

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V-B SDN Kalisari 1, ditemukan permasalahan siswa masih sulit mengikuti pembelajaran. Ini terjadi karena guru belum melaksanakan pembelajaran yang inovatif. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Subjek penelitian adalah siswa kelas V-B, yang berjumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru, siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama melalui model pembelajaran role playing mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I mendapatkan persentase 61.6% dengan kriteria baik, sedangkan siklus II 87.2% dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa yang dinilai dari karakter rasa ingin tahu pada siklus I mendapatkan jumlah skor 174.4 dengan persentase 58.23% dengan kriteria cukup baik, pada siklus II mendapatkan jumlah skor 255.54 dengan persentase 85.15% kriteria sangat baik. Prestasi belajar siswa yang dinilai dari hasil posttest siklus I mendapatkan skor 2710 dengan ketuntasan klasikal 80.55%, dan pada siklus II mendapatkan skor 3130 dengan ketuntasan klasikal 91.66%. Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran role playing dapat meningkatkan aktivitas guru, rasa ingin tahu siswa, dan prestasi siswa. Saran : guru dapat mengembangkan penerapan model role playing dengan metode demonstrasi dan eksperimen.

Kata Kunci : Rasa Ingin Tahu, Prestasi Belajar, Role Playing, Karakter.

ABSTRACT

Learning Indonesian is one of the subjects taught in elementary school. Based on observations made in class V-B SDN Kalisari 1, found the problem was difficult to follow the learning of students. This happens because teachers have not implemented innovative learning. The purpose of this study to raise the curiosity and student achievement Indonesian subjects the material to do plays by using model Role Playing. The subjects were students of class V-B, totaling 36 students. The results showed that the activities of teachers, students in learning Indonesian dramatic play materials through role playing learning model has increased. Teacher activity in cycle I get a percentage of 61.6% with good criteria, while the second cycle of 87.2% with the criteria very well. Activities students judged from the character's curiosity in the cycle I get a total score of 174.4 with a percentage of 58.23% with the criteria fairly well, the second cycle mendapatkan total score of 255.54 with a percentage of 85.15% criteria very well. Student achievement is assessed from the results of the first cycle posttest gain in 2710 with classical completeness score of 80.55%, and the second cycle to get a score of 3130 with 91.66% classical completeness. Conclusions from this research is the role playing learning model can improve aktivas teachers, the curiosity of students, and student achievement. Suggestion: teachers can develop the application of the model role playing with demonstration and experimental methods.

Keywords : Curiosity, Learning Achievement, Role Playing, Characters.