

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI
KEC. JATIYOSO KAB. KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



Skripsi

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh :

BUDI SANTOSO

A.54A100079

PROGRAM S1 PGSD

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

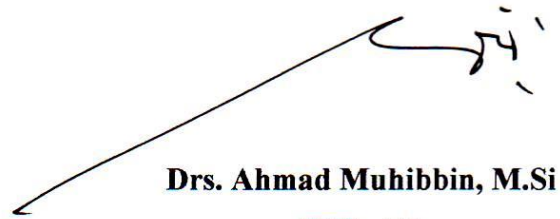
PERSETUJUAN
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI
KEC. JATYOSO KAB. KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Disusun oleh :

BUDI SANTOSO
NIM.A54A100079

Disetujui Untuk Dipertahankan
Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I



Drs. Ahmad Muhibbin, M.Si
NIK. 411




PENGESAHAN
PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI
KEC. JATIYOSO KAB. KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Disusun oleh :

BUDI SANTOSO
NIM. A54A100079

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal: 13 Pebruari 2013,
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

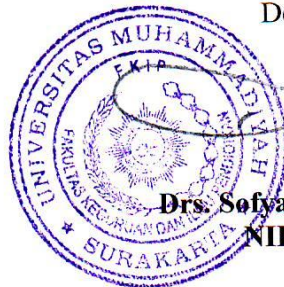
1. **Drs. Ahmad Muhibbin, M.Si** ()
2. **Dra. Haryatmi, M.Si** ()
3. **Dra. Suparti, M.Si** ()

Surakarta, 2013

Disyahkan

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



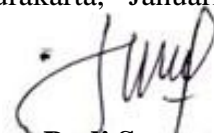

Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi.

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

Surakarta, Januari 2013



Budi Santoso
NIM. A54A100079

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- Hidup adalah belajar:
- Belajar bersyukur meski tak cukup
- Belajar ikhlas meski tak rela
- Belajar taat meski berat
- Belajar memahami meski tak sehati
- Belajar sabar meski terbebani
- Belajar setia meski tergoda...

Belajar perlu keyakinan yang setegar batu karang
Meskipun kodrat hati seperti air laut yang bergelombang
Kadang pasang dan surut serta sering terbawa arus

Tetaplah belajar untuk tetap berada di jalan yang benar...
Belajar untuk jadi lebih baik bagi diri sendiri dan orang lain...
Belajar memaknai hidup dan menjadi khalifah di bumi
(Petuah Bijak)

Persembahan

Karya ini adalah persembahan terindah kepada:

1. Ibu - Bapakku terhormat
2. Anakku dan Istriku terkasih
3. Almamater , UMS
4. Murid-murid SD tempatku berkarya

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec.Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Bersama ini penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. Sofyan Anif, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan mengesahkan skripsi.
2. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H, Ketua Program Studi PGSD FKIP UMS yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
3. Drs. Ahmad Muhibbin, M.Si Pembimbing utama, atas curahan waktu dan pikiran dalam memberikan bimbingan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen PGSD UMS yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama kuliah
5. Pardi, SPd, Kepala SDN 03 Karang Sari Jatiyoso
6. Siswa-siswi SDN 03 Karang Sari Jatiyoso
7. Sahabat-sahabat di Program Studi PGSD
8. Semua pihak yang telah membantu

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadikan amal kebaikan dan mendapat pahala dari Allah SWT. Dan semoga hasil karya ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak walaupun masih jauh dari kesempurnaan.

Surakarta, 2013

Penyusun

ABSTRAKS

Budi Santoso, A54A100079 PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI KEC. JATIYOSO KAB. KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013. Skripsi, Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta : Januari 2013, 59 halaman

Penelitian di SDN 03 Karangari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar PKn melalui penerapan metode pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 03 Karangari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SDN 03 Karangari. Subyek penelitian adalah guru dengan siswa kelas V SDN 03 Karangari. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Yang menjadi obyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 03 Karangari yang berjumlah 18 orang. Data-data yang dikumpulkan berupa data pengamatan melalui lembar observasi dan dokumen kegiatan berupa foto kegiatan pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kritis komparatif.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karangari. Terbukti dengan angka persentase motivasi siswa pada kondisi awal yang hanya 33,2% meningkat menjadi 45,3% pada siklus I dan mencapai angka 83,9% pada akhir siklus II. Total peningkatan motivasi adalah sebesar 50,7%. Berdasarkan kondisi ini terbukti bahwa pembelajaran dengan metode *Role Playing* mampu meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karangari.

Kata kunci: *motivasi belajar, metode Role Playing*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAKS	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Motivasi	6
a. Pengertian Motivasi	6
b. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi	7
c. Indikator Motivasi	7
2. Metode Role Playing	8
a. Pengertian Role Playing	8
b. Kelebihan Metode Role Playing	8
c. Kelemahan Metode Role Playing	8
d. Langkah Penerapan metode Role Playing	9
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	9
C. Kerangka Berfikir	10
D. Hipotesis Tindakan	11

BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Setting Penelitian	12
1. Tempat Penelitian	12
2. Waktu Penelitian	12
B. Subjek Penelitian	12
C. Prosedur Penelitian	13
D. Jenis Dan Sumber Data	14
E. Pengumpulan Data	15
F. Instrumen Penelitian	15
G. Indikator Kinerja	15
H. Analisis Data	15
I. Jadwal Penelitian	16
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	17
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	17
B. Deskripsi Kondisi Awal	17
C. Deskripsi Pelaksanaan Siklus	19
1. Siklus I	19
2. Siklus II	23
D. Hasil Penelitian	27
1. Observasi Terhadap Kegiatan Siswa	28
2. Observasi Terhadap Kegiatan Guru	31
E. Pembahasan Hasil Penelitian	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
A. Kesimpulan	33
B. Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian	16
Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Motivasi Siswa Siklus I	22
Tabel 3. Hasil Observasi Terhadap Motivasi Siswa Siklus II	26
Tabel 4. Motivasi Siswa Pada Setiap Siklus	28
Tabel 5. Peningkatan Motivasi Siswa Setiap Siklus	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka berfikir	10
Gambar 2. Bagan Alur/ Prosedur Penelitian	13
Gambar 3. Grafik Persentase Motivasi Siswa Tiap Siklus	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1a. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Kondisi pra-siklus	36
Lampiran 1b. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Kondisi pra-siklus	37
Lampiran 2a. RPP Siklus I	38
Lampiran 2b. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus I	44
Lampiran 2c. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus I	45
Lampiran 3a. RPP Siklus II	46
Lampiran 3b. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus II	54
Lampiran 3c. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II	56
Lampiran 4a. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I	57
Lampiran 4b. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II	58
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian	59
Lampiran 6. Ijin Riset	60