

ABSTRAK

Hasil belajar IPA di SDN Muktiharjo Lor Semarang kelas IV-A tahun ajaran 2015/2016, menunjukkan bahwa siswa dikelas belum mencapai ketuntasan belajar di dukung dari data pra penelitian pada proses pembelajaran karakter rasa ingin tahu siswa belum terlihat. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran Interaktif dengan pembelajaran *role playing* dilaksanakan pada proses pembelajaran IPA materi gaya. Siswa dibagi dalam lima kelompok dan tiap kelompok terdiri dari lima atau enam siswa, akan tetapi berbeda pada siklus II siswa dibagi menjadi 9 kelompok yang terdiri dari 3 siswa. Tiap kelompok ditugaskan untuk membuat skenario dari hasil penyelidikannya untuk menjawab pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi gaya pada kehidupan sehari-hari, kemudian tiap kelompok mempresentasikan hasil penyelidikannya di depan kelas dan dari kelompok lainnya memperoleh giliran untuk bertanya jika ada hal yang masih belum jelas. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV-A di SDN Muktiharjo Lor Semarang yang terdiri dari 27 siswa. Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan tes, sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Karakter rasa ingin tahu siswa dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan. Hal ini didapatkan dari data observasi karakter rasa ingin tahu siswa siklus 1 ke siklus 2 skor rata-ratanya meningkat dari persentase 76,29% dengan kriteria “baik” menjadi 87,59% dengan kriteria “sangat baik”. Melihat dari hasil angket di siklus II rasa ingin tahu siswa secara keseluruhan mencapai 3,9 dengan klasifikasi “baik”, sedangkan skor nilai akhir dalam bentuk persentase mencapai 77,66% nilai termasuk kriteria “baik”. Hasil belajar kognitif siswa juga mengalami peningkatan. Pencapaian ketuntasan klasikal pada siklus 1 mencapai 55,55% dan siklus 2 mencapai 96,29%. Model pembelajaran *role playing* terbukti dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa SD.

Kata kunci : *Role Playing, Karakter, Rasa Ingin Tahu, Hasil Belajar.*