

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan dikarenakan prestasi belajar mata pelajaran PKn masih rendah dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh di bawah KKM. Selain itu rasa ingin tahu siswa yang masih rendah, terbukti dari siswa yang dapat mengerjakan soal sesuai dengan yang diajarkan gurunya saja. Penelitian yang dilaksanakan termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian di SD Islam Al-Fattah kecamatan Gayamsari Kota Semarang pada kelas V dengan menggunakan model *role playing* bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar dan rasa ingin tahu pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi. Penelitian dilaksanakan dengan 2 siklus. Pada tiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Pada siklus I pertemuan 1 rasa ingin tahu mendapat presentase 54,88% dengan kriteria cukup baik dan siklus I pertemuan 2 mendapat presentase 57,85% dengan kriteria cukup baik. pada siklus II pertemuan 1 mendapat presentase 93,92% dengan kriteria sangat baik dan siklus II pertemuan 2 mendapat presentase 96,19%. Siklus I presentase ketuntasan klasikalnya 52,38% Siklus II presentase ketuntasan klasikalnya 90,47%. Dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar dan rasa ingin tahu di kelas V SD Islam Al-Fattah. Dengan model *role playing* diharapkan SD Islam Al-Fattah dapat menerapkan model ini saat pembelajaran dan carilah materi yang sesuai untuk dapat model *role playing*.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Rasa Ingin Tahu, Model *Role Playing*