

ABSTRAK

METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X IPS 1 SMA NEGERI 2 NGAGLIK SLEMAN

Damianus Triko Kristianto

121314011

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, dan (3) hasil pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode bermain peran.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 2 Ngaglik Sleman yang melibatkan 31 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumen, dan dokumentasi yang didukung oleh studi pustaka. Teknik analisis data dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) persiapan pembelajaran dilakukan dengan observasi kelas, menyusun RPP, dan membuat instrumen penilaian, (2) pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun, dan (3) hasil pembelajaran pada ranah kognitif diperoleh nilai rata-rata 84, afektif dengan nilai rata-rata 74, dan psikomotorik dengan nilai rata-rata 82.

ABSTRACT

**ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE HISTORY LEARNING QUALITY
IN GRADE X IPS 1 SMAN NEGERI 2 NGAGLIK SLEMAN**

Damianus Triko Kristianto

121314011

This research aims to describe: preparation, implementation, and learning outcomes of history using the role playing method.

This research use descriptive qualitative methods. The subject of the research was 31 student grade X IPS 1 in SMAN 2 Ngaglik Sleman. The technique of collecting data uses observation, interviewes, documents, and documentation supported by literature. Data analysis techniques using descriptiive analysis techniques.

The results of the research show that: (1) the learning preparation is done by conducting clasroom observations, compiling lesson plans, and making assessment instruments, (2) the learning implementation was carried out in accordance with the RPP that had been prepared, and (3) the learning outcomes in the cognitive domain obtained an average value of 84, affective with an average value of 74, and psychomotor with an average value of 82.

