

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI TEKNIK *PICK UP*
CARDS GAME PADA SISWA KELAS V SDN 1 SAWAHAN, JUWIRING,
KLATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018**



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

Diajukan Oleh:

Andriyani

A510140219

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
APRIL, 2018

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Andriyani

NIM : A510140219

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Judul Skripsi : Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* Pada Siswa Kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018

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, 21 Mei 2018

Yang membuat pernyataan,



Andriyani

A510140219

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI TEKNIK PICK UP
CARDS GAME PADA SISWA KELAS V SDN 1 SAWAHAN JUWIRING,
KLATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Diajukan Oleh

Andriyani

A510140219

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

Surakarta, 21 Mei 2018



(Dra. Ratnasari Diah Utami, M.Si, M.Pd)

NIK. 200. 1223

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI TEKNIK PICK UP
CARDS GAME PADA SISWA KELAS V SDN 1 SAWAHAN, JUWIRING,
KLATEN TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Andriyani

A510140219

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada hari Rabu. (6-06-2018)

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Ratnasari Diah Utami, M.Si, M.Pd
2. Drs. Muhroji S.E, M.Si, M.Pd
3. Dra. Risminawati, M.Pd

()
()
()

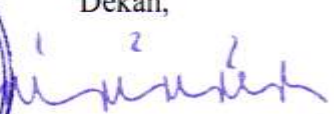
Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Pravitno

NIP. 196504281993031001

HALAMAN MOTTO

Jika kamu tidak memiliki apa yang kamu sukai, maka sukailah apa yang kamu miliki saat ini.

Berpikirlah positif, teruslah bersyukur, jalani dan nikmati proses kehidupan dengan ikhlas.

Kekuatan doa akan menghantarkanmu kepada hal indah yang tak terduga.

Teruslah belajar, sebelum akhirnya menyesali arti perihnya kebodohan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT dan juga mengharap ridha-Nya, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua dan adikku sebagai tanda bukti cinta dan kasih sayang kepada mereka yang tiada henti mendoakan dan mendukung demi kesuksesanku.
2. Ibu dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dalam penyusunan karya ini, semoga kebaikan jasa Ibu dibalas oleh Allah SWT.

ABSTRAK

Andriyani/A510140219. **Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* Pada Siswa Kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018.** Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Mei, 2018.

Penelitian ini didasari kenyataan pada rendahnya amotivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, perlu diterapkan teknik pembelajaran IPS menggunakan teknik *Pick Up Cards Game*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten pada pra siklus sebesar 22,78%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata persentase motivasi belajar IPS siswa meningkat menjadi 56,67%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II rata-rata persentase motivasi belajar IPS siswa meningkat lagi menjadi 83,34%. Dengan demikian penggunaan teknik *pick up cards game* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten.

Kata Kunci: *Motivasi, Belajar, IPS, Teknik Pick Up Cards Game.*

ABSTRACT

Andriyani / A510140219. **Increased Motivation to Learn IPS Through Technique Pick UP Cards Game on Student Class V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Year Lesson 2017/2018.** Essay, Faculty of Teacher and Education Science, Muhammadiyah University of Surakarta. May. 2018.

This research is based on the fact of the low motivation of students' learning on IPS subjects. Therefore, it is necessary to apply IPS learning techniques using the technique of pick up cards game. The purpose of this research is to determine whether the use of pick up cards game techniques can improve the motivation to learn IPS in students class V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten year 2017/2018 lessons. This type of research is a classroom action research with quantitative and qualitative data analysis techniques. The technique used in this research is of interview, observation, and documentation. Validity of data in this study using triangulation of source and triangulation technique. The result of this study indicate that the percentage of learning motivation IPS student class V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten on the pre cycle of 22,78%. After the action on the cycle I mean the percentage of student learning motivation IPS increased to 56,67%. After the improvement in cycle II the average percentage of student learning motivation IPS increased again to 83,34%. Thereby the use of techniques pick up cards game can improve motivation to learn IPS students class V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten.

Keywords: *Motivation, Learning, IPS, Techniques Pick Up Cards Game.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar IPS Melalui Teknik *Pick Up Cards Game* Pada Siswa Kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018”. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Pembimbing skripsi Ibu Dra. Ratnasari Diah Utami, M.Si, M.Pd yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, saran, dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Kedua orang tua dan adik tercinta yang senantiasa memberikan do’a dan dukungan sehingga penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
6. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga segala bantuan dan bimbingan yang diberikan dapat menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT. Selain itu peneliti menyadari bahwa banyak kekurangan dalam karya ini. Saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga karya ini bermanfaat.

Surakarta, 21 Mei 2018
Peneliti

Andriyani
A510140219

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
 BAB II KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A. Landasan Teori	
1. Pengertian Motivasi	5
2. Pengertian Belajar	6
3. Pengertian Motivasi Belajar	7
4. Indikator Motivasi Belajar	9
5. Teknik Pembelajaran <i>Pick Up Cards Game</i>	11
6. Hakikat Pembelajaran IPS	14
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	16
C. Kerangka Berpikir.....	19
D. Hipotesis Tindakan	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	
1. Jenis Penelitian	21
2. Desain Penelitian	21
B. Setting Penelitian	
1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian	22
C. Subjek Penelitian	23
D. Data dan Sumber Data	
1. Data.....	23
2. Sumber Data	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	25
F. Validitas Data.....	27
G. Teknik Analisis Data.....	28
H. Prosedur Penelitian	30
I. Indikator Capaian Penelitian.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal.....	41
B. Deskripsi Hasil Siklus I	50
C. Deskripsi Hasil Siklus II	75
D. Deskripsi Hasil Penelitian.....	99
E. Pembahasan.....	107
F. Keterbatasan Penelitian.....	110

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	111
B. Implikasi	112
C. Saran	112

DAFTAR PUSTAKA	114
----------------------	-----

LAMPIRAN.....	117
---------------	-----

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan Saat Ini	18
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	23
Tabel 3.2 Kategori Motivasi Belajar	29
Tabel 4.1 Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Pra Siklus.....	48
Tabel 4.2 Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus I Pertemuan Pertama.....	59
Tabel 4.3 Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus I Pertemuan Kedua	69
Tabel 4.4 Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua	70
Tabel 4.5 Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS pada Pra Siklus dan Siklus I.....	72
Tabel 4.6 Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus II Pertemuan Pertama.....	83
Tabel 4.7 Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus II Pertemuan Kedua	93
Tabel 4.8 Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS Per Indikator Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua.....	94
Tabel 4.9 Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	96
Tabel 4.10 Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	105

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3.1 Desain Penelitian	22
Gambar 4.1 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPS PraSiklus	49
Gambar 4.2 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus I Pertemuan Pertama	60
Gambar 4.3 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus I Pertemuan Kedua	70
Gambar 4.4 Diagram Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus I Pertemuan Pertama dan Kedua	72
Gambar 4.5 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus II Pertemuan Pertama	84
Gambar 4.6 Diagram Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus II Pertemuan Kedua	94
Gambar 4.7 Diagram Rekapitulasi Pencapaian Motivasi Belajar IPS Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua	96
Gambar 4.8 Diagram Pencapaian Rata-rata Motivasi Belajar IPS pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	98
Gambar 4.9 Grafik Pencapaian Rata-rata Motivasi Belajar IPS pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Peta SDN 1 Sawahan, Juwiring.....	117
Lampiran 2 RPP Pra Siklus.....	118
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru	125
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Siswa.....	127
Lampiran 5 Lembar Observasi Guru Pra Siklus	137
Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa Pra Siklus.....	141
Lampiran 7 Lembar Kerja Siswa Pra Siklus.....	144
Lampiran 8 RPP Siklus I.....	146
Lampiran 9 Lembar Observasi Guru Siklus I	157
Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa Siklus I.....	165
Lampiran 11 Lembar Kerja Siswa Siklus I.....	171
Lampiran 12 RPP Siklus II	173
Lampiran 13 Lembar Observasi Guru Siklus II.....	184
Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Siklus II	192
Lampiran 15 Lembar Kerja Siswa Siklus II.....	198
Lampiran 16 Media Kartu <i>Pick Up Cards Game</i>	199
Lampiran 17 Foto Dokumentasi	201
Lampiran 18 Silabus IPS.....	206
Lampiran 19 Surat Ijin Riset.....	217
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian	218