

## ABSTRAK

**Nisrina Nur Alfiani.** 2024. *Penerapan Model Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Anak Pada Pembelajaran IPAS-IPS Kelas 4 Sdn 1 Mrayan Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo.* Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pascasarjana, Universitas PGRI Madiu. Pembimbing (1) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd.,M.M., (2) Dr. Yudi Hartono, M.Pd.

**Kata Kunci :** *Role Playing*, IPAS-IPS, motivasi belajar, hasil belajar

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS-IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Mrayan, Kecamatan Ngrayun Kabupaten Ponorogo tahun 2023/2024. Penelitian ini menggunakan model kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan ini dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Data yang diperoleh setiap siklus berupa data motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS-IPS menggunakan model pembelajaran Role Playing berbantuan media canva.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing berbantuan media canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Hal ini terbukti pada siklus I motivasi belajar siswa rata-rata hanya 60,00% meningkat menjadi 81,82% pada siklus II. Sedangkan hasil belajar siswa rata-rata siklus I 66 meningkat menjadi 82.

## **ABSTRACT**

**Nisrina Nur Alfiani.** 2024. *Application of the Role Playing Model Assisted by Canva Media to Increase Children's Motivation and Learning Outcomes in Class 4 Science-IPS Learning at SDN 1 Mrayan, Ngrayun District, Ponorogo Regency.* Thesis. Madiun: Magister Study Program of Social Science Education, Graduate Program Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Advisor (1) Dr. Nurhadji Nugraha, S.Pd., M.M., (2) Dr. Yudi Hartono, M.Pd.

**Keywords :** *Role Playing, IPAS-IPS, learning motivation, learning outcomes*

This research aims to increase the motivation and learning outcomes of IPAS-IPS students in class IV of SD Negeri 1 Mrayan, Ngrayun District, Ponorogo Regency in 2023/2024. This research uses a qualitative model with the type of classroom action research.

This research method uses Class Action Research (PTK). This action research was carried out in two cycles. Data was collected through observation, tests and questionnaires. The data analysis technique in this research is qualitative data analysis. The data obtained for each cycle is in the form of motivation data and student learning outcomes in science and science learning using the Role Playing learning model assisted by Canva media.

The results of this research show that using the Role Playing learning model assisted by Canva media can increase motivation and learning outcomes. This was proven in cycle I, the average student learning motivation was only 60.00%, increasing to 81.82% in cycle II. Meanwhile, the average student learning outcomes for cycle I was 66, increasing to 82.