

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS IVB SD N 4 METRO UTARA TAHUN PELAJARAN 2009/2010

SULISTIA AYUNINGTIYAS

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan pengamatan di SD N 4 Metro Utara kelas IVb tentang pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bahwa pembelajaran selama ini masih bersifat *teacher centered*, yaitu guru lebih sering memberikan informasi dan siswa hanya mencatat keterangan yang ditulis guru di papan tulis, sehingga siswa terlihat bosan dan tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan serta menyebabkan nilai rata-rata kelas yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IVb SD N 4 Metro Utara dengan menggunakan model *role playing*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan model *role playing* terbukti meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IVb SD N 4 Metro Utara tahun pelajaran 2009/2010. Hal tersebut ditandai dari ketercapaian indikator keberhasilan dan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal dari siklus I sebesar 42,86%, siklus II sebesar 82,14% dan siklus III 92,86%. Terlihat terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 39,28%, dan peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 10,72%. Sedangkan rata-rata aktivitas siswa juga terlihat semakin meningkat dari 58,75% pada siklus I meningkat menjadi 65,5% pada siklus II, dan siklus III sebesar 75,62%. Terlihat terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah 6,75% dan peningkatan pada siklus II ke siklus III adalah 10,12%. Demikian juga kinerja guru semakin meningkat yakni rata-rata pada siklus I sebesar 76,66%, siklus II 86,66%, siklus III sebesar 96,66%. Dan terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 10%. Sedangkan peningkatan pada siklus II ke siklus III sebesar 10%.

Kata kunci : Aktivitas, Hasil Belajar, dan Model Role Playing