PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN *(ROLE PLAYING)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG USAHA DALAM BIDANG EKONOMI

ABSTRAK

Oleh

Eva Khoerunnisa

085060170

Skripsi ini merupakan hasil penelitian tentang **Penggunaan Metode Bermain Peran *(Role Playing)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Tentang Usaha Dalam Bidang Ekonomi.** Penelitian ini dilakukan di Kleas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan metode bermain peran *(role playing)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa tentang usaha dalam bidang ekonomi di kelas V SDN Tanjungsari I Kecamatan Cangkuang Kabupaten Bandung.

Adapun tujuan penelitiannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran *(Role Playing)* pada pembelajaran IPS di Kelas V.

Kajian teoritis dalam penelitian ini adalah membahas tentang: (1) Metode Mengajar; (2) Metode Bermain Peran; (3) Belajar: (4) Hasil Belajar; (5) Ilmu Pengetahuan Sosial.

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; dan (4) Refleksi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berupa lembar tes, lembar observasi, dan lembar wawancara. Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengobservasi hal-hal sebagai berikut ini: (1) Rancangan pembelajaran; (2) Tindakan pembelajaran; dan (3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukan bahwa pembelajaran IPS melalui metode bermain peran *(Role Playing)* ternyata dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum diadakannya penelitian tindakan kelas. Setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran *(Role Playing)* ada peningkatan yang baik sekali yaitu nilai rata-rata siswa pada data awal 34,61, siklus I 53,84, siklus II 65,38, siklus III 88,46.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran *(Role Playing)*, Hasil belajar IPS