

ABSTRAK

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI METODE BERMAIN
PERAN MATA PELAJARAN PKN SISWA KELAS V SD KANISIUS
MANDING, BANTUL SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2011/2012.**

**Noraning Diarani
Universitas Sanata Dharma
2012**

Prestasi belajar siswa kelas V SD Kanisius Manding mata pelajaran PKN, khususnya pada materi “contoh struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat masih rendah.” Rendahnya prestasi belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata PKN semester genap tahun pelajaran 2010 / 2011 yaitu 59,54 sementara kriteria ketuntasan minimalnya (KKM) yaitu 70.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran PKN pada materi contoh struktur organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat dengan menggunakan metode bermain peran siswa kelas V SD Kanisius Manding semester genap tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Kanisius Manding. Siswa kelas V SD Kanisius Manding semester genap tahun pelajaran 2011/2012 yang terdiri dari 11 siswa, 5 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada siklus I pembelajaran dilakukan menggunakan metode bermain peran dengan materi ajar struktur organisasi di lingkungan sekolah. Sedangkan siklus II pembelajaran dilakukan menggunakan metode bermain peran dengan materi ajar struktur organisasi di lingkungan masyarakat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa ditandai dengan naiknya nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan. Nilai rata-rata pada kondisi awal 59,54 mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 73 dengan prosentase ketuntasan sebesar 54,54%. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata sebesar 90,18 dengan prosentase ketuntasan sebesar 100%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Kanisius Manding semester genap tahun pelajaran 2011/2012 pada mata pelajaran PKN.

Kata kunci : Prestasi Belajar, Metode Bermain Peran.

ABSTRACT

IMPROVEMENT OF LEARNING ACHIEVEMENT ON CIVIC EDUCATION STUDY USING ROLE PLAY METHOD FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN KANISIUS MANDING BANTUL ELEMENTARY SCHOOL, SECOND SEMESTER YEAR 2011/2012

**Noraning Diarani
Sanata Dharma University
2012**

Learning achievement on civic education study for the fifth grade students of Kanisius Manding elementary school is still low, especially on the subject of “making example of structure organisation within the school area and society”. It is obvious in the average grade of civic education in the academic year of 2010/2011 which is 59,54, while the required KKM (Minimum criteria of completion) is 70.

This study is aimed to identify whether the civic education learning process on the subject of making example of structure organization within the school area and society by using role-play method the fifth grade students of Kanisius Manding elementary in second semester year 2011 / 2012.

This is a classroom action research. The subject is the fifth grade student of Kanisius Manding Elementary School. The fifth grade students of Kanisius Manding elementary in second semester year 2011/2012, they were 11 of them, consists of 5 male and 6 female students. This research was done in the second semester of 2011/2012 and the method used was role-play. This research had 2 cycles. The first cycle is the learning process, using role-play method by using structure organisation in school area as an example. The second cycle, the learning process was done using a role-play method by using structure organisation in society area as an example.

The improvement of student’s learning achievement is indicated by the increased of class average score and the percentage of completion. The average score of 59,54 in the initial conditions in the first cycle increased to 73 with the percentage of completeness 54,54%. The second cycle with the average score of 90,18 with percentage of completeness 100%. The results indicated that the role-play method can improve learning achievement of the fifth grade students of Kanisius Manding primary school in the academic year of 2011/2012 on civic education study.

Keywords : Learning Achievement, Role-play Method.