

PENELITIAN TINDAKAN KELAS  
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI METODE  
*ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN)* PADA SISWA  
KELAS V SDN PABELAN 01 KARTASURA  
SUKOHARJO TAHUN 2012/ 2013



DI SUSUN OLEH :

**RULIS WIJAYANTI**  
**A510070109**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2013

**PERSETUJUAN**  
**STUDI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI METODE**  
***ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) PADA SISWA***  
**KELAS V SDN PABELAN 01 KARTASURA**  
**SUKOHARJO TAHUN 2012/ 2013**

Disusun oleh :

**RULIS WIJAYANTI**  
**A510070109**

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan  
Dewan Pengaji Skripsi Sarjana Strata – 1

Pembimbing

Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd.

Tanggal : 2 - 12 - 2013

**PENGESAHAN**

**STUDI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI METODE  
ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) PADA SISWA  
KELAS V SDN PABELAN 01 KARTASURA  
SUKOHARJO TAHUN 2012/ 2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**RULIS WIJAYANTI**  
**A510070109**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji

Pada tanggal, 25 Maret 2015

Dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Pengaji :

1. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd (.....)
2. Dra. Sri Hartini, M.Pd (.....)
3. Minsih, M.Pd. (.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Pravitno

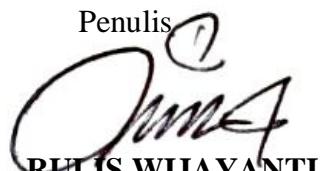


## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepenuhnya saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 7 November 2013

Penulis  
  
RULIS WIJAYANTI  
A510070109

## **MOTTO**

*Allah mengangkat orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan, beberapa derajat.*

*(Q.S. Al-Mujadalah: 11)*

*Sesungguhnya setelah kesulitan itu ada kemudahan karena itu bila engkau telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah urusan yang lain dengan tekun*

*(Q.S. Alama Nasryrah : 6-7)*

## **PERSEMBAHAN**

Seiring dengan sembah sujud pada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

- Bapak dan Ibu tercinta, tersayang, terbaik yang selalu memberi semangat, kasih sayang dan kepercayaan kepadaku, serta untaian do'a yang selalu menyertai langkah hidup
- Seluruh keluarga besarku, terima kasih atas do'a nya.
- Teman-teman PGSD
- Almamaterku.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah, segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi dengan judul “STUDI PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) PADA SISWA KELAS V SDN PABELAN 01 KARTASURA SUKOHARJO TAHUN 2012/ 2013”.

Menjadi suatu kebahagiaan tersendiri telah melewati berbagai rintangan ada suka cita, duka dalam menyelesaikan skripsi ini. Adapun maksud penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penyusunan skripsi ini telah diusahakan sebaik mungkin, tetapi seperti pepatah bilang “tak ada gading yang tak retak” maka disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu skripsi ini dapat selesai karena adanya bimbinganserta kerjasama dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah pada kesempatan ini disampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Drs. Sofyan Anif, M.Si., selaku Dekan FKIP yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

2. Drs. Saring Marsudi, SH, M.Pd., selaku ketua Prodi PGSD yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak henti-hentinya memberikan ilmu selama ini.
5. Nur'Aini Handayani, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
6. Sularmi, S.Pd.sd selaku guru kelas VSDN Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo, yang telah turut membantu membimbing dalam penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini

Disadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 7 November 2013



**RULIS WIJAYANTI**  
A510070109

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Motivasi Belajar IPS .....	7
1. Ilmu Pengetahuan Sosial .....	7

2. Pengertian motivasi belajar .....	9
3. Fungsi motivasi belajar .....	11
4. Macam-macam motivasi belajar .....	12
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar .....	14
6. Ciri-ciri motivasi belajar.....	15
7. Indikator motivasi belajar .....	17
<b>B. Metode <i>role playing</i> .....</b>	<b>17</b>
1. Pengertian metode <i>role playing</i> .....	17
2. Prosedur metode <i>role playing</i> .....	19
3. Kelebihan dan kekurangan metode <i>role playing</i> .....	22
<b>C. Kerangka Pemikiran .....</b>	<b>24</b>
<b>D. Hipotesis .....</b>	<b>26</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
<b>A. <i>Setting</i> Penelitian .....</b>	<b>29</b>
1. Tempat Penelitian .....	29
2. Waktu Penelitian .....	29
<b>B. Subjek Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>C. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>30</b>
<b>D. Metode Penelitian .....</b>	<b>34</b>
<b>E. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>35</b>
<b>F. Analisis Data .....</b>	<b>38</b>

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	41
1. Profil Sekolah Dasar Negeri Pabelan 01 Kartasura.....	41
2. Visi SDN Pabelan 01 .....	41
3. Misi SDN Pabelan 01 .....	42
4. Tujuan SDN Pabelan 01 .....	42
B. Deskripsi Kondisi Awal.....	42
C. Deskripsi Hasil Siklus I .....	43
1. Perencanaan Tindakan Siklus I .....	43
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	44
3. Hasil Pengamatan Siklus I .....	44
4. Refleksi Siklus I .....	48
D. Deskripsi Hasil Siklus II.....	50
1. Perencanaan Tindakan Siklus II .....	50
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	50
3. Hasil Pengamatan Siklus II .....	51
4. Refleksi Siklus II .....	55
E. Rekapitulasi data kondisi awal, siklus I dan siklus II .....	55
F. Pembahasan .....	58
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR TABEL**

Halaman

Tabel 1. Indikator Motivasi Belajar.....	17
Tabel 2. Profil SD Negeri Pabelan 01 Kartasura.....	41
Tabel 3. Hasil Pengamatan Kegiatan Siswa Kondisi Awal .....	43
Tabel 4. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus I .....	45
Tabel 5. Hasil Pemgamatan Kegiatan Siswa Siklus I.....	48
Tabel 6. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru Siklus II.....	51
Tabel 7. Hasil Pemgamatan Kegiatan Siswa Siklus II.....	54
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Guru dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan Siklus II .....	55
Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa dengan Metode <i>Role Playing</i> pada Siklus I dan Siklus II .....	57

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Kerangka penelitian .....	33
Gambar 2. Skema prosedur penelitian .....	33
Gambar 3. Rata-rata motivasi belajar siswa setiap indikator.....	60
Gambar 4. Rata-rata motivasi belajar siswa.....	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
- Lampiran 3 : Soal Siklus I
- Lampiran 4 : Soal Siklus II
- Lampiran 5 : Kunci Jawaban Siklus I
- Lampiran 6 : Kunci Jawaban Siklus II
- Lampiran 7 : Naskah Dialog Proklamasi Kemerdekaan
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Kegiatan Siswa Kondisi Awal
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I
- Lampiran 10 : Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I
- Lampiran 11 : Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II
- Lampiran 12 : Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II
- Lampiran 13 : Contoh Lembar Observasi Kegiatan Siswa atau Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 14 : Contoh Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus I
- Lampiran 15 : Contoh Lembar Observasi Kegiatan Siswa Siklus II
- Lampiran 16 : Hasil Wawancara Dengan Guru

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI METODE  
ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) PADA SISWA  
KELAS V SDN PABELAN 01 KARTASURA  
SUKOHARJO TAHUN 2012/ 2013**

Rulis Wijayanti, A510070109, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 63 halaman.

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan penerapan strategi dan metode pembelajaran aktif *role playing* siswa kelas V semester I SDN Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo tahun 2012/ 2013.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas. Desain penelitian dilakukan melalui dua siklus, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan dilanjutkan dengan perencanaan siklus berikutnya. Penelitian Tindakan Kelas ini berlangsung dari juni 2013 sampai dengan juli 2013 dimana subjek penelitian adalah siswa kelas V semester I SDN Pabelan 01 Kartasura.

Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: 1) Pada kondisi awal rata-rata banyaknya siswa yang tekun dalam menghadapi tugas sebesar 50%, kemudian pada siklus I meningkat sebesar 64%, dan siklus II meningkat menjadi 80%. Sedangkan rata-rata banyaknya siswa yang ulet dalam mengatasi kesulitan belajar pada kondisi awal sebesar 32%, kemudian pada siklus I meningkat sebesar 48%, dan pada siklus II meningkat menjadi 60%. 2) Jumlah siswa yang termotivasi pada pembelajaran mengalami peningkatan dari kondisi awal, siklus pertama sampai siklus kedua. Pada kondisi awal jumlah siswa termotivasi sebesar 40%, pada siklus pertama sebesar 56% dan pada siklus II sebesar 68%

Berdasarkan temuan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo tahun 2012/ 2013.

Kata kunci : metode pembelajaran *role playing*, motivasi belajar siswa

**THE INCREASE IN THE LEARNING MOTIVATION OF SOCIAL  
SCIENCE THROUGH THE METHOD OF ROLE PLAYING IN THE 5<sup>TH</sup>  
GRADE STUDENTS OF SDN PABELAN 01 KARTASURA SUKOHARJO  
ACADEMIC YEAR OF 2012/2013**

Rulis Wijayanti. A510070109, Study Program of Elementary School Teacher Education, Teacher Training and Education Faculty, Muhammadiyah University of Surakarta, 2013, 63 pages.

**ABSTRACT**

The purpose of this research is to increase the students' learning motivation in the social science learning using the strategy implementation and the active learning method of role playing of the 5<sup>th</sup> grade students in the first semester in SDN Pabelan 01 Kartasura in the academic year of 2012/2013.

The research method used was the method of class research action. The research design was conducted through two cycles, starting from planning, action implementation, observation, reflection and continued with next cycle planning. This Class Research Action lasted from June 2013 up to July 2013 in which the subjects of research were the 5<sup>th</sup> grade students in the first semester in SDN Pabelan 01 Kartasura.

The results of this Class Action Research were: 1) In the initial condition, the average amount of students who were diligent in doing the task was 50%, then in the cycle I, it increased into 64% and in the cycle II, it increased into 80%. Meanwhile, the average amount of students who were tough in solving the difficulties in the initial condition was 32%, then in the cycle I, it increased into 48%, and in the cycle II, it increased into 60%. 2) The amount of students who were motivated in the learning underwent and increase from the initial condition, the first cycle up to the second cycle. In the initial condition, the among of the motivated students was 40%, in the first cycle was 56% and in the cycle II was 68%.

Based on the result findings of this research, it can be concluded that the learning method of role playing can be used to increase the learning motivation of Social Science in the 5<sup>th</sup> grade students of SDN Pabelan 01 Kartasura Sukoharjo in the academic year of 2012/2013.

Keywords: learning method of role playing, students' learning motivation