

ABSTRAK

**PENINGKATAN KETERLIBATAN DAN PRESTASI BELAJAR SISWA
MELALUI METODE ROLE PLAYING DALAM MATA PELAJARAN
PKN KELAS IV SD KANISIUS KADIROJO SEMESTER GENAP TAHUN
AJARAN 2011/2012.**

**Alexandra Janu Dwi Astuti
2014**

Proses pembelajaran Pkn pada siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo tahun ajaran 2009-2010 dan 2010-2011 pada materi Mengenal Budaya Daerah dalam Misi Internasional tidak dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Ketidakkampuan siswa dalam belajar ini disebabkan karena metode pembelajaran yang kurang memfasilitasi siswa untuk aktif dan produktif. Guru menerapkan metode pembelajaran yang konvensional dan tidak berorientasi pada aktivitas siswa. Dalam membentuk kecerdasan, siswa tidak melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan kemampuan berfikirnya. Guru juga belum memanfaatkan objek-objek di lingkungan belajar siswa membentuk konsep pada materi Mengenal Budaya Daerah dalam Misi Internasional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi Mengenal Budaya Daerah dalam Misi Internasional.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model dari Khemmis dan Mc. Taggart. Metodologi dalam penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pembelajaran. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo tahun ajaran 2011-2012. Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes, dokumentasi laporan kegiatan *Role Playing*, observasi, serta kuisioner. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mendukung data yang dihasilkan dari siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo mengalami peningkatan. Hal ini dilihat dari : (1) rata-rata nilai prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari situasi awal 83,50 meningkat menjadi 94,30 pada siklus I kemudian meningkat pada siklus II menjadi 98,20(2) keterlibatan siswa meningkat dan sesuai dengan target. (3) Siswa menunjukkan respon yang positif yaitu aktif, tertarik, serta peduli kelestarian budaya Indonesia

Kesimpulan yang diperoleh adalah penerapan metode *Role Playing* pada materi Mengenal Budaya daerah Indonesia dalam misi Internasional siswa kelas IV SD Kanisius Kadirojo tahun ajaran 2011/2012 dapat meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci : keterlibatan siswa, prestasi belajar siswa, Metode *Role Playing*, Materi mengenal budaya daerah Indonesia dalam misi internasional.



ABSTRACT
IMPROVING INVOLVEMENT AND STUDENT ACHIEVEMENT
THROUGH ROLE PLAYING METHODS IN CIVIC SUBJECTS OF
KANISIUS KADIROJO ELEMENTARY SCHOOL, CLASS IV, SECOND
SEMESTER ACADEMIC YEAR 2011/2012.

Alexandra Janu Dwi Astuti
2014

Civic learning process in Kanisius Kadirojo fourth grade students school year 2009-2010 and 2010-2011 on the course of study Recognizing Indonesian Local Culture In International Missions cannot increase the involvement and student achievement. The student's inability in this study caused by learning method that give students a chance to be active and productive. Teachers applying conventional methods of learning and did not focus on students activities. In the form of intelligence, the student is not doing an activity that can improve the ability of thinking. Teacher also has not maintain the objects in their area to the student's learning concepts forming on the course of study of Recognizing Indonesian Local Culture In International Missions. This study aims to improve the involvement and student achievement fourth grade Kanisius Kadirojo students by applying Role Playing learning method on the course of study Recognizing Indonesian Local Culture In International Missions.

This study is a classroom action research by the models of Khemmis and Mc. Taggart. Metodology in this study is composed by planning, action, observation and reflaction. This research was conducted in two cycles of learning. Subject in this study were fourth grade students Kanisius Kadirojo school year 2011-2012. The metod of data collection applying testing, role playing activity reports documentation, observation and questionnaires. Interviews with teacher have done to support data that generated by students.

The results showed that the involvement and student achievement Kanisius Kadirojo fourth grade has increased. It confirmed by (1) the average value of student's skills to mention the region culture of Indonesia increased from a starting situation 83,50 increased into 94,30 on siklus I and increased again on siklus II become 98,20. (2) student involvement improving appropriate with target. (3) students showing a positive response as such as active, interested, and concerned for the preservation of Indonesia's culture.

The conclusion is the application of the Role Playing metod on the course of study recognizing Indonesian local culture in international missions, fourth grade students Kanisius Kadirojo school year 2011/2012 is going to involvement and academic achievement improving.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keywords: student involvement, student achievement, Role Playing methods, the course of study recognizing Indonesian local culture in international missions.

