

## ABSTRAK

### **Dina Nurfajriah,1305290, Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Perjuangan Para Tokoh Kemerdekaan Indonesia**

Mengacu dalam peneliti ini yakni cara penyampaian guru yang selalu terjadi dalam proses pembelajaran berupa ceramah, dimana lebih dominan kepada guru yang aktif dibandingkan siswa itu sendiri, guru hanya memberikan suatu pembelajaran kepada siswa tersebut dengan tidak melibatkan siswa secara aktif. Guru terus-menerus memberikan asupan pembelajaran namun tidak memberikan kesempatan siswa untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Rumusan peneliti ini adalah bagaimana pelaksanaan pembelajaran, meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan model *role playing*?. Tujuannya Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia di kelas V SDN Kadubeureum 1 dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan model *role playing*. Metode yang digunakan mengacu kepada kemmis-taggart dengan 4 tahapan yang dilalui (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi). Penelitian ini terdiri dari Pra siklus, siklus I, II dan III. Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan di perkuat dari hasil observasi keaktifan belajar siswa dari siklus sebesar 67,2%, siklus II 77,08%, dan siklus III 82,81. Melainkan rata-rata yang tercapai pada hasil belajar siswa siklus I yakni 68.33, siklus II 77,29, dan siklus II sebesar 82.92. Dari data yang di dapato ditarik kesimpulan dengan menggunakan *Role Playing* pada materi perjuangan para tokoh kemerdekaan indonesia dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Suatu titik terang bagi guru untuk dapat menggunakan model *Role Playing* agar siswa terlibat aktif pada KBM guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : Role Playing, Meningkatkan Keaktifan Siswa

## ABSTRACT

### **Dina Nurfajriah, 1305290, *Role Playing Model Application To Increase Student Learning Activity On Material Struggle Of Indonesia Independence Leader***

This research in the background by learning through lectures that always given by the teacher in the learning process more dominant to the active teacher than the student itself where the teachers only provide a learning to the student by do not involve the students actively. The teachers continually provide learning intake but do not provide students' opportunities to get involved in the learning process. The formulation of this research is how the implementation of learning, increased the students' activities and students' learning outcomes on the subjects of social studies in the struggle of Indonesian independence leaders in class V SDN Kadubeureum 1 in increasing students' learning activities with role playing model ?. The goal is to know the implementation of learning, to increased the students' activities and students' learning outcomes on the subjects of social studies in the struggle of Indonesian independence leaders in class V SDN Kadubeureum 1 in increase students' learning activities with role playing model. This research was conducted by kemmis-taggart method that has 4 stages of planning, action, observation and reflection. This research consists of Pre-cycle, cycle I, II and III. The result of this research indicated that the application of Role Playing model increased the students' activities and students' learning outcomes. It was reinforced from the observation of students' learning activities from cycle I 67.2%, cycle II 77.08%, and cycle III 82.81. While the average of students' learning outcomes in cycle I 68.33, cycle II 77.29, and cycle II 82.92. From the data obtained can be concluded that by using Role Playing on the struggle material of Indonesian independence figures can be increased the students' activity and students' learning outcomes. Recommendations to the teachers in order to use the Role Playing model, so that the students enable to be actively involved in KBM, to increased students' learning activities and learning outcomes.

Keywords: Role Playing, Increasing Students' Activities