

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas IV MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung**” ini ditulis oleh Riska Fathur Rizqi Dwiyanti, NIM. 3217103077, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, yang dibimbing oleh Muh. Nurul Huda, MA.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Prestasi Belajar PKn.

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa dalam mempelajari PKn dan menyebabkan prestasi belajarnya rendah. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru PKn kurang bervariasi. Dalam pembelajaran PKn ada beberapa metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satunya adalah metode *Role Playing*, yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang.

Rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah 1) Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan pengaruh globalisasi siswa kelas IV di MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung tahun ajaran 2013/2014, 2) Apakah ada peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran PKn pokok bahasan pengaruh globalisasi dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas IV di MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada : 1) Kepala MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung sebagai masukan dalam perbaikan dan peningkatan mutu pengajaran PKn di kelas. 2) Guru MIN Mergayu sebagai bahan pertimbangan dalam proses penyampaian materi. 3) Siswa MIN Mergayu sebagai motivasi dalam proses pembelajaran dan kemudahan untuk siswa didalam meningkatkan prestasi belajarnya.4) Perpustakaan, Sebagai bahan referensi dan koleksi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa. 5) Peneliti lain, sebagai penambahan wawasan atau informasi untuk mengadakan penelitian selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah

siswa kelas IV MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data antara lain tes, observasi, wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila penguasaan materi peserta didik mencapai 75% dari tujuan yang seharusnya dicapai, dengan nilai KKM 75.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar pada tes akhir siklus I adalah 74 (57,89%), berada pada kriteria baik, sedangkan pada tes akhir siklus II adalah 85,21 (89,47%) dan berada pada kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 11,21. Dari data tersebut terlihat bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar PKn materi pengaruh globalisasi siswa kelas IV MIN Mergayu Bandung Tulungagung tahun ajaran 2013/2014.

ABSTRACT

Thesis entitled “Role Playing Application Methods for Increasing Student Achievement Civics Class IV MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung” was written by Riska Fathur Rizqi Dwiyanti, NIM : 3217103077, Majors in primary, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, IAIN Tulungagung, which is led by Muh. Nurul Huda, MA.

Keywords: Method of Role Playing, Learning Achievement Civics.

The research in this paper was motivated by a lack of student interest in studying Civics and lead to low academic achievement. This is due to the learning undertaken by teachers of Civics less varied. In Civics lessons there are several methods of learning that can be used by teachers to improve student achievement. One of them is a method of role playing, which is a way of mastery learning materials through the development of imagination and appreciation of the student to play her as a character. These games are generally performed more than one person.

The problems of this paper is 1) How can the application of the method of Role Playing on the subject of Civics subjects of globalization of students Class IV MIN Mergayu, Bandung , Tulungagung Academic Year 2013/2014, 2) Is there an increase in learning achievement in the subjects of Civics subject of globalization by using role playing of students Class IV MIN Mergayu, Bandung , Tulungagung Academic Year 2013/2014.

This study is expected to provide benefits to: 1) Head MIN Mergayu, Bandung, Tulungagung as an input in the repair and improvement of the quality of teaching civics in the classroom. 2) Teachers MIN Mergayu for consideration in the process of delivering the material. 3) Students MIN Mergayu as motivation in the learning process and ease in improving achievement for students belajarnya. 4) Library, and the collection as a reference material that can be used as a source of student learning. 5) Other researchers, as additional insight or information to conduct further research.

This study uses action research class (Class Action Research) as much as two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Objectives of this study were fourth graders MIN

Mergayu, Bandung, Tulungagung. Techniques used in collecting the data include tests, observations, interviews, field notes and documentation. Data analysis includes data reduction, data display, and conclusion. Indicators of success in this study if learners achieve mastery of 75 % of the goals that should be achieved, with the KKM 75.

Research results show that the application of the method of role playing can improve students' learning achievement Civics. This is evidenced by an increase in student achievement from the first cycle to the second cycle is the average value of learning outcomes at the end of the test cycle I was 74 (57.89 %) which were on both criteria, while at the end of the test cycle II are 85,21 (89.47 %) and were the criteria very well. This shows an increase of 11.21. From these data it appears that the application of role playing method can improve the learning achievement of globalization Civics material grade IV MIN Mergayu Bandung Tulungagung academic year 2013/2014.

الملخص

رسالة جامعية تحت عنوان "لعب دور أساليب التطبيق لزيادة تحصيل الطلاب التربية الوطنية الفئة الرابعة المدرسة الابتدائية الحكومية مركايو، بندونج ، تولونج اجونج ، الساعة عام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٣" كتبتها رزكا فتح رزقي دوينتي، رقم الدفتر القية: ٣٢١٧١٠٣٠٧٧ كلية التربية، و العلوم التعليمية، التخصصات في التعليم الابتدائي، و الذي يتزعمه موه نورال هودى، الماجистر أكادم.

كلمات الرئيسية : طريقة لعب الأدوار، التعلم الإنماز التربية الوطنية

كان الدافع وراء البحث في هذه الورقة بسبب عدم وجود اهتمام الطلاب في دراسة التربية الوطنية وتؤدي إلى انخفاض التحصيل الدراسي . ويرجع ذلك إلى التعلم التي تقوم بها معلمي التربية الوطنية أقل تنوعاً هذا . في دروس التربية الوطنية هناك عدة نماذج من التعلم التي يمكن استخدامها من قبل المعلمين لتحسين تحصيل الطلاب . واحد منهم هو وسيلة لـ لعب دور ، والذي هو وسيلة لـ إتقان المواد التعليمية من خلال تطوير الخيال و التقدير للطالب للعب لها حرف . يتم تنفيذ هذه الألعاب عموماً أكثر من شخص واحد

المشاكل من هذه الورقة هو ١) كيف يمكن تطبيق أسلوب لعب دور في هذا الموضوع من الموضوعات المدنية العمولة من الطلاب بالفئة الرابعة المدرسة الابتدائية الحكومية مركايو، بندونج ، تولونج اجونج ، الساعة عام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٣) هل هناك زيادة في التحصيل العلمي في مادتي التربية الوطنية موضوع العمولة باستخدام لعب الأدوار الفئة الرابعة المدرسة الابتدائية الحكومية مركايو، بندونج ، تولونج اجونج ، الساعة عام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٣

ومن المتوقع هذه الدراسة لتوفير الفوائد إلى: ١) رئيس المدرسة الابتدائية الحكومية مركايو، بندونج ، الساعة كمدخل في إصلاح و تحسين نوعية تدريس التربية المدنية في الفصول الدراسية . ٢) المعلمون بالمدرسة الابتدائية الحكومية مركايو للنظر في عملية تسليم المواد ٣) طلاب بالمدرسة الابتدائية الحكومية مركايو كما الدافع في عملية التعلم وسهولة في تحسين الإنماز

للطلاب تعلم .٤) مكتبة ، وجمع كمادة مرجعية التي يمكن استخدامها كمصدر تعلم الطالب .٥) باحثون آخرون ، والبصرة أو المعلومات كما إضافية إجراء مزيد من البحوث.

يستخدم هذه الدراسة فئة البحوث العملية (البحث العملي فئة) بقدر دورتين . تتكون كل دورة من أربع مراحل : التخطيط والتنفيذ و المراقبة والتأمل . وكانت أهداف هذه الدراسة طلاب الصف الرابعة المدارسة لابتدائية الحكومية مركايو ، باندونج ، تولونج اجونج . التقنيات المستخدمة في جمع البيانات وتشمل الاختبارات ، و الملاحظات والمقابلات و الملاحظات الميدانية والتوثيق . ويشمل تحليل البيانات اختزال البيانات ، وعرض البيانات ، و الاستنتاج . مؤشرات النجاح في هذه الدراسة إذا المتعلمين التمكن من تحقيق ٧٥٪ من الأهداف التي ينبغي تحقيقها ، معايير اكتمالاًحد الأدنى . ٧٥

تظهر نتائج البحوث أن تطبيق أسلوب لعب الأدوار يمكن تحسين التعلم التربية الوطنية تحصيل الطلبة . ويتحقق ذلك من خلال زيادة التحصيل العلمي للطلاب من الدورة الأولى إلى الدورة الثانية هو متوسط قيمة نتائج التعلم في نهاية دورة الاختبار الأول كان (٧٤،٨٩٪) والتي كانت على حد سواء المعايير، بينما في نهاية دورة الاختبار الثاني هي (٨٥،٢١٪) وكانت المعايير بشكل جيد للغاية . وهذا يدل على زيادة قدرها (١١,٢١٪) من هذه البيانات ويفيد أن تطبيق لعب دور الطريقة يمكن تحسين التحصيل الدراسي للعولمة التربية الوطنية الصف الرابع مواد المدرسة لابتدائية الحكومية مركايو، باندونج ، تولونج اجونج إدارية عام الدراسي ٢٠١٣/٢٠١٤