**ABSTRAK**

**Nofi Endarsari, 2012.** Upaya Peningkatan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PKn Kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung.

Dosen Pembimbing**:** Nur Kholis, M.Pd.

Kata Kunci: **Motivasi, Pemahaman, *Role Playing*.**

Rendahnya kualitas program pembelajaran di Madrasah, seringkali disebabkan oleh sistem pembelajaran yang dilakukan di Madrasah tersebut. Metode pembelajaran aktif nampaknya merupakan jawaban atas permasalahan tentang rendahnya mutu atau kualitas pembelajaran di Indonesia pada umumnya, salah satunya adalah penerapan metode *role playing.* Dengan menerapkan metode pembelajaran ini, diharapkan mutu atau kualitas pembelajaran meningkat, sebab pada metode ini keaktifan peserta didik lebih diutamakan.

Rumusan penelitian ini adalah (1) Apakah penggunaan metode role playing dapat meningkatkan pemahaman materi harga diri mata pelajaran PKn siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung, (2) Apakah penggunaan metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar materi harga diri mata pelajaran PKn siswa kelas III Mi Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman materi harga diri siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan metode pembelajaran role playing, (2) Mendeskripsikan motivasi belajar materi harga diri siswa kelas III MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung dalam mata pelajaran PKn melalui penerapan metode role playing.

Penelitian yang penulis lakukan ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Urutan kegiatan penelitian mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, tes/latihan soal. Sedangkan untuk analisisnya, penulis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas III semester genap tahun akademik 2011/2012 di MI Tarbiyatussibyan Boyolangu Tulungagung. Secara kuantitatif dapat ditunjukkan pada tes individual sebesar 87,5% atau sebanyak 7 orang siswa dari 8 peserta tes dinyatakan lulus. Sedangkan yang gagal sebanyak 1 orang siswa atau sebesar 12,5%. Ini berarti 87,5% siswa berhasil dinyatakan lulus. Begitu juga pada hasil tes kelompok memperoleh skor dalam rentang lulus. Sedang secara kualitatif dapat dijelaskan dari banyaknya siswa yang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* menyenangkan, tumbuhnya rasa kebersamaan dalam kelompok, dan suasana kelas menjadi hidup (2) pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn, yang membahas tentang *pentingnya harga diri*, telah menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Hal ini dapat ditunjukkan dari sikap dan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, serta tidak memerlukan waktu yang lama untuk dapat memahamkan peserta didik terhadap pelajaran yang disajikan dengan mengaplikasikan metode *role playing*. Kalaupun masih ada alternatif lain yang mungkin lebih baik dari apa yang telah disampaikan atau ditulis dalam skripsi ini, maka hal itu dapat dijadikan sebagai masukan atau tambahan agar skripsi ini terus berkembang dan tidak berhenti sampai disini.