

## ABSTRAK

### MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V A SD NEGERI 11 METRO PUSAT TAHUN PELAJARAN 2011/2012

Oleh :  
ALBERT KARIM

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat belum berlangsung seperti apa yang diharapkan. Guru masih memposisikan dirinya sebagai satu-satunya sumber pembelajaran di kelas (*teacher centered*), sehingga siswa menjadi pasif. Sehingga berdampak kepada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat melalui penerapan model *Role Playing*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dan subyek penelitian adalah siswa kelas V A berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Prosedur penelitian berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu observasi dan tes tertulis. Teknis analisis data yang digunakan adalah metode kuantitatif yang kemudian dijabarkan menjadi metode deskripsi kualitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Role Playing* pada mata pelajaran IPS kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I (56,76%) dan siklus II (80,15%) sehingga terjadi peningkatan 23,39%, serta siswa tuntas hasil belajar pada siklus I sebanyak 18 orang (62,07%) dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II sebanyak 23 orang (79,31%) sehingga terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 5 orang (17,24%).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V A SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran *Role Playing*, Aktivitas belajar, dan Hasil belajar.