

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI  
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI  
KECAMATAN JATIYOSO TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**



Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**SAIMIN**

**NIM.A54A100011**

**PROGRAM S 1 - PGSD  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI**

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***

**PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI**

**KECAMATAN JATYOSO TAHUN**

**PELAJARAN 2012/2013**

**Disusun oleh :**

**SAIMIN**

**NIM.A54A100011**

Disetujui Untuk Dipertahankan

Dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

**Pembimbing I**

**Drs. Saring Marsudi, S.H,M.Pd.**

NIP :195211251980031001

**PENGESAHAN**  
**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI**  
**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING***  
**PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI**  
**KECAMATAN JATYOSO TAHUN**  
**PELAJARAN 2012/2013**

**Disusun oleh :**

**SAIMIN**

**NIM.A54A100011**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal: .....2013

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Susunan Dewan Penguji**

- |         |                                    |
|---------|------------------------------------|
| 1 ..... | ( Drs. Saring Marsudi, S.H, M.Pd.) |
| 2 ..... | ( Dra .Risminawati,M.Pd )          |
| 3 ..... | ( Dr. Samino, M.M )                |

Surakarta, 18 JUNI..2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan

**Dra.Nining Setyaningsih , M.Si.**

**NIK. 403**

## **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, 18 Juni 2013

**SAIMIN**

**NIM.A54A100011**

## **MOTTO**

Allah meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu,  
dan orang-orang yang diberi Ilmu Pengetahuan

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

Barang siapa yang keluar rumah untuk belajar suatu bab ilmu  
pengetahuan, maka ia telah berjihad fisabilillah

sampai ia kembali ke rumahnya

(H.R. Tirmidzi dari Anas.r.a)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini ku persembahkan terindah kepada:

1. Ibu – Bapakku yang terhormat
2. Istriku terkasih dan segenap keluarga
3. Almamaterku , Universitas Muhammadiyah Surakarta
4. Murid-murid SD tempatku berkarya dan mengabdikan

## KATA PENGANTAR

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga skripsi dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas V Sdn 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Tahun Pelajaran 2012/2013”, dapat terselesaikan dengan baik.

Penelitian dan penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Bersama ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra.Nining Setyaningsih, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan mengesahkan skripsi.
2. Bapak Drs. Sutan Syahrir Zabda,M.H, Ketua Program Studi PSKGJ PGSD FKIP UMS yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
3. Drs. Saring Marsudi, S.H, M.Pd, , selaku 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. Bapak PARDI, S.Pd, Kepala SDN 03 Karang Sari yang telah mengizinkan untuk diadakannya penelitian di SDN 03 Karang Sari.
6. Sahabat-sahabat di program PSKGJ PGSD FKIP UMS

7. Semua pihak yang telah membantu,yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak walaupun masih jauh dari kesempurnaan.

Surakarta, 18 Juni 2013

Penulis

Saimin  
NIM. A54A100011



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAKS .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Pembatasan Masalah .....	5
C. Perumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian ....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Minat Belajar .....	8
a. Pengertian Minat ...	8
b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat .....	8
c. Indikator Minat .....	10

d. Cara Mengukur Minat .....	10
2. Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	11
a. Pengertian <i>Role Playing</i> .....	11
b. Kelebihan <i>Role Playing</i> .....	12
c. Kelemahan <i>Role Playing</i> .....	13
d. Langkah-langkah Penerapan <i>Role Playing</i> .....	13
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	14
a. Pengertian Pembelajaran.....	14
b. Belajar.....	14
c. Landasan Pembelajaran.....	15
d. Prestasi Belajar.....	15
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berfikir .....	18
D. Hipotesis Tindakan .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
A. Setting Penelitian .....	19
1. Tempat Penelitian .....	19
2. Waktu penelitian .....	19
B. Subjek Penelitian .....	20
C. Prosedur Penelitian .....	21
D. Jenis Dan Sumber Data .....	23
E. Pengumpulan Data .....	23
F. Instrumen Penelitian .....	24
G. Validitas Data.....	24
H. Analisis Data .....	24
I. Indikator Kinerja.....	25

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	26
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	26
B. Deskripsi Kondisi Awal .....	28
C. Analisis Pencarian Fakta.....	30
D. Deskripsi Pelaksanaan Siklus .....	31
1. Siklus I .....	32
2. Siklus II .....	40
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	48
1. Observasi Terhadap Kegiatan Siswa .....	49
2. Observasi Terhadap Kegiatan Guru .....	52
BAB V PENUTUP.....	55
A. Simpulan .....	55
B. Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	58
LAMPIRAN .....	59

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir .....	18
Gambar 2. Bagan Alur/ Prosedur Penelitian .....	21
Gambar 3. Grafik Persentase Minat Siswa Setiap Siklus .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan.....	17
Tabel 2. Perincian waktu Penelitian .....	20
Tabel 3. Keadaan Tenaga kependidikan Di SDN 03 Karang Sari .....	27
Tabel 4. Keadaan Siswa SDN 03 Karang Sari 2012/2013 .....	27
Tabel 5. kondisi Minat belajar Siswa Tahap Pra-siklus .....	29
Tabel 6. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus I Pertemuan 1 .....	34
Tabel 7. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus I Pertemuan 2 .....	35
Tabel 8. Kondisi Minat Siswa Pada Siklus I Pertemuan 1 .....	36
Tabel 9 Kondisi Minat Siswa Pada Siklus I Pertemuan 2 .....	37
Tabel 10. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus I .....	38
Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I .....	39
Tabel 12. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus II Pertemuan 1 ...	42
Tabel 13. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus II Pertemuan 2 .....	43
Tabel 14. Kondisi Minat Siswa Pada Siklus II Pertemuan 1 .....	44
Tabel 15. Kondisi Minat Siswa Pada Siklus II Pertemuan 2 .....	45
Tabel 16. Hasil Observasi Terhadap Minat Siswa Siklus II .....	46
Tabel 17. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	47
Tabel 18. Kondisi Minat Siswa Setiap Siklus .....	49
Tabel 19. Peningkatan Minat Siswa Setiap Siklus .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1a. Ijin Riset .....	59
Lampiran 1b. Daftar Pertanyaan Untuk Wawancara Siswa .....	60
Lampiran 2a. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Kondisi pra-siklus .....	61
Lampiran 2b. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Kondisi pra-siklus .....	62
Lampiran 3a. RPP Siklus I .....	64
Lampiran 3b. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus I .....	69
Lampiran 3c. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus I .....	71
Lampiran 3d. Daftar Nilai Siswa Pada Siklus I .....	75
Lampiran 4a. RPP Siklus II .....	76
Lampiran 4b. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus II .....	81
Lampiran 4c. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II .....	83
Lampiran 4d. Daftar Nilai Siswa Pada Siklus II .....	87
Lampiran 5a. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus I .....	88
Lampiran 5b. Foto Kegiatan Pembelajaran Siklus II .....	91
Lampiran 6. Surat ijin Penelitian .....	94

## ABSTRAKS

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALUI  
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI  
KECAMATAN JATIYOSO TAHUN  
PELAJARAN 2012/2013**

Saimin, A 54A100011, PSKGJ, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 11 halaman[

Penelitian di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Subyek penelitian adalah guru dengan siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. 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. Metode pengumpulan datanya berupa; observasi, wawancara, dokumentasi, dan test. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif komparatif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan penerapan strategi pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Terbukti dengan angka persentase minat siswa pada kondisi awal yang hanya 41 % meningkat menjadi 65,1% pada siklus I dan mencapai angka 85,5% pada akhir siklus II. Total peningkatan minat belajar adalah sebesar 44,5 %. Berdasarkan uraian di atas terbukti bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Role playing* mampu meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso.

Kata kunci: *minat, belajar, strategi, Role, Playing.*