

ABSTRAK

Nama : Armelia
NIM : 02.17.5050
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Imam Bulu Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone”

Penelitian ini berjudul Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Imam Bulu Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini termasuk penelitian lapangan (*Field Research*). Proses pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, dokumentasi dan observasi, sehingga memudahkan dalam pemecahan masalah. Informan dalam penelitian ini adalah Kepala Madrasah dan guru MI Nurul Imam Bulu

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *pertama*, guru dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa telah melakukan berbagai upaya terutama dalam menerapkan metode bermain peran, *kedua* upaya guru menerapkan metode bermain peran bukan berarti tanpa kendala, hanya saja kendala yang dihadapi guru adalah kendala yang bersifat natural yaitu dimana ada yang senang dan tidak senang dengan metode yang diterapkan guru sehingga siswa yang senang tetap terlihat senang mengikuti pelajaran sedangkan siswa yang tidak senang terkesan santai dalam proses belajar mengajar. *Ketiga* metode bermain peran yang diterapkan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari terciptanya atau terlihatnya kelebihan metode bermain peran ini dalam proses pembelajaran. Kelebihan metode bermain peran ini adalah: 1) Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi, 2) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat mengikuti pembelajaran, 3) Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-mengajar di antara peserta didik, 4) Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi peserta didik, karena suatu yang dialami dan disampaikan pendidik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh peserta didik. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak), 5) Anak akan lebih terlatih untuk kreatif

dan insiatif, 6) Menumbuhkan kerja sama antara pemain, 7) Anak akan terbiasa untuk menerima dan tanggung jawab dengan sesamanya, 8) Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah di pahami dan dimengerti. Dimana kesemua kelebihan metode permainan peran ini juga sejalan dengan tujuan metode permainan peran yaitu: siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, siswa dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar mengambil keputusan dalam suasana kelompok secara tepat, dan merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.