

ABSTRAK
Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar
Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas II
SD Negeri Kledokan Dengan Menerapkan Metode *Role Play*

Purwanto
Universitas Sanata Dharma
2013

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan metode *role play* pada pembelajaran tematik dalam upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kledokan tahun ajaran 2012/2013. Selain itu bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *role play* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas 2 SD Negeri Kledokan tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan obyek keaktifan dan prestasi belajar. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Kledokan tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 04 dan 05 Februari 2013 untuk siklus I sedangkan siklus II pada tanggal 08 dan 09 Februari 2013. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dimana, dalam setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri atas tes, observasi, dan pedoman wawancara. Data dalam penelitian dianalisis dengan cara membandingkan, baik tingkat keaktifan maupun tingkat prestasi belajar siswa pada kondisi awal, akhir siklus I dan akhir siklus II.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role play* dapat diterapkan dengan cara tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap evaluasi pada pembelajaran tematik dalam upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar pada siswa kelas II SD Negeri Kledokan Tahun Ajaran 2012/2013. Selain itu penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas II SD Negeri Kledokan tahun ajaran 2012/2013. Pada kondisi awal tingkat keaktifan siswa sebesar 52,06%, nilai rata-rata 69,50 dengan prosentase nilai yang mencapai KKM 58,33%. Pada siklus I tingkat keaktifan siswa sebesar 76,92%, nilai rata-rata 80,09 dengan prosentase nilai yang mencapai KKM sebesar 88,46%. Hingga pada siklus II tingkat keaktifan siswa menjadi 93,81%, nilai rata-rata 82,69 dengan prosentase nilai yang mencapai KKM 90,30%.

Kata kunci : Metode *role play*, keaktifan belajar, prestasi belajar, pembelajaran tematik

ABSTRACT

**Increased Liveliness and Learning Achievement
On Thematic Learning for 2nd Grade Students
Of Kledokan Primary School Applying Method with Role Play**

Purwanto
Universitas Sanata Dharma
2013

The purpose of this research was to (1) determine the application method with role play on thematic learning to improving the liveliness and learning achievement and (2) determine whether the application method with role play on thematic learning can improve the liveliness and learning achievement in the second grade students of Kledokan Primary School in the academic year 2012/2013.

This research was a classroom action research with the object research were liveliness and learning achievement. The subjects of this study were second grade students of Kledokan Primary School in the academic school 2012/2013, the number of students by 26 students. The first cycle conducted on 4 January and 5 February 2013, the second cycle on 8 January and 9 February 2013. The research was conducted in two cycles and in each cycle consisted of two meetings. Instruments used in the study consisted of test, observation, and interview guides. The data were analyzed by comparing both the level of liveliness and the level of learning achievement on the first conditions, the end of the first cycle and the end of the second cycle.

The results showed that the method can be applied use the preparation phase, the implementation phase and the evaluation phase on thematic learning in an effort to improve the liveliness and learning achievement in the second grade students of Kledokan Primary School in the academic year 2012/2013. In addition, the implementation of role play method can improve the liveliness and learning achievement in the second grade students of Kledokan Primary School in the academic year 2012/2013. In the first conditions liveliness level of students at 52.06%, the average score of 69.50 with a percentage that reaches minimum standard criteria 58.33%. In the first cycle, the level of liveliness of the student by 76.92%, the average score of 80.09 with a percentage that reaches minimum standard criteria 88.46%. The second cycle level of liveliness of the student to be 93.81%, the average score of 82.69 with a percentage that reaches minimum standard criteria 90.30%.

Keywords: Role Play Method, Liveliness, Learning Achievement, Thematic Learning