

ABSTRAK

Nur Khofifatun Nihayah, NIM : 1810310128, Judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara”, Skripsi, Kudus : Fakultas Tarbiyah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) IAIN Kudus 2022.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui persiapan dalam penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara, 2) Untuk mengetahui penerapan dalam penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara, 3) Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Mi Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif untuk memperoleh signifikansi pengaruh penerapan metode *role playing* Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Gemar Membaca Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V, Sedangkan pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan teknik pengumpulan data secara observasi, dokumentasi, angket, dan tes, Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah semua siswa kelas V MI Daruttarbiyah Watta’lim pakis aji jepara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara. 1) Persiapan yang dilakukan guru di MI Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara dimana guru menyiapkan materi dan teks skenario untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tahap awal memberi pertanyaan seperti biasa atau tes awal (Pre Tes) dan tes kedua (Post Tes). 2) Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan penerapan metode *role playing* termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dari hasil *post-test* siswa yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah sebesar 94. 3) Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* dapat diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ($0,852 > 0,05$) maka H_0 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter gemar membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V MI Daruttarbiyah Watta’lim Pakis Aji Jepara.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Motivasi Belajar, Karakter Gemar Membaca