

## ABSTRAK

Skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang Penggunaan **Model Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Pokok Bahasan Menghargai Pahlawan Kemerdekaan Indonesia.**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: seberapa besar pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada hasil belajar siswa di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

Adapun tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Pokok Bahasan Menghargai Pahlawan Kemerdekaan Indonesia.

Teoritis dalam penelitian ini adalah membahas tentang: (1) Pembelajaran; (2) aktivitas belajar (3) Hasil belajar, (4) Pembelajaran IPS; (5) Metode bermain peran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan siklus berdaur, yaitu siklus diulangi jika tujuan yang dirumuskan belum dicapai secara optimal. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari empat tahapan: (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan,(3) Pengamatan (observastion), dan (4) Refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi, catatan lapangan, penilaian aktivitas bermain peran dan tes hasil belajar yang berupa 5 soal uraian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, pada setiap tindakan mengalami peningkatan yang cukup baik sehingga nilai rata-rata siswa meningkat yaitu pada siklus I tindakan 1 rata-rata 60,10, siklus I tindakan 2 rata-rata 70,10, siklus II tindakan 1 rata-rata 80,50 dan siklus II tindakan 2 rata-rata 90,20. Dengan demikian, penerapan metode bermain peran, sangat menunjang terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan pokok bahasan menghargai pahlawan kemerdekaan Indonesia di kelas V SDN Cimenyan 1 Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

Kata kunci : Aktivitas belajar, hasil belajar, metode bermain peran, pahlawan kemerdekaan Indonesia.

## ***Abstract***

*skripsi it was an research result about the use of the method role playing to increase yields of activity and results to study for students in learning social science with a staple appreciate the subjects of indonesia independence.*

*The formulation of the research is: how big the influence of the learning methods he continued play a role in study results from the classroom v sdn cimenyan 1 in cimenyan bandung district.*

*But research aim is to improve activity and results to study for students in learning social science with a staple appreciate the subjects of indonesia independence.*

*Theoretical the research is talk about: ( 1 ) learning; ( 2 ) activity learn; ( 3 ) study results; ( 4 ) learning social science; ( 5 ) method role playing.*

*Methods used in this study is research class action ( PTK ), the cycle repeated if the objective of formulated not yet reached optimally. Every cycle learning consisting of four stage: ( 1 ) planning, ( 2 ) implementation, ( 3 ) observation, and ( 4 ) reflection .*

*An instrument used in research in form of pieces of observation , field notes , the assessment of the activity of playing the role and the test results of 5 learn about the discussion.*

*The results of the study showed that the application of a method of role-playing to increase the activity and learning outcomes of students in learning social science with a staple appreciate hero subjects of the independence of indonesia can apparently increase the results of activity and student learning in any action has increased good enough so that the rata-rata students on the cycle action on I 1 rata-rata 60,10 , cycles I the act of 2 rata-rata 70,10 , cycles II the act of 1 rata-rata 80,50 , cycles ii the act of 2 rata- 90,20 .Thus , the method role playing , is very conducive to activity and results to study for students in learning social science with a staple subjects of appreciate hero the independence of indonesia in the class V SDN Cimenyan 1 In Cimenyan Bandung district.*

*Password: learning activity , learning outcomes , a method of role-playing , Indonesian independence hero*