

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**



**Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Diajukan Oleh:

SLAMET WIBOWO

A54E131004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
APRIL 2015**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Slamet Wibowo
NIM : A54E131004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal Skripsi : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II
SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 9 April 2015



Yang membuat pernyataan,

Slamet Wibowo

NIM. A54E131004

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**

Diajukan Oleh:

SLAMET WIBOWO

A54E131004

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 9 April 2015



Drs. Suwarno, SH, M.Pd

NIK. 195

PENGESAHAN SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

SLAMET WIBOWO

A54E1310004

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji
pada hari Kamis, 09 April 2015
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Pengaji :

1. Drs. Suwarno, SH, M.Pd
2. Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd
3. Drs. Andi Haris Prabawa, M.Hum

Surakarta, 09 April 2015
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(QS. Al-Mujaadalah :11)

PERSEMBAHAN

*Karya ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku sebagai
tanda bakti dan cintaku kepada mereka*

‘

ABSTRAK

Slamet Wibowo. NIM A54E131004. **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Maret 2015.

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi rendah. Untuk itu penelitian ini dilaksanakan. Tujuan skripsi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri Sumberan Tahun 2014/2015. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mendasarkan pada teori-teori dan pengertian yang terkait dengan peningkatan motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi *role playing*.

Penilitian tindakan kelas ini melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (*observasi*) dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas IV SD Negeri Sumberan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknis analisis data menggunakan analisis interaktif. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber atau data.

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi awal sebelum menggunakan strategi belajar *role playing* ketuntasan motivasi belajar siswa 33,3%. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat yaitu 66,6%. Karena belum tercapai yang di harapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,3%. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7 %.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan Tahun 2014/2015.

Kata kunci : *Motivasi belajar, pembelajaran IPS, strategi role playing.*

ABSTRACT

Slamet Wibowo. NIM A54E131004. **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Maret 2015.

Students' motivation in learning social studies about the low economic activity. For the study was conducted. The purpose of this thesis is to improve learning motivation IPS through role playing strategy in grade IV semester Sumberan Elementary School Year 2014/2015. To achieve this goal, researchers based on theories and concepts associated with increased motivation to learn IPS on economic activity through role playing strategy.

The studies of this class action through four stages: planning, implementation, observation and reflection carried out in two cycles. Subjects in this study were 6 Elementary School fourth grade students Sumberan. Data collection through interviews, observation, documentation, and field notes. Technical analysis of the data using interactive analysis. Examination of the validity of the data using triangulation or data source.

The results showed that students' motivation increases. In the initial conditions before using role playing mastery learning strategies student motivation 33.3%. After using learning strategy role playing in the first cycle completeness increased student motivation, namely 66.6%. Because it has not achieved the expected researchers then followed the second cycle. In the second cycle completeness student motivation increased to 83.3%. Attainment of students' motivation completeness of the first cycle to the second cycle increased 16.7%.

Based on the results of this study concluded that through learning strategy role playing can increase the motivation to learn social studies in grade IV SDN Sumberan Year 2014/2015.

Keywords: learning motivation, learning social studies, role playing strategy.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Peningkatan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas IV Semester II SDN Sumberan Tahun 2014/2015**” dengan baik.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Drs. H. Sutan Syahrir Zabda,M.Hum., Ketua PPSKGJ Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Bapak Drs. Suwarno, SH, M.Pd, Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan saran yang sangat berarti kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen FKIP UMS, khususnya Program Studi PGSD yang dengan tulus ikhlak memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Bapak Sarman, S.Pd., kepala SDN Sumberan yang telah memberikan ijin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian
6. Bapak dan Ibu guru SDN Sumberan yang telah bekerjasama dengan penulis untuk memberikan masukan- masukannya
7. Semua pihak yang telah bekerjasama dan memberikan bantuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dan ridho dari Allah SWT. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna karena penulis hanya manusia yang memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai

masukan untuk menambah wawasan dan perbaikan di hari depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bukan hanya bagi penulis tetapi juga bagi pembaca.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
a. Motivasi Belajar	6
b. Pembelajaran IPS	9
c. Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
B. Hasil Penelitian terdahulu yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	20
D. Hipotesis Tindakan	20

BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis dan Desain Penelitian	21
B. Setting Penelitian	21
C. Subyek dan Obyek Penelitian	21
D. Data dan Sumber Data	22
E. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data	22
F. Validitas Data	28
G. Tehnik Analisis Data	30
H. Prosedur Penelitian	33
I. Indikator Capaian Penelitian	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
A. Profil Sekolah	38
B. Deskripsi Kondisi Awal	39
C. Deskripsi Hasil Siklus I	41
D. Diskripsi Hasil Siklus II	45
E. Deskripsi Hasil Penelitian	49
F. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP	58
A. Simpulan	58
B. Implikasi	58
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	14
Tabel 2. Hasil penelitian yang relevan	19
Tabel 3. Observasi motivasi belajar siswa	26
Tabel 4. Pedoman observasi penggunaan strategi <i>role playing</i>	27
Tabel 5. Format catatan lapangan dalam penelitian	27
Tabel 6. Rumusan indikator capaian penelitian motivasi belajar siswa	37
Tabel 7. Hasil observasi motivasi belajar siswa kondisi awal	39
Tabel 8. Hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I	43
Tabel 9. Hasil observasi motivasi belajar siswa siklus II	47
Tabel 10. Perbandingan peningkatan pencapaian motivasi belajar siswa	51
Tabel 11. Perbandingan pencapaian motivasi belajar siswa	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berfikir Penelitian	20
Gambar 2. Teknik Trianggulasi Data	30
Gambar 3. Model Analisis Interaktif	32
Gambar 4. Desain Penelitian Hopkins	34

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Observasi kondisi awal ketuntasan motivasi belajar siswa	40
Grafik 2. Observasi ketercapaian motivasi belajar siswa siklus I	44
Grafik 3. Observasi ketercapaian motivasi belajar siswa siklus II	48
Grafik 4. Perbandingan ketercapaian motivasi belajar siswa	52
Grafik 5. Peningkatan motivasi belajar siswa	57

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I	62
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II	71
Lampiran 3. Pedoman Observasi (pengamatan) Motivasi Belajar Siswa	80
Lampiran 4. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I	82
Lampiran 4. Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus II	88
Lampiran 5. Pedoman Wawancara untuk Siswa	94
Lampiran 6. Transkrip Wawancara terhadap siswa	95
Lampiran 7. Foto hasil penelitian	97