

ABSTRAK

Shintia, Rts. 2022. *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar di kelas III SD*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Drs. Faizal Chan, S.Pd.,M.Si, (II) Muhammad Sholeh, S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Minat, Motivasi, *Role Playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik kelas III SD di SD N 121/I Muaro Singoan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, data yang diambil berupa angket, observasi dan dokumentasi. Subjek pada penelitian ini adalah guru dan peserta didik yang berjumlah 13 orang. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada saat proses belajar mengajar menerapkan metode *role playing*

Hasil penelitian yaitu : penerapan metode *role playing* pada siklus I presentase ketuntasan yaitu 72% untuk minat belajar dan 65,2% untuk motivasi belajar peserta didik. Pada siklus II presentase ketuntasan yaitu 89,5% untuk minat belajar dan 86,8% untuk motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan peningkatan disetiap siklus, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian ini disarankan agar guru dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Guru perlu menyampaikan tujuan disampaikan dengan baik dan jelas agar dapat tercapai sebagaimana mestinya. Serta guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.