ABSTRAK

Rithma Yanita.(2013).Penggunaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sejarah (PTK di Kelas V SDN Cipete I Kecamatan Curug Kota Serang).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di lapangan di SDN Cipete 1 yang menunjukkan bahwa guru dalam mengajarkan konsep sejarah cenderung menggunakan metode ceramah, artinya guru lebih mendominasi dalam pembelajaran dan siswa tidak terlibat aktif didalamnya sehingga siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran konsep sejarah sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini disebabkan karena guru tidak pernah menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pembelajaran siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada konsep sejarah di SDN Cipete 1 Kecamatan Curug Kota Serang ? dan 2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pada konsep sejarah dengan menggunakan metode *role playing* di SDN Cipete 1 Kecamatan Curug Kota Serang ?

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dengan menggunakan metode *role playing* pada konsep sejarah di SDN Cipete 1 Kecamatan Curug Kota Serang. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada konsep sejarah di SDN Cipete 1 Kecamatan Curug Kota Serang dengan menggunakan metode *role playing*.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian terdiri dari tiga siklus yang terdiri dari tahapan-tahapan tersebut.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing yaitu siswa diajak untuk memainkan seorang tokoh sesuai perannya yang dikaitkan dengan konsep sejarah sehingga hasil belajar siswa meningkat. Hasil yang diperoleh pun mengalami peningkatan. Terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar siswa dari pra siklus 40,31 (kurang sekali) kemudian pada siklus I meningkat sebesar 24,80% menjadi 50,31 (kurang) kemudian pada siklus II meningkat sebesar 27,26% menjadi 65,31 (cukup) dan pada siklus III meningkat sebesar 29,81% menjadi 83,12 (baik).

Berdasarkan hasil penelitian, maka direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan suatu perbandingan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Diharapkan peneliti selanjutnya senantiasa dapat memilih metode yang memiliki kelebihan tersendiri yang dapat meningkatkan atau mengembangkan kemampuan siswa, dan tentunya harus sesuai dengan konsep yang dipilih.

ABSTRACT

Rithma Yanita. (2013). Usage *Role Playing* Method for Improving Student Results on the Concept of History (PTK in Class V SDN Cipete I, Serang District).

This research is motivated by the reality on the ground in SDN Cipete 1 which shows that the teachers in teaching the concept of history tend to use the lecture method, meaning that the teacher is more dominant in learning and students are not actively involved in it so that students were passive and less enthusiastic in learning the history of the concept of study results low students. This is because teachers have never used an interesting method of learning and fun.

Formulation of the problem addressed in this study are 1) How do students' learning process using role playing on the concept of history in SDN Cipete 1 Serang District waterfall? and 2) How can student learning outcomes in the history of the concept of using role playing in SDN Cipete 1 Serang District waterfall?

The purpose of this study were 1) To determine the students' learning process using role playing on the concept of history in SDN Cipete 1 Serang District waterfall. 2) To determine the student learning outcomes in the history of the concept of SDN Cipete 1 Serang District waterfall by using role playing.

The research methodology used was Classroom Action Research in Kemmis and Mc. Taggart comprising the steps of planning, action, observation, and reflection. The study consisted of three cycles consisting of these stages.

Learning process by using the student role playing a character invited to play various roles associated with the concept of history that increases student learning outcomes. The results also increased. Seen from the average value of student learning outcomes of pre-cycle 40.31 (less so) later in the first cycle increased by 24.80% to 50.31 (or less) then on the second cycle increased by 27.26% to 65.31 (enough) and the third cycle increased by 29.81% to 83.12 (both).

Based on the research results, it is recommended for further research, in order to be used as a comparison to improve the quality of learning better. Expected further research can always choose the method has its own advantages that can improve or develop students' skills, and must be in accordance with the selected concept.