

ABSTRAK

Nur Halimatus Zahrah, 2021, *Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Motivasi Belajar Pembelajaran IPA pada Kelas IV di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Dosen Pembimbing: Moh. Fauzi. S.Pd., M.Si.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Motivasi, Belajar*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan belajar mengajar berlangsung menunjukkan interaksi guru terhadap siswa kurang dibangun sehingga dalam proses pembelajaran banyak siswa yang tidak aktif dalam kelas, dan merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat beberapa siswa yang tidak fokus sibuk dengan dunianya sendiri hanya sebagian yang memperhatikan guru, siswa kurang semangat dan motivasi dalam belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada permasalahan yang menjadi kajian pokok dalam penelitian ini, yaitu: *pertama* Bagaimana Implementasi metode bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran IPA di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan, *Kedua* Bagaimana Tahapan-tahapan dalam metode bermain peran (*Role Playing*) pada mata pelajaran IPA di SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) jenis kuantitatif deskriptif ditempuh dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dalam empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Larangan Dalam 2 Pamekasan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, wawancara dan dokumentasi tentang implementasi metode pembelajaran *Role Playing*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian ini telah mengalami peningkatan hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan skor motivasi belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 75,00% dan pada siklus II 85,04%. Terjadi peningkatan sebesar 10,04% dari siklus I ke siklus II. Setiap indikator motivasi belajar siswa telah mengalami peningkatan dan melebihi kriteria minimal yaitu 75%. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwasanya rencana perbaikan yang dilakukan pasca siklus I berjalan dengan baik pada pelaksanaan siklus II. Guru lebih menekankan kepada siswa untuk lebih bersungguh-sungguh dalam memerankan tokoh. Sehingga hal tersebut mampu menggerakkan semangat siswa untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu tahapan dalam perencanaan siklus II dapat didasarkan pada hasil refleksi siklus I, antara lain: Guru mendeskripsikan kepada siswa untuk fokus dalam memerankan tokoh, Guru menjelaskan alur cerita lebih diperinci agar tidak terjadi kesalahpahaman dan memberikan arahan kepada setiap tokoh pemain terjalin lebih akrab agar tercipta kemistri yang baik antara satu dengan yang lainnya, Guru memberikan kata-kata motivasi agar siswa lebih giat dalam memerankan dan membuat cerita menjadi lebih menarik. Data berdasarkan angket terjadi peningkatan yaitu siklus I sebesar 74,99% dan siklus II 84,59%. Terjadi peningkatan sebesar 9,59% dari siklus I ke siklus II. Peneliti juga melakukan wawancara untuk memberikan hasil data yang mendukung.