

ABSTRAK

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
TEKNIK BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS IIIA SDN
UNGARAN 1**

Gabriella Detty Primandani
Universitas Sanata Dharma
2014

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ungaran 1; (2) mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 atas penggunaan teknik bermain peran; (3) mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 atas penggunaan teknik bermain peran.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 4 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Ungaran 1 yang berjumlah 29 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar dan prestasi belajar menggunakan teknik bermain peran dalam pembelajaran PKn pada Kompetensi Dasar mengenal makna satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar observasi, dan tes dalam bentuk pilihan ganda dan uraian. Validitas soal menggunakan uji empirik. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif-kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan menggunakan teknik bermain peran pada siswa kelas III A SD Negeri Ungaran 1 telah dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) berdiskusi, 2) menyusun naskah drama, 3) berlatih drama. (2) Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III A SDN Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan motivasi belajar dari skor kondisi awal 6,8 (kategori rendah) menjadi 9,9 (kategori sedang) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 14,82 (kategori tinggi).

Penggunaan teknik bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III A SDN Ungaran 1. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM (65) dari kondisi awal sebesar 69,68% (10 dari 29 siswa) menjadi 73,31% (11 dari 29 siswa) pada siklus I, dan menjadi 83,83% (27 dari 29 siswa) pada siklus II. Nilai rata-rata juga meningkat, dari kondisi awal 61,38, menjadi 61,9 pada siklus I, dan menjadi 71,90 pada siklus II.

Kata Kunci : motivasi, prestasi belajar, teknik bermain peran.

ABSTRACT

**THE IMPROVEMENT OF STUDENTS' MOTIVATION AND ACHIEVEMENT BY
USING THE ROLE PLAY IN PKn LEARNING OF THE 3rd A STUDENTS AT SD
UNGARAN I**

Gabriella Detty Primandani

Sanata Dharma University

2014

The purposes of this research were (1) to identify the improvement of students motivation and achievement by using the role play in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I; (2) to identify the using of the role play technique to improve students motivation in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I; (3) to identify the using of the role play technique to improve students achievement in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I

This research belongs to Classroom Action Research (CAR) that was held in two cycles. Each cycle has 2 meetings. The subject of this research was the student of grade IIIA at SDN Ungaran 1 that consisted of 29 students. The objective of this research was the improvement of students motivation and achievement by using the role play in *PKn* learning of the 3rd A students at SDN Ungaran I based on the basic competency of understanding the meaning of *satu nusa, satu bangsa, and satu bahasa*. In addition, the researcher used observation and test technique to collect the data. The test consists of multiple choice and essay. The validity items used the empirical test. The data analysis used descriptive quantitative- qualitative technique.

The result showed that (1) the improvement of students motivation and achievement in *PKn* learning by using role play technique of grade III A at SDN Ungaran I'd be done by following these steps : 1)discussing, 2)drawing up a manuscript drama, and 3) practicing drama; (2) The using of the role play technique could improving the motivation of students grade IIIA SDN Ungaran I. This research was shown by the improvement of students motivation of *PKn* learning from the first condition score of 6,8 (low category) to 9,9 (middle category) in cycle I and cycle II increased to 12,82 (high category).

The using of the role play technique can improve students learning achievement of grade IIIA at SDN Ungaran 1. This research was shown by increasing in the number of students who reached KKM(65) of the first condition of 69,68% (10of 29 students) to 73,31% (11 of 29 students) in cycle I, and become 83,83% (27 of 29 students) in cycle II. The average value increased from the first condition of 61,38 to 61,9 in cycle I, and become 71,90 in cycle II.

Key words: motivation, student achievement, role play technique.