**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPS PADA MATERI MENGHARGAI JASA DAN PERANAN TOKOH DALAM MEMPROKLAMASIKAN KEMERDEKAAN**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SD Negeri Singawada II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka)

Oleh

Heni Sunaeni

105060013

**ABSTRAK**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS pada topik permasalah sosial di daerahnya. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas V SD Negeri Singawada II Kecamatan Rajagaluh Kabupaten Majalengka. Penelitian ini dilatar belakangi dengan keadaan peserta didik kelas V yang tidak kritis didalam pembelajaran dikarenakan guru sering menggunakan ceramah konvesional, sedangkan dengan model-model pembelajaran lain khusunya metode *Role Playing* belum pernah dilaksanakan. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 3 siklus yang tiap siklusya terdiri dari 4 tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam setiap pembelajaran peneliti menerangkan metode pembelajaran *Role Playing* yang terdiri dari pembentukan kelompok, kemudian masing-masing kelompok diberikan makalah yang harus dipelajari untuk memerankan perannya di depan kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar tes hasil belajar yang terdiri dari dan brupa angket responden peserta didik. pre tes dan postes*,* lembar observasi, lembar wawancara,angket respon peserta didik, dan juga lembar kerja kelompok. Pengolahan data dan pengumpulan data berdasarkan dari data yang didapatkan pada instrument tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS melalui metode *Role Playing* (bermain peran) ternyata dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas. Setelah diadakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) ada peningkatan yang baik. Siklus I sebesar 29,62%, siklus II sebesar 48,27% dan siklus III 80,00%. Nilai rata-rata yang didapat mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 47 (kurang), siklus II sebesar 58 (cukup baik), dan siklus III sebesar 81 (Baik).

|  |  |
| --- | --- |
| Kata Kunci : | Metode *Role Playing*  (Bermain Peran). Hasil belajar |