

Artikel Publikasi:

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**



Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

SLAMET WIBOWO

A54E131004

Kepada:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
MARET 2015**



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

Jln. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan Kartasura Telp.(0271) 717417 Fax:715448 Surakarta 57102

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

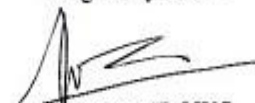
Nama : SLAMET WIBOWO
NIM : A54E131004
Fakultas/Jurusan : FKIP/PGSD
Jenis : Skripsi
Judul : **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015.**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi mengembangkan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 28 Maret 2015
Yang Menyatakan


SLAMET WIBOWO
NIM. A54E131004



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura, Telp. 0271-717417 fax. 715448
Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Suwarno, SH, M.Pd (Pembimbing I)

NIP : 195

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : SLAMET WIBOWO

NIM : A54E131004

Progdi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Dimikian surat pengesahan ini dibuat, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Maret 2015

Pembimbing I

Drs. Suwarno, SH, M.Pd

NIP. 195

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS
MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV
SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**

Slamet Wibowo

A54E131004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

Slametwibowo61@yahoo.co.id

ABSTRAK

Slamet Wibowo. NIM A54E131004. **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS IV SEMESTER II SDN SUMBERAN TAHUN 2014/2015**. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Maret 2015.

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi rendah. Untuk itu penelitian ini dilaksanakan. Tujuan skripsi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri Sumberan Tahun 2014/2015. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mendasarkan pada teori-teori dan pengertian yang terkait dengan peningkatan motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi *role playing*. Penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas IV SD Negeri Sumberan. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknis analisis data menggunakan analisis interaktif. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber atau data. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi awal sebelum menggunakan strategi belajar *role playing* ketuntasan motivasi belajar siswa 33,3%. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat yaitu 66,6%. Karena belum tercapai yang di harapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,3%. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan Tahun 2014/2015.

Kata kunci : *Motivasi belajar, pembelajaran IPS, strategi role playing.*

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi rendah. Hal yang demikian dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri Sumberan kecamatan Jaken kabupaten Pati. Pada kegiatan sehari-hari menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, sehingga prestasi belajarnya menurun. Pada mata pelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Hamdani (2011:290) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan adanya strategi atau metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Menurut Suprijono (2011:83) Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan siswa untuk peka terhadap lingkungan yaitu mengonstruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

B. Rumusan Masalah

“Apakah melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan Tahun 2014/2015?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu “untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas IV semester genap SD Negeri Sumberan Tahun 2014/2015.”

Kajian Teori

A. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi atau minat belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seseorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar secara maksimal. Artinya, ia memotivasi dirinya sendiri. Motivasi belajar dapat datang dari dalam diri siswa yang rajin membaca buku dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu masalah (Hamdani, 2011:290).

Menurut Suprijono (2011:163) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan tahan lama.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau hasrat yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain secara maksimal dari internal dan eksternal pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dalam Suprijono (2011:163) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam

belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

B. Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut aliran behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari (Darsono dalam Hamdani, 2011:23). Adapun humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi dalam Hamdani, 2011:23).

Pembelajaran adalah proses, cara, usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Mortella (dalam Etin Solihatin dan Raharjo, 2007:145) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan, serta melatih sikap, moral, nilai, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

C. Pengertian Strategi Pembelajaran *Role playing*

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Wina Sanjaya, 2013:161).

Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan (Hamdani, 2011:87).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi, penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankannya.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian ini juga menyampaikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti diantaranya yaitu:

- a. Uswatun Hasanah (2010) dengan judul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *role playing*.
- b. Mustafa Kamal Ali (2013) dengan judul Penggunaan Metode *Role playing* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikdrono 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media audiovisual pada siklus satu 75% meningkat pada siklus dua menjadi 83%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.
- c. Lilik Maryanto (2013) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role playing*) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan dalam kategori sedang yaitu 62% dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan

penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori tinggi yaitu 77%. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan sebesar 15%.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

“Melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV Semester II SDN Sumberan Tahun 2014/2015”.

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran role play pada siswa kelas IV SDN Sumberan Jaken Pati.

B. Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumberan kecamatan Jaken kabupaten Pati pada semester II Tahun palajaran 2014/2015. Siswa berjumlah 6 anak terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

- 1) Wawancara
- 2) Observasi
- 3) Dokumentasi
- 4) Catatan Lapangan

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif sebagaimana diungkapkan Miles dan Huberman dalam Said Hudri (2013:<http://expresisastra.blogspot.com/2013/12/model-model-analisis-data.html>). Proses analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahap, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

E. Keabsahan Data

Untuk mengembangkan validitas (kesahihan) data adalah dengan teknik triangulasi. Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber atau triangulasi data sebagai penguji keabsahan data.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Motivasi atau minat belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seseorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar secara maksimal. Artinya, ia memotivasi dirinya sendiri. Motivasi belajar dapat datang dari dalam diri siswa yang rajin membaca buku dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu masalah (Hamdani, 2011:290).

Menurut Suprijono (2011:163) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan tahan lama. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau hasrat yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain secara maksimal dari internal dan eksternal pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Hamdani (2011:290) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan sebagainya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi, penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Menurut Suprijono (2011:83) Strategi pembelajaran merupakan kegiatan

yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan siswa untuk peka terhadap lingkungan yaitu mengonstruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

Strategi pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi, penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankannya.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan, serta melatih sikap, moral, nilai, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

Merujuk hasil penelitian terdahulu yang relevan menyatakan hasil penelitian menunjukkan peningkatan. Uswatun Hasanah (2010) dengan judul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode role playing.

Mustafa Kamal Ali (2013) dengan judul Penggunaan Metode *Role playing* Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikdrono 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode role playing

berbantuan media audiovisual pada siklus satu 75% meningkat pada siklus dua menjadi 83%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.

Lilik Maryanto (2013) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (*Role playing*) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan dalam kategori sedang yaitu 62% dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori tinggi yaitu 77%. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran mengalami peningkatan sebesar 15%.

Demikian juga hasil penelitian ini, menunjukkan peningkatan yaitu peningkatan motivasi belajar siswa. Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil tersebut meliputi hasil observasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran *role playing*. Pembahasan hasil observasi mengacu pada pemerolehan skor indikator pencapaian motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi yang dicapai siswa. Aspek-aspek yang dinilai yaitu penjabaran dari indikator motivasi belajar siswa meliputi (a) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Guru dalam memulai proses pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I dan siklus II dengan menyampaikan apersepsi terlebih dahulu. Kegiatan ini berupa penulisan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran serta manfaat pembelajaran memahami materi aktivitas ekonomi yang akan dicapai setelah

pembelajaran dilaksanakan. Langkah selanjutnya guru menyampaikan materi pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Siswa dibagi beberapa kelompok untuk berdiskusi mengidentifikasi berbagai aktivitas ekonomi. Siswa diberi teks percakapan yang berhubungan dengan materi pelajaran yaitu pelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi. Guru menunjuk beberapa murid untuk mempelajari skenario tersebut. Setelah siswa paham skenario yang akan diperankan, guru mendorong siswa untuk memerankan skenario drama tersebut di depan kelas atau tempat yang sudah ditentukan. Siswa saling mengamati peran yang dilakukan kelompok lain dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dalam kelompok serta teman-teman yang lain menanggapi. Melalui kegiatan ini siswa dilatih untuk menilai hasil kerja temannya. Pada tahap akhir siswa dan guru membahas materi aktivitas ekonomi dan melakukan evaluasi.

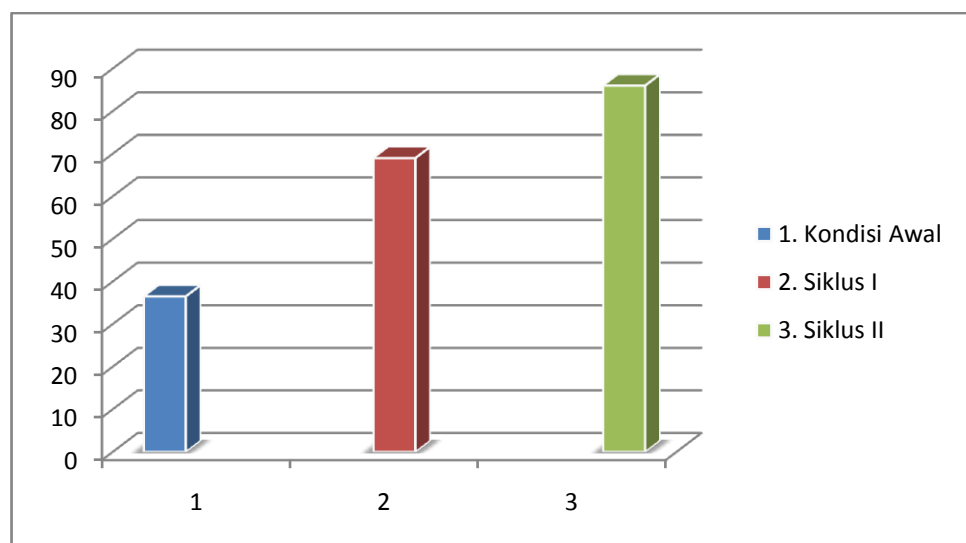
Dalam pembelajaran peneliti mengadakan observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi belajar *role playing* pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Kelemahan-kelemahan yang didapatkan pada siklus I diperbaiki pada siklus II dengan cara mendata hasil observasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang dicapai siswa dapat diperbandingkan. Kategori pencapaian indikator dan klasifikasi telah ditentukan peneliti. Perbandingan pencapaian motivasi belajar siswa dapat dibaca pada tabel di bawah ini.

Tabel Perbandingan pencapaian motivasi belajar siswa

No	Ketercapaian	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)	Jumlah Siswa	Persen (%)
1	Tercapai	2	33,3	4	66,6	5	83,3
2	Belum tercapai	4	66,6	2	33,3	1	16,6
	Jumlah	6	99,9	6	99,9	6	99,9

Siswa dikatakan tuntas motivasi belajarnya apabila siswa mencapai kategori indikator motivasi belajar baik atau sangat baik yaitu mendapat skor 70,00 keatas. Dari tabel di atas ada peningkatan presentase ketercapaian motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal terdapat 2 siswa (33,3%) dan pada siklus I meningkat 4 siswa (66,6%) ketercapaian motivasi belajar siswa. Karena belum tercapai yang diharapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II terdapat 5 siswa (83,3%) motivasi belajar siswa meningkat, hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya strategi pembelajaran *role playing*. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7%. Dari tabel perbandingan motivasi belajar siswa tersebut dapat digambarkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II pada grafik berikut:



Grafik Peningkatan motivasi belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi mengalami peningkatan ke arah yang lebih baik dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing*. Siswa semakin aktif dan bersungguh-sungguh di dalam belajar dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV Semester II SDN Sumberan Tahun 2014/2015” telah terbukti kebenarannya.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis penelitian dan pembahasan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi awal sebelum menggunakan strategi pembelajaran *role playing* ketuntasan motivasi belajar siswa 33,3%. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 66,6%. Karena belum tercapai yang diharapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,3%. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7%. Hal ini menunjukkan motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya strategi pembelajaran *role playing*.

Implikasi

Strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberan Tahun 2014/2015. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan peka terhadap lingkungan yaitu mengontruksi memerankan suatu peran yang

terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Saran

1. Saran bagi Kepala Sekolah

Strategi pembelajaran *role playing* sangat tepat digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi. Oleh karena itu kepala sekolah dapat menganjurkan ke para guru untuk menggunakan strategi pembelajaran *role playing* ini sebagai alternatif strategi pembelajaran pada materi pembelajaran yang lain.

2. Saran bagi Guru

Sebagai bahan masukan guru untuk memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi atau materi pelajaran yang lain. Salah satunya dengan strategi pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi, karena dengan strategi pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Saran bagi Peneliti Berikutnya

Bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada masalah yang serupa, hendaknya mengembangkan penelitian ini dan melakukan perbandingan dengan strategi atau metode yang lebih bervariasi, sehingga motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui berbagai strategi atau metode inovatif. Hal ini dilakukan agar pembelajaran IPS di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan siswa memiliki kemampuan untuk memahami materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mustafa Kamal. 2013. *Penggunaan Metode Role playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanah, Uswatun. 2010. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hudri, Said. 2013. *Model Analisis Data*. <http://expresisastra.blogspot.com/2013/12/model-model-analisis-data.html> (diakses 24 Februari 2015 Pukul 10.00)
- Maryanto, Lilik. 2013. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role playing) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana prenadamedia Group.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.