



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PEMBELAJARAN IPS POKOK
BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN PANGKEMIRI II SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh

**Ony Dina Maharani
NIM 090210204032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PEMBELAJARAN IPS POKOK
BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN PANGKEMIRI II SIDOARJO**

SKRIPSI

**diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**Ony Dina Maharani
NIM 090210204032**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk.

1. Ayahanda Alm. Sujono tercinta dan Ibunda Suliya tersayang. Terima kasih atas cinta, kasih, doa dan pengorbanan yang telah diberikan selama masih dalam kandungan hingga sekarang.
2. Guru-guruku sejak TK sampai SMA dan dosen-dosenku tersayang yang telah memberikan ilmu serta membimbingku dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Semakin kita berpengetahuan, semakin banyak cara yang kita ketahui untuk keluar dari kesulitan dan tumbuh menjadi pribadi yang mampu dan berperan bagi kebaikan sesama. *)

*) Teguh, Mario. 2013. *Kata-Kata Bijak Mario Teguh* [serial online]. [@kata-kata.mutiara](http://id.kata-kata.bijak.mario.teguh). [11 Mei 2013]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Ony Dina Maharani

NIM : 090210204032

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Pangkemi II Sidoarjo” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Mei 2013

Yang menyatakan,

Ony Dina Maharani
NIM 090210204032

SKRIPSI

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PEMBELAJARAN IPS POKOK BAHASAN MASALAH SOSIAL DI SDN PANGKEMIRI II SIDOARJO

Oleh

Ony Dina Maharani
NIM 090210204032

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : **Dra. Rahayu, M.Pd.**
Dosen Pembimbing II : **Chumi Zahroul, S.Pd, M.Pd.**

PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pembelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Pangkemi II Sidoarjo" telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

hari : selasa

tanggal : 21 Mei 2013

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP 19610729 198802 2 001

Chumi Zahroul, S.Pd, M.Pd.
NIP 19770915 200501 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum.
NIP 19540712 198003 1 005

Dra. Rahayu, M.Pd.
NIP 19531226 198203 2 011

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo. Ony Dina Maharani, 090210204032; 2013: 57 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pembelajaran pendidikan IPS bukan hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis. Kajian IPS meliputi materi ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan masyarakat, gejala, masalah, dan peristiwa tentang kehidupan bersosial. Pembelajaran IPS diharapkan berguna dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari alternatif pemecahan masalah-masalah sosial dalam masyarakat. Untuk itu diperlukannya metode yang tepat. Kenyataannya berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti di SDN Pangkemiri II Sidoarjo. Akibatnya, motivasi belajar dan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pokok bahasan masalah sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pokok bahasan masalah sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo melalui penerapan metode pembelajaran *role playing*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pangkemiri II Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pangkemiri II Sidoarjo di Desa Kendal, Kecamatan Tulangan, Kabupaten Sidoarjo.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Dalam penelitian ini, hasil observasi motivasi dan hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif. Peneliti menetapkan target pencapaian untuk motivasi belajar siswa secara klasikal dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan untuk hasil belajar siswa harus mencapai kriteria ketuntasan minimal atau 70%.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan motivasi belajar siswa yang semula pada pra siklus sebesar 36,9%, meningkat menjadi 69,2% pada siklus 1, dan pada siklus 2 semakin meningkat menjadi 81,2%. Hasil belajar siswa pada pra siklus sebesar 18,7%, sedangkan pada siklus 1 meningkat menjadi 68,8%, dan pada siklus 2 meningkat menjadi 87,5%.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV pokok bahasan masalah sosial di SDN Pangkemiri II Sidoarjo. Saran untuk SD Negeri Pangkemiri II Sidoarjo dan guru kelas IV yaitu sebaiknya pembelajaran IPS harus sesuai dengan RPP yang telah dibuat sendiri dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Saran untuk peneliti yang lain, jika melaksanakan PTK, harap dilakukan dengan benar-benar mengamati segala indikator motivasi belajar yang ditunjukkan oleh siswa sesuai dengan pedoman yang telah dibuat.

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah swt. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam yang selalu tucurahkan untuk junjungan Nabi Besar Muhammad saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pokok Bahasan Masalah Sosial di SDN Pangkemi II Sidoarjo”. Proposal skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan proposal skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tidak terhingga kepadapihak-pihak sebagai berikut.

1. Drs. Moh Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Drs. Nuriman, Ph.D., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
5. Dra. Rahayu, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Chumi Zahroul, S.Pd, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini;
6. Drs. Misno, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
7. Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV SD Pangkemi II Sidoarjo yang telah memberikan izin penelitian;

8. Tante Kasidah, Om Pandit, dan Pak Deh Sutiyo yang senantiasa memberikan motivasi selama menyelesaikan pendidikan;
9. Seluruh keluarga besarku yang selalu membantu kelancaran perkuliahanku;
10. Sahabatku Rika Agustin, Ria Rachmawati, Rizki Faradina, Rima Trianingsih, Lucky Prahesti, Dina Rindi Anggarina, dan teman-teman program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2009 yang selalu menemani perjalanan kuliah hingga saat ini, baik dalam keadaan suka maupun duka;
11. Teater Pendopo dan UKM Kesenian Universitas Jember yang telah memberikan kesempatan untuk berproses kesenian;
12. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan balasan dari Allah Swt. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk memperbaiki proposal skripsi ini. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 21 Mei 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Motivasi	7
2.2 Motivasi dalam Pembelajaran	8
2.3 Unsur-Unsur Motivasi Belajar	9
2.4 Cara Meningkatkan Motivasi Belajar	10
2.5 Pengertian Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2.6 Kelebihan <i>Role Playing</i>	13
2.7 Prosedur Pembelajaran	13
2.8 Materi Pembelajaran mengenai Masalah Sosial	14

2.9 Pembelajaran IPS melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i> ..	15
2.10 Hasil Belajar	18
2.11 Penelitian Terdahulu	19
2.12 Kerangka Berfikir.....	21
2.13 Hipotesisi Tindakan	23
BAB 3. METODE PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2 Subjek Penelitian	24
3.3 Jenis Penelitian	25
3.4 Definisi Operasional	25
3.5 Rancangan Penelitian	26
3.5.1 Pra Siklus	27
3.5.2 Siklus I	27
3.6 Metode Pengumpulan Data	29
3.7 Analisis Data	30
3.7.1 Motivasi Belajar Siswa	30
3.7.2 Hasil Belajar Siswa	32
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian	34
4.1.1 Pra Siklus	34
4.1.2 Siklus 1.....	38
4.1.3 Siklus 2.....	44
4.2 Pembahasan	47
BAB 5. PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Struktur Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.2 Rencana Kegiatan Pembelajaran	16
3.1 Aspek yang Diamati pada Masing-Masing Indikator Motivasi	31
3.2 Kategori Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa	32
3.3 Kriteria Penguasaan Pemahaman/Hasil Belajar	33
4.1 Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus pada Masing-Masing Indikator	35
4.2 Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus pada Masing-Masing Siswa	36
4.3 Persentase Hasil Belajar Siswa Klasikal pada Pra siklus.....	36
4.4 Hasil Belajar Siswa Pra siklus pada Masing-Masing Siswa.....	37
4.5 Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 pada Masing-Masing Indikator	40
4.6 Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 pada Masing-Masing Siswa	41
4.7 Persentase Hasil Belajar Siswa Klasikal pada Siklus 1	41
4.8 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 1 pada Masing-Masing Siswa	42
4.9 Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing indikator	45
4.10 Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Siswa.....	46
4.11 Hasil Belajar Siswa klasikal pada Siklus 2	46
4.12 Hasil Belajar Siswa pada Siklus 2 pada Masing-Masing Siswa	47
4.13 Motivasi Belajar Siswa pada Masing-Masing Indikator	48
4.14 Persentase Ketuntasan hasil Belajar	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Skema Krangka berfikir	22
3.1 Desain Penelitian Hopkins	26
4.1 Diagram Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus Masing-Masing Indikator.....	35
4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus pada Masing-Masing Siswa	37
4.3 Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus 1 Masing-Masing Indikator	40
4.4 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Siswa	42
4.5 Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus 2 Masing-Masing Indikator	45
4.6 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus 2 pada Masing-Masing Siswa	47
4.7 Diagram Motivasi Belajar Siswa Masing-Masing Indikator	48
4.8 Diagram Hasil Belajar Siswa	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matrik Penelitian	58
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	60
B.1 Pedoman Wawancara.....	60
B.2 Pedoman Observasi.....	60
B.3 Pedoman Tes.....	60
B.4 Pedoman Dokumentasi	60
Lampiran C. Daftar Nama Siswa	61
Lampiran D. Wawancara	62
D.1 Wawancara Kepada Guru	62
D.1a Wawancara Sebelum Penelitian	62
D.1b Wawancara Setelah Penelitian	62
D.2 Wawancara Kepada Siswa.....	63
D.2a Wawancara Sebelum Penelitian	63
D.2b Wawancara Setelah Penelitian	64
Lampiran E. Lembar Observasi Pra Siklus	65
Lampiran F. Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	79
Lampiran G. Silabus Siklus 1	81
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	83
Lampiran I. Kisi-Kisi Soal Siklus 1	90
Lampiran J. Lembar Tes Tulis Siklus 1	93
Lampiran K. Kunci Jawaban Siklus 1	96
Lampiran L. Penilaian Tes tulis Siklus 1	98
Lampiran M. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 1	99
Lampiran N. Hasil Belajar Siswa Siklus 1	113
Lampiran O. Silabus Siklus 2	115
Lampiran P. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 2	117

Lampiran Q. Kisi-Kisi Soal Siklus 2	125
Lampiran R. Lembar Tes Tulis Siklus 2	127
Lampiran S. Kunci Jawaban Siklus 2	129
Lampiran T. Penilaian Tes tulis Siklus 2	131
Lampiran U. Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Siklus 2	132
Lampiran V. Hasil Belajar Siswa Siklus 2	146
Lampiran W. Foto Kegiatan	148