

ABSTRAK

AFRIDA RAMADHANI. NIM : 109311001. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri 101891 T.A 2013/2014.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn pada materi pokok proses pemilihan kepala desa di kelas IV SD Negeri 101891 Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2013/2014.

Penelitian termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 101891 Kecamatan Tanjung Morawa yang berjumlah 29 orang siswa, 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi motivasi belajar siswa dan lembar angket motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap pertemuan. Pada kondisi awal persentase motivasi belajar siswa secara klasikal hanya 34,48%. Kriteria ini masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan harapan. Pada siklus I pertemuan 1 persentase motivasi belajar siswa secara klasikal naik menjadi 51,72% dengan kriteria sedang. Pada siklus I pertemuan 2 persentase motivasi belajar siswa secara klasikal 55,17% dengan kriteria sedang. Pada siklus II pertemuan 1 persentase motivasi belajar siswa secara klasikal naik menjadi 75,86% dengan kriteria tinggi. Pada siklus II pertemuan 2 persentase motivasi belajar siswa secara klasikal sudah sangat tinggi dengan nilai 89,65%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi pokok proses pemilihan kepala desa di kelas IV SD Negeri 101891 Kecamatan Tanjung Morawa T.A 2013/2014.