

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPS
MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI
MELALUI METODE *ROLE PLAYING*
DI KELAS V SD NEGERI I KRACAK**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :
FREDITA LUGISTIRO
0801100194

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2012**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui metode *Role Playing* di kelas V SD Negeri I Kracak. Pada penelitian tindakan kelas ini, subyek yang diteliti adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri I Kracak yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui 2 (dua) siklus perbaikan dan pada tiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik penumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara, dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis terhadap tes prestasi belajar, tes motivasi belajar siswa, analisis terhadap aktivitas guru, dan analisis terhadap aktivitas siswa. Kesimpulan dari penelitian adalah : (1) pembelajaran IPS melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS. Motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran IPS melalui metode *role playing* yang diselenggarakan guru pada siklus I berkategori “sedang” dengan rata-rata skor 40,71 adapun pada siklus II dalam kategori “tinggi”, dengan rata-rata skor 52,03, dan (2) prestasi belajar IPS yang ditunjukkan oleh skor dasar hasil tes awal, kuis siklus I dan kuis siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada Observasi awal, jumlah siswa tuntas belajar baru mencapai 19 siswa atau 68%, pada siklus I jumlah siswa tuntas belajar meningkat menjadi 20 siswa atau 71,43%, dan di akhir siklus II jumlah siswa tuntas belajar meningkat menjadi 25 siswa atau 89,28% sehingga mencapai KKM secara klasikal yaitu siswa tuntas belajar $\geq 85\%$. Dari perolehan tersebut maka melalui metode *role playing* motivasi dan prestasi belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi pada siswa kelas V SD Negeri I Kracak Kecamatan Ajibarang diterima keberadaannya.

Kata kunci : Metode *Role Playing*, Motivasi dan Prestasi Belajar, IPS.