

ABSTRAK

**PENINGKATAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS
VD SDN UNGARAN 1 DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE
PLAYING***

Agus Tri Handoko
Universitas Sanata Dharma
2013

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk (1) mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas V D SD Negeri Ungaran 1 pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*; (2) mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa kelas V D SD Negeri Ungaran 1 pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode *role playing*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 1 siklus dengan 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit. Adapun subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V D SDN Ungaran 1 yang berjumlah 34 siswa. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah peningkatan minat dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan metode *role playing* pada kompetensi dasar menghargai jasa dan peran tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan lembar kuisisioner, observasi, wawancara, dokumentasi dan melakukan tes terhadap siswa dalam bentuk tes pilihan ganda dan uraian. Hasil validitas soal evaluasi menunjukkan ada 21 soal pilihan ganda yang valid dan 5 soal uraian yang valid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode *role playing* mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas V D SDN Ungaran 1 dalam pembelajaran IPS. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang lulus KKM, dari kondisi awal 24% menjadi 71% siswa yang lulus KKM.

Kata Kunci : minat, prestasi belajar, metode *role playing*.

ABSTRACT

IMPLEMENTING ROLE PLAYIN TO INCREASE STUDENT'S LEARNING INTEREST AND TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING AHIEVEMENT IN SOCIAL SCIENCES FOR GRADE VD UNGARAN I ELEMENTARY SCHOOL

Agus Tri Handoko
Sanata Dharma University
2013

This action research was aimed at (1) identifying the improvement of students' learning interest in Social Sciences because of the implementation of Role Playing Learning Method to grade VD students of Ungaran I Elementary School; (2) identifying the improvement of students achievement in Social Sciences because of the implementation of the Role Playing Learning Method to grade V students of Ungaran I Elementary School.

This action research was conducted in 1 cycle that covered 3 classroom meetings, in which one meeting took 2x35 minutes. The research subject was the grade VD students of Ungaran I, which consisted of 34 students. The objects of this study were the improvement of the students' learning interest and achievement by implementing Role Playing Learning Method in basic competency of "menghargai jasa dan peran tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia". To obtain the data, the researcher distributed questionnaires on learning interest to the students and assessed the student's learning in the form of objective test. The result of the validity show that 21 multiple choice questions are valid and 5 essay questions are valid.

The study revealed that the implementation of Role Playing Learning Method was able to improve the student's learning interest and learning achievement in Social Sciences for grade VD of Ungaran I Elementary School. It's proven by the percentage of the student who pass the KKM, from 24% increase to 71% students who pass the KKM.

Keywords : interest, learning achievement of social studies, Role Playing learning method.