

ABSTRAK

Laras, Eka Prastiwining. 2013. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas VB SDN Krekah Menggunakan Metode *Role Play* Tahun Ajaran 2012/2013.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role play* dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar dalam pelajaran IPS pada siswa kelas VB SDN Krekah, (2) untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan dalam pelajaran IPS pada siswa kelas VB SDN Krekah, dan (3) untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran IPS pada siswa kelas VB SDN Krekah.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Krekah yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 10 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal evaluasi yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa dan lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa. Soal evaluasi dalam penelitian ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,98 pada siklus I dan 0,72 pada siklus II. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) penerapan metode *role play* dilakukan dengan langkah: menyampaikan tujuan pembelajaran, membagi kelompok *role play*, mempelajari materi, siswa berkumpul dalam kelompok, siswa memerankan *role play*, siswa mengomentari *role play*, guru mengevaluasi *role play*, dan penutup; (2) penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan siswa terbukti dari hasil rata-rata persentase keaktifan siswa yaitu kondisi awal 34,67% meningkat pada siklus I menjadi 77,67% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 87,27%; (3) penerapan metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, terbukti pada rata-rata nilai hasil evaluasi dari kondisi awal 63,08 meningkat pada siklus I menjadi 78,25 dan meningkat lagi menjadi 90,24, persentase Siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari kondisi awal 46,15% meningkat pada siklus I menjadi 90% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 95%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas VB SDN Krekah pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci: keaktifan, prestasi belajar, metode *role play*.

ABSTRACT

Laras, Eka Prastiwining. 2013. Increased Activity and Learning Achievement in Class VB IPS SDN Krekah By Using Role Play Method School Year 2012/2013

The aim of this study (1) to determine how the implementation of role play method in improving the activity and achievement in social sciences in class VB SDN Krekah, (2) to determine whether the use of learning methods to improve the role-play activity in social sciences in class VB SDN Krekah, and (3) to determine whether learning using role play method can improve student achievement in social sciences in class VB Krekah SDN.

This type of research is a classroom action research model with Kemmis and Mc Taggart. The study consisted of two cycles. The subjects in this study were students of SDN Krekah VB class numbering 23 students consisting of 13 men and 10 women. The instrument used in this study is a matter of evaluation used to measure student achievement and observation sheets to measure the activity of students. Evaluation questions in this research have reliability of 0.98 and 0.72 in the first cycle to the second cycle. Technical analysis of the data in this study using descriptive analysis techniques.

The results showed that; (1) the implementation of role play method is done by step: delivering learning objectives, dividing the group role play, study material, students gathered in groups, students play the role play, students commented on the role play, the teacher evaluates the role play, and closing; (2) the implementation of role play method can increase the activity of students is evident from the results of the average percentage of the baseline activity of students increased 34.67% in the first cycle to be 77.67% and increased again in the second cycle of 87.27%; (3) the implementation of role play method can improve student achievement, as evidenced in the average value of the results of the evaluation of the initial conditions 63.08 to 78.25 in the first cycle and increased to 90.24, the percentage of students who achieve increased KKM of initial conditions increased 46.15% in the first cycle to 90% and increased again in the second cycle to 95%. Based on these data it can be concluded that the use of role play method can improve the activity and student achievement SDN Krekah VB classes in social sciences.

Keyword: activity, achievement, role play method