

**MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
IV SDN LINGGABUDI DALAM PEMBELAJARAN IPS SD PADA
MATERI KEGIATAN EKONOMI DALAM MEMANFAATKAN
SUMBER DAYA ALAM DENGAN MENGGUNAKAN METODE
BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)**

(Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas IV SDN Linggabudi kota Cimahi)

Oleh

Christantina Alfatria Wardhani

NPM. 115060074

ABSTRAK

Penelitian dengan menggunakan metode Bermain peran (*Role playing*) ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggabudi kota Cimahi dalam pembelajaran IPS SD mengenai Kegiatan Ekonomi Dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan perencanaan dan motivasi belajar terhadap metode pembelajaran di SDN Linggabudi Kota Cimahi melalui metode Bermain Peran (*Role Playing*) . Karena di latar belakang oelh pembelajaran yang masih menggunakan metode metode yang konvensional seperti ceramah, komunikasi satu arah dari guru atau biasa di sebut dengan *teacher centered* membuat motivasi siswa menjadi rendah dan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal tersebut di karenakan pemilihan metode yang kurang tepat dari guru karena pembelajaran IPS sering disebut sebagai pelajaran yang membosankan. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus, dengan ketentuan satu siklus dua kali tindakan. Setiap siklusnya meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap proses pelaksanaan metode pembelajaran. Dan hasil belajar siswa. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu penggunaan metode Bermain Peran (*Role Playing*) tentang kegiatan Ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam yang telah dilaksanakan di SDN Linggabudi Kota Cimahi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS SD. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata 28% dan pada siklus II 88% Tuntas dari KKM.

**Kata Kunci : Bermain Peran (*Role Playing*) , motivasi dan hasil belajar ,
IPS SD**