

ABSTRAK

Fifit Fitriyani, INPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NILAI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGRAAN (Studi Deskriptif pada siswa kelas X-C di SMA Negeri 2 Bandung).

Skripsi ini berlatar belakang masalah dari proses belajar siswa yang selalu menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa sering merasa jenuh dan bosan, penelitian ini memiliki tujuan umum untuk meningkatkan pembelajaran aktif siswa. Sedangkan tujuan khususnya untuk (1) mengetahui respons siswa terhadap penggunaan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. (2) mengidentifikasi model pembelajaran role playing untuk pembelajaran yang lebih aktif. (3) menganalisis model pembelajaran role playing untuk meningkatkan nilai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. (4) mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran role playing. Alasan dilakukannya penelitian untuk meningkatkan nilai dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran role playing. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yang meneliti kondisi objek yang alamiah. Menggunakan teknik penelitian wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini siswa lebih senang menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif seperti model pembelajaran role playing. Dengan menggunakan model pembelajaran role playing dapat membuat siswa senang dan tampak aktif dalam pembelajaran role playing

Kata kunci : Model Pembelajaran, Role Playing, meningkatkan nilai dan keaktifan.

ABSTRACT

Fifit Fitriyani, INPLEMENTASI PLAYING ROLE MODEL LEARNING TO INCREASE THE VALUE AND students' learning activeness EDUCATION IN LEARNING citizenship (Descriptive Study on the XC-grade students at SMAN 2 Bandung).

This thesis background of the problem of the learning process of students who always use the lecture method so as to make the students often feel tired and bored, using role-playing student learning model can easily understand the lessons given by the teacher, the value of the results obtained by students. There is a purpose of this study have a common goal to increase the active learning of students. While the purpose in particular to (1) determine the response of students to the use of role playing learning model to enhance the activity of students in learning. (2) identify the role playing learning model for learning more active. (3) analyze the role playing learning model to improve the value of citizenship education subjects. (4) identify the obstacles encountered in the implementation of the learning model of role playing. Reasons for research to improve the value and activeness of students in the learning role playing. By using qualitative research method that examines the condition of natural objects. Using the techniques of research interviews, observation, and documentation study. The results found in this study students prefer to use innovative learning model as a model of learning and creative role playing. By using the role playing learning model can make students happy and appear to be active in the learning role playing.

Keywords: Learning Model, Role Playing, value and liveliness.