

ABSTRAK

Primamukti, A. D. 2013. *Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Metode Role Play Siswa Kelas 3 SD Negeri Mentel II Tahun Ajaran 2012/2013. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana penggunaan metode *role play* dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II tahun ajaran 2012/2013; (2) mengetahui peningkatan minat belajar IPS dengan menggunakan metode *role play* pada siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II; (3) mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode *role play* pada siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya ada 2 pertemuan. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Objek penelitian ini adalah peningkatan minat dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode *role play*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner, wawancara dan soal pilihan ganda. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) peningkatan minat dan prestasi belajar IPS siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II dengan menggunakan metode *role play* dan dilakukan dengan langkah-langkah metode *role play* yaitu menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, membentuk kelompok dan menentukan peran masing-masing, setiap siswa duduk di kelompoknya sambil memperhatikan dan mengamati skenario yang sedang diperagakan, setelah selesai melakukan simulasi kegiatan, siswa membahas lembar kerja bersama kelompok; (2) metode *role play* dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II. Hal ini ditunjukkan dengan skor rata-rata minat siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 54,09, pada siklus I meningkat menjadi 75,90 dan pada siklus II lebih meningkat menjadi 86,59; (3) metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas 3 SD Negeri Mentel II. Hal ini ditunjukkan dengan hasil prestasi belajar pada kondisi awal skor rata-rata siswa yaitu 61,57 dan presentase siswa yang mencapai KKM 52,63%. Skor rata-rata siswa pada siklus I meningkat menjadi 77,72 dan presentase siswa yang mencapai KKM 86,36%. Sedangkan pada siklus II skor rata-rata siswa lebih meningkat menjadi 89,54 dan 100% siswa yang mencapai KKM.

Kata Kunci : minat, prestasi belajar IPS dan metode *role play*.

ABSTRACT

Primamukti, A. D. 2013. *The Increase of Social Science Study's Interest and Achievement Using Role Play Method of Students Grade 3 SD Negeri Mentel II Course Year 2012/2013. Elementary Education Program, Department of Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Sanata Dharma.*

This research aimed to (1) determine how the use of *role play* in an effort to increase social study's interest and achievement students grade 3 SD Negeri Mentel II course year 2012/2013; (2) determine an increase social study's interest using the method of *role play* in grade 3 SD Negeri Mentel II; (3) determine an increase social study's achievement using the method of *role play* in grade 3 SD Negeri Mentel II

This research was a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles and each cycle there are 2 meeting. The subjects in this study were grade 3 SD Negeri Mentel II by the number in 22 students consists of 7 female students and 15 male students. The object of this research was the increase of social study's interest and achievement by using *role play* method. The instrument used in this research was the questionnaire, interview and multiple choice questions. Data were analyzed using descriptive analysis.

The results showed that (1) the increase of social study's interest and achievement of students grade 3 SD Negeri Mentel II by using *role play* method and was done step by step of *role play* method were arranging or preparing scenarios that would be shown, forming groups and determining the role of each, each students was sitting in the group while watching and observing scenarios that were presentated, after the simulation activity, students discuss the worksheet with the group; (2) the *role play* method could improve social study's interest of students grade 3 SD Negeri Mentel II. This was indicated by an average score of students' interest before the action was 54,09, in the first cycle increased to 75.90 and the second cycle be increased to 86.59; (3) the *role play* method could improve social study's interest of students grade 3 SD Negeri Mentel II. This was indicated by the result of students' achievement on the initial conditions the average score was 61.57 and the percentage of students who achieve KKM was 52.63%. Average scores of students in the first cycle was increase to 77.72 and percentage of students who achieve KKM was 86.36 %. While in the second cycle students' average score was increase to 89.54 and students who achieved KKM was 100%.

Keywords : interest, social study's achievement and *role play* method.