

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV SD NEGERI 2 KESUMADADI

Oleh

DWI NOVITA SARI

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yaitu 15 siswa (63,64%) yang masih berada dibawah KKM 70. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus yang diawali dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik non tes dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru dan motivasi siswa siswa serta soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “Baik”, motivasi siswa pada siklus II menunjukkan motivasi “Baik”. Motivasi dan persentase siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori “Kurang”, hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori “Baik”. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.

Kata kunci : Model *role playing*, motivasi, hasil belajar PKn.