

## **Abstrak**

Model *Role Playing* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan dengan memainkan peran tertentu. *Role playing* juga merupakan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar dengan memerankan didalam kehidupan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini yaitu apakah penggunaan model *role playing* berbantuan wayang kreasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV Sd Negeri 171 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 27 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B yang berjumlah 25 sebagai kelas kontrol. Desain yang digunakan adalah *True Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes. Teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas, uji homogen, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dengan signifikan diperoleh 0,000 maka model *role playing* berbantuan wayang kreasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sd Negeri 171 Palembang.

**Kata Kunci :** Model *Role Playing*, Hasil Belajar