**ABSTRAK**

**St Nurkhaerati, 2017.** Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Skripsi. Dibimbing oleh Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M. Pd dan Drs. Nasaruddin, S. Pd., M. Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Tidung. Tujuan penelitian ini ada tiga. Pertama menggambarkan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Kedua untuk mengambarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Ketiga untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Type Nonequivalent Control Group Design.* Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Tidung berjumlah 63 siswa, dengan rincian 35 siswa kelas IVA dan 28 siswa kelas IV B. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu metode *role playing*  variabel terikat adalah hasil belajar PKn. Teknik pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrol adalah teknik *Purposive Sampling* berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas IVA ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dan lembar observasi. Teknik analisis data untuk hasil belajar PKn dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahap yaitu analisis deskriptif, uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*). Berdasarkan hasil uji t analisis deskriptif nilai rata-rata hasil PKn pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan metode *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa penerapan metode *role* *playing*. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan uji dua pihak maka hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh pada hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan khusus dengan metode *role playing* dibandingkan kelas yang diberi perlakuan dengan pembelajaran biasa tanpa metode *role playing*.

**ABSTRACT**

St Nurkhaerati, 2017. The Influence Of The Application Of *Role Playing* Methods Of Student’s *Civic Education* outcome at fourth grade of SD Negeri Tidung Subdistrict Rappocini City of Makassar. Thesis. Mentored by Ahmad Syawaluddin, S. Kom., M. Pd and Drs. Nasaruddin, S. Pd., M. Pd. Education Teacher primary Schools Faculty of Education University of Makassar.

The problem in this research is the low level of student learning outcomes against subjects PKn Class IV SD Negeri Tidung. The purpose of this research there are three. The first describes the application of the method of *role playing* in the PKn learning Grade IV SD Negeri Tidung Subdistrict Rappocini Makassar city. Both to describe student learning outcomes in learning PKn Grade IV SD Negeri Tidung Subdistrict Rappocini Makassar city. Third, to know the influence of the application of the method of role playing against the results of student learning on subjects PKn grade IV SD Negeri Tidung Subdistrict Rappocini Makassar city. This research approach is the quantitative approach. This research is a type of experimental research on *Quasi-shaped Experimental Type Nonequivalent Control Group Design*. The subject of research is the grade IV SD Negeri Tidung totaled 63 students, with details of 35 students of Class IVA and 28 grade IV B. Research Variable consists of a variable-free role playing method variables are bound is a result of learning the PKn. sampling Techniques are used to determine the class of the control experiments and *Purposive Sampling technique* was based on certain considerations. IVA class designated as class control and class IVB as class experiments. The instruments used in this research in the form of test results of study and observation sheets. Data analysis techniques to study results of PKn in this research used some descriptive analysis stage i.e., test prerequisites in the form of its homogeneity and normality test and test hypotheses using test-t (*t-test*). Based on the results of the descriptive analysis of the t test of the average value of the results of the experiment class on PKn was given preferential treatment in the form of the application of the method of *role playing* is higher compared to the control class was not given preferential treatment in the form of the application of the method of *role playing*. Based on the results of hypothesis testing with test two parties then the results of the study indicate that there is an influence on learning outcomes students class experiments that get special treatment by the method of role playing than the class were given preferential treatment by the ordinary method without learning *role playing*.