

ABSTRAK
PENINGKATAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS
IV DENGAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* PADA SUB
TEMA PERJUANGAN PARA PAHLAWAN DI SD NEGERI
KARANGMLOKO 2

F.N. Baskara Danang Sudibya
Universitas Sanata Dharma
2015

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Karangmloko 2 tahun pelajaran 2014/2015 yang diperoleh berdasarkan data observasi dan kuesioner. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan serta meningkatkan minat dan prestasi belajar IPS dengan metode *roleplay* pada subtema perjuangan para pahlawan kelas IV SD Negeri Karangmloko 2.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangmloko 2 Tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa. Obyek dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa yang meliputi a) ekspresi senang terhadap pelajaran, b) perhatian terhadap pelajaran, c) kemauan untuk mengembangkan diri, d) adanya rasa ingin tahu, e) keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan f) meningkatkan prestasi belajar. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi minat, kuesioner minat dan tes evaluasi. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode pembelajaran *role play* dilakukan dengan langkah-langkah : a) guru menyampaikan tujuan pembelajaran, b) siswa membaca teks bacaan, c) siswa membentuk kelompok, d) siswa membuat naskah dialog, e) siswa berlatih secara kelompok, f) siswa memainkan drama sesuai dengan naskah yang dibuat, g) kelompok yang tidak maju mengamati dan memberi masukan, h) siswa dan guru melakukan evaluasi bersama. (2) penerapan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan minat siswa terbukti dari skor minat awal 55,21 meningkat di siklus I menjadi 72,38 dan meningkat lagi di siklus II menjadi 86,39. (3) Penerapan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar. Nilai rata-rata kondisi awal tahun pelajaran 2012/2013 sebesar 62,3 dengan persentase pencapaian KKM 35% dan tahun pelajaran 2013/2014 sebesar 62,86 dengan persentase pencapaian KKM 51,73%. Setelah dilakukan penerapan disiklus I nilai rata-rata meningkat menjadi 68,12 dan persentase pencapaian KKM sebesar 65,63%, pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,93 dengan persentase pencapaian KKM sebesar 81,25%.

Kata Kunci : Minat, Prestasi belajar, *Role play*

ABSTRACT

**IMPROVEMENT OF INTEREST AND ACHIEVEMENT IN LEARNING
IPS (SOCIAL SCIENCE) THROUGH ROLE PLAY IN SUB THEME
HEROES' STRUGGLE IN CLASS IV OF SD NEGERI KARANGMLOKO**

2

F.N. Baskara Danang Sudibya

Sanata Dharma University

2015

The background of this study is the students' low interest and achievement in class IV SD Negeri Karangmloko 2, in period of 2014/2015, based on observational data and questionnaires. This study is aimed to describe and increase their interest and achievement in learning IPS (Social Science) through role play in subtheme the heroes' struggle in class IV SD Negeri Karangmloko 2.

This type of research is classroom action research (CAR). The subjects were students of class IV of SD Negeri Karangmloko 2 school year 2014/2015, which consists of 32 students. The objective of this research was to a) increase the expression of interest that includes students' being pleased to lessons, b) their attention during the lesson, c) their willingness to develop themselves, d) their curiosity, e) their engagement in learning, and f) improving learning achievement. The instruments used were the observation sheet interest, interest questionnaires, and evaluation tests. The analysis technique used was descriptive analysis.

The results of this study showed that (1) the application of role play done in the following steps: a) teachers expressed purpose of learning, b) students read the reading text, c) students formed groups, d) students created a script of dialogue, e) students practiced in group, f) students played drama based on the script, g) the groups which do not performing were observing and providing input to the performing group, h) students and teachers made evaluation together. (2) The application of role play could increase student interest proven by the fact that the initial interest score of 55.21 rose in the first cycle to 72.38 and increased in the second cycle to 86.39. (3) Application of role play could improve learning achievement average value of the initial condition of the school year 2012/2013 by 62.3% achieved by 35% passing grade (*KKM*). In 2013/2014, it was 62.86 with 51.73% passing grade achievement. After the application of the first cycled, the average value increased to 68.12 with 65.63% passing grade achievement. In the second cycle, the average value increased to 80.93 with 81.25% passing grade achievement.

Keywords: Interest, learning achievement, Role play