

ABSTRAK

**PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN PKN SISWA KELAS IIB MENGGUNAKAN METODE
ROLE-PLAY DI SD KANISIUS SOROWAJAN**

Mira Tri Pangestuti

Universitas Sanata Dharma

2016

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) menjelaskan dan mengetahui pelaksanaan metode *role-play* dalam upaya meningkatkan peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IIB pada mata pelajaran PKn, (2) meningkatkan dan mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas IIB pada mata pelajaran PKn menggunakan metode *role-play*, (3) meningkatkan dan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas IIB pada mata pelajaran PKn menggunakan metode *role-play*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IIB SD Kanisius Sorowajan tahun 2015/2016 yang terdiri dari 21 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus pada semester gasal tahun ajaran 2015/2016 pada mata pelajaran PKn Standar Kompetensi 1 Kompetensi Dasar 1.2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, metode wawancara, dokumentasi, dan tes. Instrumen yang digunakan dalam metode observasi dan metode wawancara dengan menggunakan lembar observasi dan panduan wawancara, sedangkan tes menggunakan soal evaluasi sebanyak 15 soal pilihan ganda.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan metode *role-play* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas IIB di SD Kanisius Sorowajan pada tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan nilai keaktifan belajar siswa berdasarkan observasi diperoleh hasil keaktifan belajar siswa pada kondisi awal 17,72 dengan persentase 14%, pada siklus I meningkat menjadi 49,03 dengan persentase 33%, dan pada siklus II meningkat menjadi 70,01 dengan persentase 90%. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal 72,4 meningkat pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II meningkat menjadi 83. Persentase siswa yang mencapai KKM pada kondisi awal sebesar 26,6%, meningkat pada siklus I menjadi 28% dan pada siklus II meningkat menjadi 85% dengan jumlah siswa 18 dari total keseluruhan 21 siswa.

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

ABSTRACT

THE INCREASE OF THE SECOND GRADE STUDENTS' LEARNING LIVELINESS AND ACHIEVEMENT ON CIVICS USING ROLE-PLAY AT KANISIUS SOROWAJAN ELEMENTARY SCHOOL

Mira Tri Pangestuti

Sanata Dharma University

2016

This research aimed to 1) to explain and know that role-play method increased the learning achievement on civics of the second grade students, 2) increase and know the enhancement of the learning liveliness on civics of the second grade students, and 3) increase and know the enhancement of the learning achievement on civics of the second grade students.

The researcher conducted Classroom Action Research (CAR). The participants of the study were 21 second grade students of Kanisius Sorowajan Elementary School academic year 2015/2016. This research was held in two cycles on civics class which tried to achieve Competence Standard 1, Basic Competence 1.2. The data gathering techniques of this study were observation, interview, document analysis, and test. Observation sheet was employed during conducting the observation, meanwhile the document analysis was conducted by referring to the syllabus, lesson plan, and students' exam score. The instrument for the test consisted of 15 multiple choices.

The result showed that the use of role-play method was able to increase learning liveliness and achievement of the second grade students of Kanisius Sorowajan Elementary School academic year 2015/2016. The students' liveliness value in the beginning was 17.72 (14%), then increased into 49.03 (33%) in cycle I and 70.01 (90%) in cycle II. The average score of the students in the beginning was 72,4. In cycle I, it reached the score 73 and significantly increased in cycle II, i.e. 83. The percentage of the minimum standard criterion was 26,6%. It increased into 28% in cycle I and 85% in cycle II.

Keyword: learning liveliness, learning achievement, role-play