

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V
MI DWI DASA WARSA KETAPANRAME**

SKRIPSI

OLEH:

INDAH WAHYUNINGSIH

20151700126014



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO**

2021

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADAMATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS V
MI DWI DASA WARSA KETAPANRAME**

Skripsi

Diajukan kepada:

Fakultas Tarbiyah Institut Pesantren KH Abdul Chalim
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PESANTREN KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2021**

ABSTRAK

Wahyuningsih, Indah 20151700126014. “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame”. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah. Institut KH. AbdulChalim Mojokerto. 2021

Kata kunci: *Role playing*, bahasa Jawa, motivasi belajar siswa

Bahasa Jawa merupakan bahasa sehari-hari bagi orang Jawa, Namun dalam pembelajaran bahasa Jawa di tingkatan dasar sering kali dianggap membosankan bagi kebanyakan siswa. Selain itu, karena pembelajaran yang dirasa terlalu monoton dan masih bersifat *teacher center*. Guru mata pelajaran Bahasa Jawa seringkali menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik. Hal tersebut membuat motivasi belajar siswa menurun pada mata pelajaran Bahasa Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penerapan metode *role playing* serta mengetahui peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas VB MI Dwi Dasa Warsa. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus dari model Kurt Lewin. Subjek penelitian adalah siswa kelas VB di MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame.

Penerapan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas guru dari presentase 68,2% pada siklus I menjadi 90,9% pada siklus II dan aktivitas siswa meningkat dari presentase 54,5% pada siklus I menjadi 88,6% pada siklus II. Motivasi siswa pada mata pelajaran Bahasa Jawa, terbukti pada siklus I sebanyak 11 siswa berada di kategori tinggi dengan presentase 46% dan untuk 13 siswa lainnya berada pada kategori tinggi dengan presentase 54%. Pada siklus II motivasi belajar siswa seimbang antara kategori tinggi 12 siswa dan kategori sangat tinggi 12 siswa, dengan presentase 50% pada masing-masing kategorinya.

ABSTRACT

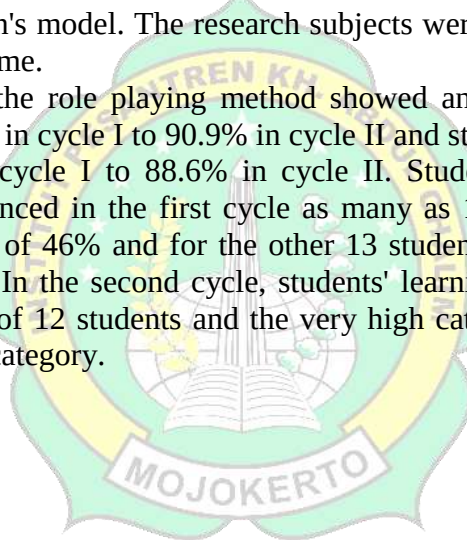
Wahyuningsih, Indah 20151700126014. "Application of the Role Playing Method to Increase Students' Learning Motivation in Javanese Language Subjects Class V MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame". Essay. **Ibtidaiyah Madrasah Teacher Education. Faculty of Tarbiyah. KH Institute. Abdul Chalim Mojokerto. 2021**

Keywords: Role playing, Javanese language, students' learning motivation

Javanese is the everyday language for the Javanese, but in learning Javanese at the elementary level it is often considered boring for most students. In addition, because learning is considered too monotonous and is still teacher center. Teachers of Javanese subjects often use learning methods that are less attractive. This makes students' learning motivation decreases in Javanese subjects.

This study aims to increase students' learning motivation by applying the role playing method and to find out the increase in student activity in learning Javanese language in the VB MI Dwi Dasa Warsa class. This research uses Classroom Action Research (CAR) with two cycles from Kurt Lewin's model. The research subjects were students of class VB at MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame.

The application of the role playing method showed an increase in teacher activity from a percentage of 68.2% in cycle I to 90.9% in cycle II and student activity increased from a percentage of 54.5% in cycle I to 88.6% in cycle II. Students' motivation in Javanese language subjects, as evidenced in the first cycle as many as 11 students were in the high category with a percentage of 46% and for the other 13 students were in the high category with a percentage of 54%. In the second cycle, students' learning motivation was balanced between the high category of 12 students and the very high category of 12 students, with a percentage of 50% in each category.



مستخلص البحث

Wahyuningsih، "Indah 20151700126014 تطبيق أسلوب لعب الأدوار لزيادة تحفيز الطلاب على التعلم في موضوعات اللغة الجاوية الفئة الخامسة". MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame مقال. مدرسة

ابتدائية تربية معلم. كلية التربية. معهد عبد الشليم موجو كيرتو. ٢٠٢١

الكلمات المفتاحية: لعب الأدوار ، اللغة الجاوية ، دافع تعلم الطلاب

الجاوية هي اللغة اليومية للغة الجاوية ، ولكن في تعلم اللغة الجاوية في المرحلة الابتدائية ، غالبًا ما تعتبر مملة بالنسبة لمعظم الطلاب. بالإضافة إلى ذلك ، لأن التعلم يعتبر رتيبًا للغاية ولا يزال مركزًا للمعلمين. غالبًا ما يستخدم معلمو المواد الجاوية طرقًا تعليمية أقل جاذبية. هذا يجعل دافع تعلم الطلاب يتناقص في المواد الجاوية.

تهدف هذه الدراسة إلى زيادة تحفيز الطلاب على التعلم من خلال تطبيق طريقة لعب الأدوار ومعرفة الزيادة في نشاط الطلاب في تعلم اللغة الجاوية في فصل VB MI Dwi Dasa Warsa. يستخدم هذا البحث البحث العملي للفصل الدراسي (CAR) مع دورتين من نموذج كورت لوين. كانت موضوعات البحث من طلاب الصف VB في MI Dwi Dasa Warsa Ketapanrame.

أظهر تطبيق طريقة لعب الأدوار زيادة في نشاط المعلم من نسبة ٦٨.٢٪ في الحلقة الأولى إلى ٩٠.٩٪ في الحلقة الثانية وزاد نشاط الطلاب من نسبة ٥٤.٥٪ في الحلقة الأولى إلى ٨٨.٦٪ في الحلقة الثانية. دافع الطلاب في موضوعات اللغة الجاوية ، كما يتضح في الدورة الأولى ، كان ما يصل إلى ١١ طالبًا في الفئة العالية بنسبة ٤٦٪ وبالنسبة للـ ١٣ طالبًا الآخرين كانوا في الفئة العالية بنسبة ٥٤٪. في الحلقة الثانية ، تمت موازنة دافع التعلم لدى الطلاب بين الفئة العالية المكونة من ١٢ طالبًا والفئة العالية جدًا المكونة من ١٢ طالبًا ، بنسبة ٥٠٪ في كل فئة.