

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DENGAN  
MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 1 BENDA-  
BENDA DI LINGKUNGAN SEKITAR SUBTEMA 2 PERUBAHAN  
WUJUD BENDA**

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SD Negeri Pamoyan Kab. Bandung)**

Oleh  
**Nina Aprillasari**  
**135060243**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, rata-rata hasil belajar siswa pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda belum mencapai KKM. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda di kelas V SDN Pamoyanan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus pada pelaksanaannya. Setiap siklus terdiri dari tiga pembelajaran dengan menerapkan metode *Role Playing* dengan model *Discovery Learning*. Adapun, tahapan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang diperoleh di lapangan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dengan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V tema 1 benda-benda di lingkungan sekitar subtema 2 perubahan wujud benda. Dengan demikian metode *Role Playing* dengan model *Discovery Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang diterapkan guru pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas agar meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Role Playing, Discovery Learning, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar.*