

## ABSTRACT

**Maknajir Simatupang, NIM: 8106181010, Application of a model role playing to enhance motivation and learning outcomes IPS Elementary School 101 780 Percut Deli Serdang, Thesis. Medan: Basic Education Studies Graduate Program UNIMED, November 2012.**

This study aims to improve motivation and learning outcomes through the implementation of the IPS model of role playing in fifth grade elementary school Percut Years Learning 101 780 2011/2012.

This research is Classroom Action Research (CAR) conducted in class V in the elementary school is located at 101 780 Percut Road No. APDN work. 13 Love People's district. Percut Sei Tuan district. Deli Serdang in the span of four meetings, one cycle consisted of two meetings held in the month of July 2012. When study subjects provided 10 hours of lessons a week, one hour lessons held for 35 minutes. Subjects were all students in the fifth grade class at the elementary school Percut Years Learning 101 780 2011/2012, amounting to 35 people. The study, by researchers and assisted by two social studies teachers in the classroom as an observer.

Based on research and discussions that have been conducted, obtained through the application of methods that games can enhance learning in schools, and through the application of the model role playing can improve motivation and learning outcomes IPS Percut 101,780 primary school students.

This category was obtained from the conversion of the value of observation keterlaksanaan role playing models are: the average value of 92 in the first cycle and 98 on the second cycle, and there is increasing diperoleh learning outcomes through the daily value of a significant number of core competencies with the application of the role playing on learning matter of historical figures in the Hindu, Buddhist and Islam in Indonesia, namely: the average KD value of 4.2; telling historical figure in the Hindu, Buddhist and Islam in Indonesia is at 82.69 with mastery 92%.

***Keywords: Classroom Action Research (CAR), State Primary School 101 780 Percut, model role playing, and Student Learning Outcomes***



## ABSTRAK

**Maknajir Simatupang, NIM: 8106181010, Penerapan model *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS SD Negeri 101780 Percut Kabupaten Deli Serdang, Tesis. Medan: Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana UNIMED, Nopember 2012.**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS melalui penerapan model *role playing* pada kelas V SD Negeri 101780 Percut Tahun Pembelajaran 2011/2012.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri 101780 Percut yang beralamat di Jalan Karya APDN No. 13 Cinta Rakyat Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang dalam rentang waktu empat kali pertemuan, satu siklus terdiri dari 2 pertemuan yang dilaksanakan di bulan Juli 2012. Waktu belajar mata pelajaran yang disediakan 10 jam pelajaran dalam satu minggu, 1 jam pelajaran dilaksanakan selama 35 menit. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas kelas V di SD Negeri 101780 Percut Tahun Pembelajaran 2011/2012 yang berjumlah 35 orang. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh dua orang guru mata pelajaran IPS sebagai observer di dalam kelas.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh bahwa melalui penerapan metode permainan dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah, dan melalui penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa SD Negeri 101780 Percut.

Kategori ini di peroleh dari hasil konversi nilai observasi keterlaksanaan model *role playing* yaitu: rata-rata nilai 92 pada siklus I dan 98 pada siklus II dan terdapat peningkatan hasil belajar yang diperoleh melalui nilai harian beberapa kompetensi dasar cukup signifikan dengan penerapan model *role playing* pada pembelajaran materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia yaitu: rata-rata nilai KD sebesar 4,2; menceritakan tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia adalah sebesar 82,69 dengan ketuntasan 92%.

***Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Sekolah Dasar Negeri 101780 Percut, model *role playing*, dan Hasil Belajar Siswa***

