

ABSTRAK

Kurniawati, Linda. 2013. *Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Metode Role Play pada Siswa Kelas V SDN Caturtunggal 3 Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Program Studi PGSD Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) bagaimana penggunaan metode *role play* dalam upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar, (2) apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan, dan (3) apakah penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi jasa dan peranan tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia siswa kelas V SDN Caturtunggal 3 tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Caturtunggal 3 tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Objek penelitian adalah keaktifan dan prestasi belajar IPS tentang jasa dan peranan tokoh pejuang dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Teknik pengumpulan data adalah tes tertulis, observasi, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penggunaan metode *role play* pada siklus I dilaksanakan melalui langkah-langkah penentuan topik, penyusunan skenario, pemahaman skenario, pembentukan kelompok dan penentuan peran, pemberian penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, peragaan skenario, pengamatan jalannya *role play*, pengerjaan lembar kerja, pemaparan hasil diskusi, kesimpulan dan evaluasi, langkah-langkah *role play* pada siklus I sama dengan siklus II. (2) Metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan siswa, hal ini terlihat dari kondisi awal persentase rata-rata keaktifan siswa adalah 43,41%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 79,45%. Pada siklus II, persentase rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 90,25%. (3) Metode *role play* dapat meningkatkan prestasi belajar, hal ini terlihat dari kondisi awal prestasi siswa adalah 62,02, setelah dilakukan tindakan pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76,14 dan pada siklus II rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 85,65. Kondisi awal persentase siswa yang mencapai KKM adalah 53,09%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 93,54% dan pada siklus II persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 96,77%.

Kata Kunci : keaktifan, prestasi belajar, metode *role play*

ABSTRACT

Kurniawati, Linda. 2013. *Increasing Active Participations and Learning Achievement in Social Science Using Role Play Method of Grade V Students in Caturtunggal 3 Elementary School in the Academic Year of 2012/2013*. Thesis. PGSD Study Program of Sanata Dharma University.

This research was aimed to know: (1) how to use role play method in an effort to increase the activity and learning achievement, (2) whether the use of role play method can increase the activity, and (3) whether the use of role play can increase student achievement in social science and materials in the hero role proclaimed Indonesian independence Elementary School fifth grade students Caturtunggal 3 academic year of 2012/2013.

This research was Classroom Action Research (CAR). The subjects were fifth grade students of Caturtunggal 3 Elementary school academic year of 2012/2013. The fifth grade was consisted of 31 students; 15 male students and 16 female students. The research objective is active participations and learning achievement on social science about the services and the role of hero in proclaiming the independence of Indonesia. The study consisted of two cycles. Each cycle consisted of two meetings. Data collection techniques are written tests, observation, and interviews. Data were analyzed by descriptively.

The results of this study showed that: (1) the use of roleplay method in the cycle one was conducted by determining the topic, scenario, scenario understanding, and determination of the role of group formation, giving an explanation of competencies to be achieved, scenario modeling, observation of the course of the role play, worksheets workmanship, exposure of the discussions, conclusions and evaluation, role play the steps on the first cycle was the same with the second cycle (2) role play method can increase student activity, it can be seen from the initial condition of the average percentage of active students is 43.41%. After the action in the first cycle, the average percentage of student activity increased to 79.45%. In the second cycle, the average percentage of student activity increased to 90.25%. (3) role play method can increase student achievement, it is seen from the initial conditions of student achievement is 62.02, after the action in the first cycle, the average student value increased to 76.14 and the second cycle the average value of student increased to 85.65. Initial conditions the percentage of students who achieve the minimum score requirement is 53.09%, after the action in the first cycle, the percentage of students who achieve the minimum score requirement increased to 93.54% and the second cycle the percentage of students who achieve the minimum score requirement increased to 96.77%.

Keywords: activity, learning achievements, role play method