

## ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi dan mengkaji metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research-CAR*) yang terdiri dari II siklus. I siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas V B, dengan jumlah siswa dan siswi 23. Terdiri dari delapan siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk data wawancara dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif. Sedangkan analisis kuantitatif untuk data berupa observasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peningkatan motivasi tersebut dapat dilihat dari perolehan persentase rata-rata sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Terbukti dari perolehan persentase motivasi belajar siswa pada sebelum tindakan sebesar 39,13% (kategori rendah). Setelah diberikan perbaikan pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 68,47% (kategori sedang). Pada Siklus II penerapan metode *role playing* ditingkatkan kembali sehingga prosentase yang diperoleh meningkat menjadi 90,21% (kategori tinggi).

Kata kunci : motivasi belajar, Pendidikan Agama Islam, *role playing* dan PTK