

ABSTRAK

TISNI LAKORO. NIM; 151 412 367 Judul Penelitian “Penerapan Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Kreativitas Belajar IPS Siswa Kelas V Pada Materi Tentang Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara Kelas V di MI Alkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo”. Skripsi.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa Kelas V di MI Alkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran IPS melalui metode bermain peran Kelas V MI Alkhairat Mananggu Kabupaten Boalemo.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi, analisis dan refleksi.

Hasil perolehan nilai pada Siklus I setelah dilakukan persiapan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran maka dapat diperoleh hasil pembelajaran yang kreatif tentang Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara siswa kelas V MI Alkhairat Mananggu. Hasilnya di peroleh nilai tiap aspek dengan nilai rata-rata kelas V MI Al-Khairat Mananggu dalam kreativitas belajar tentang Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara dengan menggunakan metode bermain peran yaitu untuk kriteria KKM Tuntas berjumlah 7 Orang (64%) sedangkan kategori tidak tuntas kreativitas belajarnya berjumlah 4 orang (36%).

Sementara pada siklus II setelah diadakan perbaikan dan dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran maka dapat diperoleh hasil belajar yang kreatif siswa kelas V MI Al-Khairat Mananggu. Dan pada siklus II hasil perolehan nilai tiap aspek dapat diperoleh nilai rata-rata kelas V MI Al-Khairat Mananggu dalam kreativitas belajar siswa pada materi Persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara dengan menggunakan metode bermain peranyaitu untuk kriteria tuntas kreativitas belajarnya berjumlah 11 orang (100%).

Berdasarkan kesimpulan bahwa, pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini diterapkan maka kreativitas belajar siswa di kelas VMI Alkhairat Mananggu akan meningkat, dapat diterima atau dengan kata lain baik hipotesis tindakan maupun indikator kinerja dapat diterima dengan bukti-bukti yang ada.

Kata Kunci ;Kreativitas, Belajar dan Metode Bermain Peran

ABSTRACT

TISNI LAKORO. NIM; 151 412 367 Research Title "**Application of Role Playing Method to Enhance Student Creativity Learning Social Class V to Content About Indonesian Independence Preparation and formulation of the basic state in MI Class V district was AlkhairatMananggu**". Thesis.

The problem of this research is the application of the method Is playing the role of creativity can improve student learning in MI Class V district was Alkhairat Mananggu? The purpose of this study is to enhance creativity in social studies student learning through role-play method Alkhairat Mananggu MI Class V district was.

The method used in this study is the method of action research (PTK). TOD is implemented in two cycles ie cycles I and II cycles, each cycle consisting of four phases: planning, implementation, monitoring, and evaluation, analysis and reflection.

The results of the acquisition value of the first cycle after the preparation of learning by using the method of playing the role of the obtained results it can be a creative learning about Indonesian independence Preparation and formulation of the basic state fifth grade students Alkahirat Mananggu MI. The results obtained with the value of each aspect of the average value of the class V MI Al-Khairat creativity Mananggu in learning about Indonesian independence Preparation and formulation of the basic state using methods play a role, namely to KKM criteria Completed Orang numbered 7 (64%) while the incomplete category learning creativity consists of 4 people (36%).

While in the second cycle after repair held and performed the learning process by using the method of playing the role of the learning outcomes that can be obtained creative class V student of Al-Khairat Mananggu MI. And the second cycle results every aspect of the acquisition value can be obtained average value of class V MI Al-Khairat Mananggu in student learning creativity on Preparation of material independence of Indonesia and the country's basic formulation using criteria play a role, namely to complete a total of 11 people learning creativity (100%).

According to the conclusion that, by using the method of learning to play this role then apply creativity of student learning in the classroom V MI Alkhairat Mananggu will increase, acceptable or in other words both measures and performance indicators the hypothesis can be accepted by the existing evidence.

Keyword; Creativity, Learning and RolePlaying Method