

ABSTRAK

Laila Turrochmah: “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Patuh Aturan Kelas I di SDN Kledungkradenan”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2026.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada materi patuh aturan. Peningkatan motivasi belajar siswa pada materi patuh aturan. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi patuh aturan di kelas I SDN Kledungkradenan.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus mencakup 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Kledungkradenan, dengan jumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan penulis yaitu untuk mengolah, meneliti, melaporkan, dan membandingkan hasil penelitian dari setiap siklus dengan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

Hasil penelitian adalah : (1) penerapan metode pra siklus terbukti efektif digunakan saat pembelajaran dengan bukti meningkatnya presentase disetiap siklusnya. (2) Pada pra siklus rata-rata presentase siklus I adalah 67%. Rata-rata presentase pada siklus II meningkat menjadi 80%. (3) Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas pendidik pada siklus I mendapatkan rata-rata 71% dan siklus II meningkat menjadi 87,5%. (4) Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pencapaian siswa cukup tinggi dengan skor rata-rata pra siklus 61%, hal ini masih tergolong rendah dan belum mencapai KKTP. Hasil siklus I memperoleh nilai rata-rata 66%, Siklus II meningkat menjadi 85%. Peningkatan hasil belajar meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 19%.

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