PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SISWA KELAS V SDN 19 MALEWANG KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKEP

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat dan kewajiban memeperoleh gelar sarjana strata satu (S1) program studi pendidikan guru sekolah dasar
Stkip andi matappa

Oleh:

SYAHRIR

918862060084

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING SISWA KELAS V SDN 19 MALEWANG KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKEP.

Atas nama saudara

Nama : Syahrir

NPM : 918862060084

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkep, Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
SALMIATI, S.Pd., M.Pd	**Drs. H. Arifi Dia, M.Si**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 24 September 2022.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Salmiati, S.Pd., M.Pd (. . . . . .)

Sekertaris : Drs. H. Arifin Dia, M.Si (. . . . . .)

Penguji : 1. A. Shyam Sarjani Alam, ST, S.Pd., M.Pd (. . . . . .)

2. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd (. . . . . .)

Pembimbing : 1. Salmiati, S.Pd., M.Pd (. . . . . .)

2. Drs. H. Arifin Dia, M.Si (. . . . . .)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Syahrir
NPM	:	918862060084
Jurusan/Program Studi	:	Ilmu pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V SDN 19 Malewang Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pangkep, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

SYAHRIR

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

MOTTO

“Revolusi sejatinya dimulai dari pendidikan , hidup adalah soal keberanian mengambil langkah yang penuh resiko katakan yang benar itu benar dan yang salah itu salah dan sesakit apapun jika itu adalah kebenaran maka SAMPAIKAN ”.

“Dan janganlah kamu mencampur adukkan kebenaran dengan kebatilan dan (janganlah) kamu sembunyikan kebenaran , sedangkan kamu mengetahuinya”.

(QS. Al-Baqarah: 42)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk orang tua saya yang selalu memberikan do’a, nasehat, kasih sayang serta dukungan baik moral maupun material.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

ABSTRAK

Syahrir , 2022, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V SD Negeri 19 Malewang Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep . Skripsi . Dibimbing oleh Ibu Salmiati, S.Pd., M.P.d dan Bapak Drs. H. Arifin Dia , M.Si.

Penelitian ini menelaah tentang, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V SD Negeri 19 Malewang Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep . Masalah utama pada penelitian ini adalah apakah model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Tematik pada siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa . Tujuan penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui apakah model pembelajaran role playing pada siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa .

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terhadap 27 subjek penelitian siswa kelas V di SD Negeri 19 Malewang. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen Angket , observasi ,Dokumentasi .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, sebelum melaksanakan tindakan kelas rata-rata nilai motivasi belajar siswa menunjukan (82,88%), dari hasil angket motivasi belajar siswa yang sudah dilaksanakan. Sedangkan pada siklus ke I motivasi siswa menunjukkan nilai rata- rata (99,62%), pada siklus ke II (122,29%), berdasarkan hasil penelitian tindahakan kelas yang telah dideskripsikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa : Penggunaan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Role Playing, Motivasi Belajar siswa, Pembelajaran Tematik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut Nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Alhamdulillah dengan memanjatkan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan dan skripsi ini.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian dan penulisan proposal ini, penulis mengalami berbagai hal baik suka maupun dukayang mudah-mudahan memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Skripsi ini berjudul " Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Model Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas V SDN 19 Malewang Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep " ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Ilmu Pendidkan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada perguruan Tinggi STKIP Andi Matappa.

Dalam kesempatan ini, penulis dengan tulus dan penuh kerendahan hati menghanturkan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua, yang selalu mendukung dan memenuhi kebutuhan selama kuliah serta selalu memanjatkan doa sehingga penulis berhasil menyelesaikan proposal penelitian. Semoga Allah Subhanahu Wataala senantiasa mengampuni dosa-dosanya dan melindungi serta melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.
2. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd, Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH. MH, Selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
4. Aztri Fithrayani, SH, S.Pd., MH, Selaku Wakil Ketua II STKIP Andi Matappa
5. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Salmiati, S.Pd., M.Pd, Selaku pembimbing I dan Bapak Drs.H.Arifin Dia, M.Si. Selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

6. motivasi yang sangat berharga dengan penuh kesabaran, baik selama penulis mengenyam pendidikan maupun menyusun skripsi.
7. Seluruh Bapak Ibu dosen dan staf TU STKIP Andi Matappa, khususnya dosen jurusan Pendidikan Guru Sekokah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya dan dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis melaksanakaan pendidikan.
8. Untuk A. Rismayanti Utari alias mimi yang telah membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini dan telah memberikan Support dan dukungan sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.
9. Para Sahabat-sahabat seorganisasi BEM STKIP ANDI MATAPPA, DPC GMNI PANGKEP,KOSLET SQUAD dan AMP. yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan, dan pengalamannya selama ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari ALLAH SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tak lepas dari kekhilafan ,penulis menyadari penggunaan Bahasa maupun isinya masih perlu di sempurnakan . Hal itu disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempurnaan dimasa mendatang. Aamiin…

Pangkep ,15 Agustus 2022

Penulis

SYAHRIR

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……..…..i

LEMBAR PENGESAHAN…….ii

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI……iii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI…….iv

MOTTO……..…….v

ABSTRAK……..……....vi

KATA PENGANTAR……..viii

DAFTAR ISI……x

DAFTAR TABEL…….....xiii

DAFTAR GAMBAR……xiv

DAFTAR LAMPIRAN…….xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah……...1
B. Perumusan Dan Pemecahan Masalah ……..4
    1. Rumusan Masalah ……4
    2. Pemecahan Masalah ……..4
    3. Tujuan Hasil Penelitian ……4
    4. Manfaat Hasil Penelitian ……...5

BAB II KAJIAN PUSTAKA , KERANGKA PIKIR , DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka …….6
    1. Motivasi Belajar ……6
        a. Defenisi Motivas Belajar ……6
        b. Ciri Ciri Motivasi Belajar ……...7
        c. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar ……...8
        d. Indikator Motivasi Belajar ……..8
    2. Pembelajaran tematik ……9
        a. Defenisi Pembelajaran Tematik ……..9

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

b. Prinsip pembelajaran Tematik ……...10
c. Tujuan pembelajaran Tematik …….....11
3. Model Pembelajaran Role Playing ……11
a. Defensi Model Pembelajaran Role Playing ……..11
b. Langkah Langkah Pembelajaran Role Playing …….13
c. Kelebihan Role Playing ……....15
d. Kelemahan Role Playing …….....16
e. Penelitian Relevan ……....16
B. Kerangka Pikir …….....17
C. Hipotesis Tindakan …….....19
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian ……..21
1. Pendekatan …….....21
2. Jenis Penelitian ……....21
B. Subjek Penelitian ……...21
C. Lokasi Penelitian …….....21
D. Prosedur Dan Desain Penelitian ……....21
1. Siklus I ……....22
a. Perencanaan ……..22
b. Pelaksanaan ……...22
c. Pengamatan …….....22
d. Refleksi …….....23
2. Siklus II ……...23
a. Perencanaan ……..23
b. Pelaksanaan ……...23
c. Pengamatan ……...25
d. Refleksi …….25
E. Tehnik dan Prosedur Pengumpulan Data …….....25
1. Angket Motivasi Belajar…….……25
2. Observasi …….26
3. Dokumentasi ……...27

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

F. Tehnik Analisis Data …… 27
G. Indikator Keberhasilan ……..28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian ……..…….…….29
B. Pembahasan …….....…….53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan …….....…….54
B. Saran …….……....54
DAFTAR PUSTAKA……. ……..56
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 3.1	Kriteria Motivasi Belajar	28
Tabel 4.1	Skor Motivasi Belajar Pra Siklus	21
Table 4.2	Interval Skor Observasi Guru Siklus I	27
Table 4.3	Nilai Hasil Observasi Guru Siklus I	27
Tabel 4.4	Interval Skor Observasi Siswa Siklus I	29
Tabel 4.5	Nilai Hasil Observasi Siswa Siklus I	29
Table 4.6	Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus I	30
Tabel 4.7	Interval Skor Observasi Guru Siklus II	37
Table 4.8	Nilai Hasil Observasi Guru Siklus II	37
Table 4.9	Interval Skor Observasi Siswa Siklus II	39
Table 4.10	Nilai Hasil Observasi Siswa Siklus II	39
Table 4.11	Skor Motivasi Belajar Pada Siklus II	40
Table 4.12	Peningkatan Hasil Penelitian	43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Pikir	18
Gambar 3.1	Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas	25
Gambar 4.1	Hasil Rata Rata Motivasi Belajar	42

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran RPP Siklus 1

Lampiran Materi Ajar Siklus 1

Lampiran LKPD Siklus 1

Lampiran RPP Siklus 2

Lampiran Materi Ajar Siklus 2

Lampiran LKPD Siklus 2

Lampiran Skenario Role Playing Siklus 1

Lampiran Skenario Role Playing Siklus 2

Lampiran Angket Motivasi Belajar

Lampiran Kisi-kisi Angket

Lampiran Angket Motivasi Prasiklus

Lampiran Observasi Guru Siklus 1

Lampiran Observasi Siswa Siklus 1

Lampiran Motivasi Belajar Siklus 1

Lampiran Motivasi Guru Siklus 2

Lampiran Observasi Siswa Siklus 2

Lampiran Motivasi Belajar Siklus 2

Lampiran Hasil Perhitungan Agket Siswa

Lampiran Surat Keterangan Perbaikan Ujian

Lampiran Lembar Validasi Instrumen

Lampiran Surat Izin Meneliti

Lampiran Surat Telah Meneliti

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kecakapan hidup manusia, pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahtraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terancang untuk mewujudkan suasana belajaar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Selain itu pendidikan juga merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas sumber daya manusia. Pemerintah juga melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Ernata (2017) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu pendorong yang dapat mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata dan dorongan untuk berusaha melakukan perubahan terhadap tingkah laku untuk menjadi yang lebih baik. Menurut Sugeng (2016) motivasi belajar merupakan kondisi psikologis yang akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dan motivasi juga sebagai daya penggerak yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar yang diharapkan akan tercapai. Wina Sanjaya dalam (Emda, 2018) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Menurut Mc Donald dalam (Kompri, 2015) motivasi adalah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Sutirjo dan Mamik Sri Istuti (dalam Suryosubroto, 2009:133) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Menurut Sri Anitah (2009:2.33) pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa dengan melibatkan beberapa mata pelajaran.

Diharapkan pembelajaran Tematik yang didapat di sekolah nantinya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tapi pada kenyataannya pembelajaran Tematik di SD terbatas semenjak merabahnya Virus Covid 19 dalam 2 tahun terahkir, sehingga pembelajaran Tematik tidak mencapai tujuan dasarnya pada saat new normal tatap muka saat ini. Hal ini disebabkan karena pembelajaran melalui daring sebelumnya, sehingga motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran Tematik kurang maksimal pada saat ini. Jadi untuk meningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran Role playing pada mata pembelajaran Tematik.

Adapun pengertian Role Playing menurut Sagala (Taniredja dkk, 2011) adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial. Dalam meningkatkan kesadaran sejarah para peserta didik kita dapat mamakai model pembelajaran Role Playing atau yang sering disebut pula dengan model pembelajaran (main peran), dimana didalam model ini guru membuat skenario untuk dimainkan para peserta didik yang telah dipilih sendiri oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing (main peran) ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa . Karena dengan adanya bermain peran tersebut mereka dapat termotivasi dan tidak jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 Juli 2022, saya mewawancarai wali kelas V. Menurut pengamatan beliau bahwa memang ada beberapa siswa yang jika diberikan permasalahan hanya beberapa yang memberikan tanggapan atau respon terhadap permasalahan yang diberikan, sehingga dapat dilihat bahwa motivasi belajar khususnya pembelajaran Tematik belum mencapai batas maksimal terhadap apa yang diharapkan guru . Ada beberapa faktor terjadinya sikap seperti itu, pertama siswa masih merasa takut dan canggung karena pembelajaran yang dulu di terima selalu melalui daring sehingga motivasi belajar siswa berpengaruh saat ini di luring , kedua pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan kurang tepat dikelas tersebut sehingga belum bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi kelas.

Penelitian yang sejalan yang dilakukan oleh Azvionola Karmila Permata Yenti , Sri Awan Asri, Venny Oktaviany Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara berjudul ‘’UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING’’ Proses belajar dengan menerapkan metode pembelajaran role playing merupakan strategi pembelajaran yang menjadi solusi pada permasalah siswa SDN Mampir Cileungsi. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini membuat peserta didik melakukan kegiatan dengan perasaan senang, bahagia, dan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Pembelajaran yang didesain dengan mengupayakan pengembangan potensi peserta didik secara optimal tentunya akan berpengaruh pada motivasi belajar yang optimal pula. Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode role playing di SDN Mampir Cileungsi ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya untuk menghadapi ujian akhir semester. Hal ini ditunjukkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik siklus I sebesar 66,5%, siklus II sebesar 74%, dan siklus III sebesar 81%.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik menggunakan model pembelajaran Role playing, sehingga mampu mendorong motivasi belajar siawa. Penggunaan model pembelajaran Role playing siswa dapat bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kehidupan pribadi, sekolah maupun masyarakat.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ‘’PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING SISWA KELAS V SDN 19 MALEWANG KECAMATAN BUNGORO KABUPATEN PANGKEP’’

B. Perumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan ialah ’Apakah model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Tematik pada siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa ?‘’

2. Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan permasalahan di atas, maka peneliti menggunakan model pembelajaran role playing pada siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas , maka tujuan penelitian ini adalah ‘’Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa’’

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

4. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini baik secara teoritis dan praktis, yaitu :

1) Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan motivasi belajar siswa dalam Model Pembelajaran Role Playing pada pembelajaran Tematik siswa Kelas V SD Negeri 19 Malewang.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menggunakan model pembelajaran role playing (main peran) untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Sangat diharapkan melalui model pembelajaran role playing (main peran) ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa didalam diri masing- masing siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan dalam meningkatkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar bisa lebih professional dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan dan mengelola berbagai model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermutu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Defenisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Hamzah (2014) mengatakan ‘’motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator pendukung’’ . Menurut Dimyanti dan Mudjiono (2013) mengatakan bahwa ‘’motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar’’. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada peserta didik atau anak yang timbul dorongan untuk belajar lebih baik.

Memberikan motivasi belajar yang baik dan yang sesuai, maka peserta didik dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar juga diharapkan mampu menggugah semangat belajar, terutama bagi para peserta didik yang malas belajar sebagai akibat pengaruh negatif dari luar diri peserta didik (Sardiman, 2014). Selanjutnya dapat membentuk kebiasaan peserta didik seorang belajar, sehingga prestasi belajar dapat meningkat. Motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan atau melakukan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal atau lebih dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Satriawan, 2017). Santrock (2011) mengatakan bahwa motivasi intrinsik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

melibatkan motivasi internal untuk melakukan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri (tujuan itu sendiri). Sedangkan Arends (2008) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik menyebabkan orang bertindak dengan cara tertentu karena tindakan itu membawa kepuasan atau kesenangan pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa ialah sebuah proses untuk meningkatkan minat belajar atau motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran karena Motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada siswa atau anak yang timbul dorongan untuk belajar lebih baik. Memberikan motivasi belajar yang baik dan yang sesuai, maka siswa dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai.

b. Ciri ciri Motivasi Belajar

Motivasi belajar ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian motivasi belajar yaitu keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai perubahan energi untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Sardiman A.M (2011) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin

3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.

4) Lebih senang bekerja mandiri.

5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Sudaryono dalam Moslem, dkk (2019) faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

a) Faktor Internal ialah sebuah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi kondisi jasmani, rohani, cita-cita, aspirasi, kemampuan dan perhatian.
b) Faktor Eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa yang meliputi segala kondisi lingkungan siswa itu sendiri.

d. Indikator Motivasi Belajar

Untuk peningkatan motivasi belajar menurut Abin Syamsudin M (1996) yang dapat kita lakukan adalah mengidentifikasi beberapa indikatoryna dalam tahap-tahap tertentu. Indikator motivasi antara lain:

1) Durasi kegiatan
2) Frekuensi kegiatan
3) Presistensinya pada tujuan kegiatan
4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan
5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan
6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan
7) Tingkat kualifikasi prestasi
8) Arah sikapnya terhadap jurnal Penelitian Pendidikan.

Sedangkan Menurut Sudjana (2016). Untuk melihat sejauh mana motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dengan Indikator keaktifan belajar dari beberapa hal yaitu:

1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

motivasi belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode role play diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa siswa sebesar 86,76% atau 37 orang telah termotivasi dalam belajarnya. Hal ini berarti meningkatkan keterampilan bertanya siswa telah berhasil. Oleh karena itu metode role play efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi pokok masalah- masalah sosial. Dengan peningkatan motivasi belajar siswa yang telah diperoleh siswa dari siklus I dan sampai dilakukannya siklus II ini telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Peneliti merasa telah cukup memenuhi persentase klasikal sesuai dengan harapan peneliti.

b) Penelitian yang dilakukan oleh Johariah yang berjudul MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka ”penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 3 Gunungsari pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)”. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I sebesar 54,37% lalu terjadi peningkatan persentase tingkat motivasi pada siklus II menjadi 78,75 %, yang dikategorikan tinggi dan telah melebihi dari indikator yang ditetapkan yaitu 75%, (2) dari peningkatan motivasi siswa memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, yaitu dengan rata-rata 52,25 pada siklus I, dan rata-rata 68,25 pada siklus II yang telah berada diatas KKM yaitu 65.

B. Kerangka Pikir

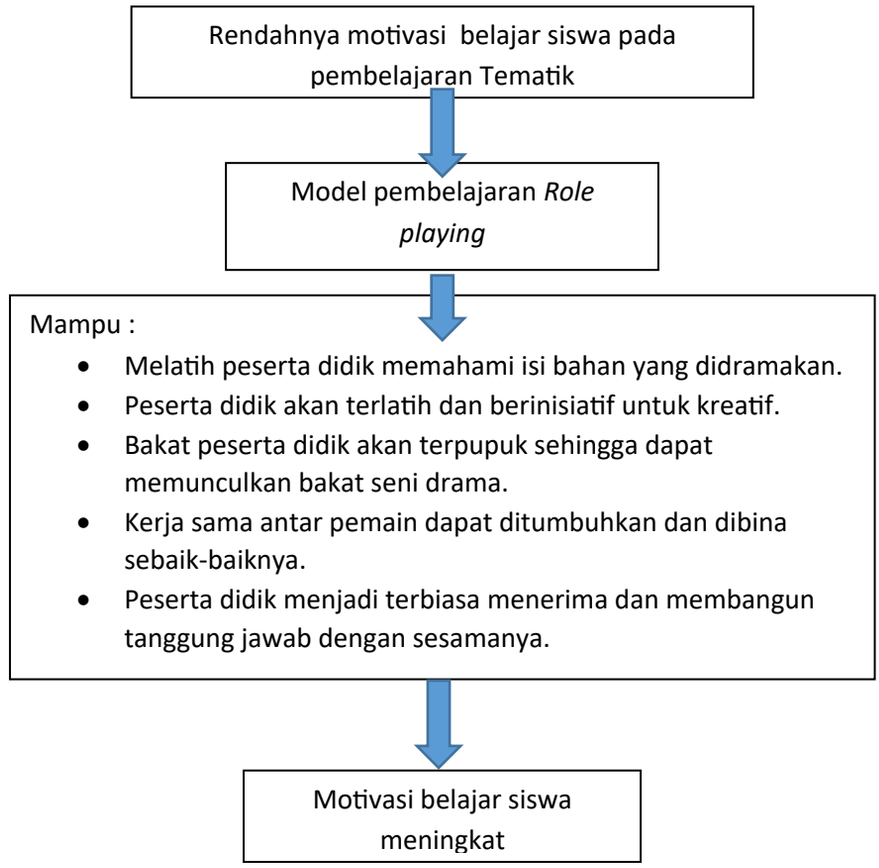
Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik melalui Model pembelajaran Role Playing . Guru tentunya sebagai fasilitator menginginkan peningkatan motivasi belajar siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

yang baik, apabila Model pembelajaran Role playing diimplementasikan maka akan berdampak pada motivasi belajar siswa.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang telah didasarkan dari tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga peserta akan lebih mudah memahami konsep dari pembelajaran, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan . Tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa pelajaran yang berasal dari berbagai kompetensi dasar satu atau beberapa pelajaran.

Model pembelajaran Role playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Dalam role playing, peserta didik melakukan tawar menawar antara ekspektasi-ekspetasi sosial suatu peran tertentu, interpretasi dinamika mereka tentang peran tersebut, dan tingkat dimana orang lain menerima pandangan mereka tentang peranan tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

C. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono (2015:96), “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian kajian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”. Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut diatas dapat dirumuskan hipotesis bahwa penggunaan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran Tematik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas V di SD Negeri 19 Malewang Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, sebab dengan pendekatan kualitatif peneliti dapat menguraikan data yang di peroleh. Pendekatan kualitatif yang di maksud adalah gejala yang terjadi yang ber sifat alami, yang tidak dapat diamati melalui laboratorium melainkan harus terjun langsung ke lapangan.

2. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Dimana penelitian tindakan kelas adalah penelitin yang berskala kecil, prosesnya adalah melibatkan sekurang-kurangnya guru dan siswa untuk melakukan perbaikan, peningkatan, dan perubahan pembelajaran lebih baik dan bermutu agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang Kel.Samalewa Kec.Bungoro Kab.Pangkep , yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan.

C. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini di SD Negeri 19 Malewang Kelurahan Samalewa, Kecamatan Bungoro, Kabupaten Pangkep. Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2022/2023 tepatnya pada hari senin 18 Juli 2022.

D. Prosedur Dan Desain Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara bersiklus dengan empat tahap :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

1. **Siklus I**

Kegiatan dalam setiap siklus direncanakan tiga kali pertemuan, tahap- tahapannya:

a. Tahap perencanaan
   1) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil
   2) Menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang digunakan
   3) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran (role playing)
   4) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (teks drama)
   5) Menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model role playing
   6) Menyiapkan lembar observasi

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur peenerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal
   a) Guru membuka dengan mengucapkan salam
   b) Guru dan siswa berdoa bersama
   c) Guru menanyakan kabar siswa
   d) Guru mengecek kehadiran siswa
   e) Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab serta mengulas pelajaran yang akan dipelajari) dan memotivasi siswa
   f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa

2) Kegiatan inti
   a) Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya 2 kelompok dibagikan dialog drama untuk dibaca, selanjutnya untuk diperagakan. Sedangkan kelompok lain sebagai penngamat.
c) Siswa ditunjuk untuk melakonkan skenario drama yang sudah dipersiapkan
d) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
e) Setelah selesai pementasan, setiap siswa diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan
f) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dan hasil kerjanya
g) Guru memberikan kesimpulan secara umum
h) Guru memberikan tes formatif kepada siswa

3) Kegiatan penutup

a) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
b) Guru memberikan motivasi kepada siswa
c) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mempelajari dan menghafal teks drama untuk dipentaskan pada pertemuan selanjutya

c. Tahap pengamatan/observasi

Pengamatan Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan observer sebagai kolabolator dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar observasi hasil belajar siswa menerapkan model bermain peran (role playing). Evaluasi terhadap keberhasilan tindakan dilakukan melalui tes formatif, yang juga untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah dari masing-masing siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

d. Tahap refleksi

Berdasarkan data hasil observasi dan evaluasi, selanjutnya dilakukan analisis data sebagai bahan kajian dalam kegiatan refleksi. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil yang telah di dapat sebelumnya. Selain itu pada tahap ini guru yang juga sebagai peneliti dapat refleksi diri berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan kolabolator.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II berdasarkan hasil dari refleksi siklus I, siklus II dilaksanakan apabila proses pembelajaran pada siklus I kurang memuaskan. Pada prinsipnya langkah-langkah yang sama seperti pada siklus I, namun pelaksanaan pembelajaran memperbaiki dari kelemahan yang telah ditemukan pada siklus sebelumnya. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

1) Menetapkan waktu mulai penelitian tindakan kelas yaitu pada semester ganjil
2) Menetapkan materi pelajaran dan cerita-cerita yang digunakan
3) Membuat rencana pembelajaran atau skenario pembelajaran dengan menerapkan model bermain peran (role playing)
4) Menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (teks drama)
5) Menetapkan cara pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model role playing
6) Menyiapkan lembar observasi

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan. Adapun prosedur peenerapan dari perencanaan pembelajaran yang telah disusun adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

a) Guru membuka dengan mengucapkan salam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

b) Guru dan siswa berdoa bersama
c) Guru menanyakan kabar siswa
d) Guru mengecek kehadiran siswa
e) Apersepsi (mengingat dan mengulas pelajaran yang lalu dengan tanya jawab serta mengulas pelajaran yang akan dipelajari) dan memotivasi siswa
f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kepada siswa

2) Kegiatan inti
a) Guru menjelaskan materi yang akan disampaikan
b) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Selanjutnya 2 kelompok dibagikan dialog drama untuk dibaca, selanjutnya untuk diperagakan. Sedangkan kelompok lain sebagai penngamat.
c) Siswa ditunjuk untuk melakonkan skenario drama yang sudah dipersiapkan
d) Masing-masing siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
e) Setelah selesai pementasan, setiap siswa diberi kertas lembar kerja untuk pembahasan
f) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan dan hasil kerjanya
g) Guru memberikan kesimpulan secara umum
h) Guru memberikan tes formatif kepada siswa

3) Kegiatan penutup
a) Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari
b) Guru memberikan motivasi kepada siswa
c) Guru memberikan tugas kepada kelompok untuk mempelajari dan menghafal teks drama untuk dipentaskan pada pertemuan selanjutya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah mengidentifikasi masalah ke lokasi peneliti. Terlebih dahulu peneliti menemui Kepala SD Negeri 19 Malewang di ruangan Kepala Sekolah untuk meminta izin observasi awal serta menceritakan apa saja yang akan dilakukan sewaktu melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah mendapat izin dari pihak sekolah dilanjutkan dengan melakukan observasi awal dengan guru kelas kemudian selang beberapa minggu kemudian dilanjutkan observasi langsung dikelas V dengan tujuan untuk mengidentifikasi kondisi ruangan kelas yang akan diteliti nantinya. Kemudian peneliti mewawancarai guru kelas yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran Tematik.

Observasi juga dilakukan tahap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan awal siswa belum baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang menggunakan metode ceramah dan tanya jawab atau konvensional membuat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada yang asyik bicara dengan teman sebangkunya, sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Pada tahap pra siklus dilakukan kegiatan pengambilan data tentang kondisi awal siswa. Hal ini dilakukan dengan mengisi angket tentang motivasi belajar Tematik sebelum diajarkan menggunakan Model pembelajaran Role Playing . Pengambilan data tentang motivasi belajar siswa ini dilakukan pada hari jumat , 22 Juli 2022. Dari angket tentang motivasi belajar siswa masih rendah.

Pada tahap pra siklus dilakukan kegiatan pengambila data tentang motivasi belajar siswa. Hal ini dilakukan dnegan meminta siswa mengisi angket tentang motivasi belajar siswa Tematik, setelah pengisian tes selesai.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar Tematik siswa bila dikerjakan sebelum menggunakan Model pembelajaran Role Playing. Pengambilan data motivasi ini dilaksanakan **pada hari Jumat, 22 Juli 2022**. Dari pengisian angket tentang motivasi belajar Tematik siswa dapat diketahui skor motivasi siswa sebagai berikut.

Nilai dari angket motivasi belajar Tematik yang berisi lima tingkat prefensi jawaban dengan pilihan, sangat Setuju = 5, Setuju= 4, cukup Setuju = 3 , kurang setuju= 2, Tidak Setuju = 1 . Adapun jumlah angket motivasi belajar ada 30 item dikalikan nilai tertinggi 5 sama dengan 100. Skor positif: 5,4,3,2,1 skor negatif: 1,2,3,4,5. Dengan ketuntasan:

a) Skor tertinggi : 30 x 5 = 150
b) Skor terendah: 30 x 1 = 30
c) Selisih skor = 150-30 = 120
d) Kisaran nilai tiap kriteria = 120: 5 = 24

Tabel 4.1 Skor Motivasi Belajar Pra Siklus

NO	Skor Penilaian	Jumlah Siswa	Kriteria Motivasi
1	127 – 150	1	Sangat tinggi
2	103 – 126	3	Tinggi
3	79 – 102	11	Cukup tinggi
4	55 – 78	12	Kurang tinggi
5	30-54	-	Sangat kurang tinggi

Dari hasil angket motivasi belajar Tematik peserta didik sebelum memakai model pembelajaran Role Playing pada tabel diatas bahwa dari 27 peserta didik, hasil tes angket motivasi belajar yang kriteria ‘’sangat tinggi’’ berjumlah 1 siswa dan kritera ‘’Tinggi’’ berjumlah 3 siswa , kriteria motivasi ‘’Cukup Tinggi” ada 11 siswa. Sedangkan krteria Motivasi belajar yang ‘’kurang Tinggi’’ sebanyak 12 siswa dan yang memiliki motivasi belajar ‘’sangat kurang Tinggi’’ dalam pembelajaran Tematik tidak ada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Berdasarkan masalah yang terdapat diatas bahwa dapat disimpulkan motivasi belajar Tematik siswa masih tergolong rendah dengan skor nilai rata rara 82,88 , sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada tes siklus I dengan menggunakan model pembelajaran Role playing pada mata pelajaran Tematik.

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, sebelum memasuki kegiatan pembelajaran, terlebih dahulu peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas V tentang Model Pembelajaran Role Playing yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah itu, peneliti menyusun rencana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran Role Playing. Setelah membuat rencana pembelajaran, peneliti kemudian mempersiapkan perangkat tersebut yang terdiri dari RPP, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan lembaran observasi. Setelah perangkat pembelajaran di buat, peneliti kemudian mendalami materi pembelajaran agar dapat menguasai materi pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan ini, peneliti melaksanakan model pembelajaran Role Playing pembelajaran kepada siswa. Tindakan yang dilaksanakan harus bersamaan dengan melakukan observasi. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing . Tindakan ini terdiri dari tiga kali pertemuan.

1) Pertemuan ke-1

Pertemuan ke-1 dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022 dengan alokasi waktu 1 hari . Adapun materi diajarkan pada pertemuan ke-1 adalah tentang tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Pertemuan ke-1 dimulai dengan kegiatan awal, inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

a) Kegiatan awal

Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa pada hari ini kemudian Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang hari ini datang paling awal di beri apresiasi oleh guru karena telah menghargai kedisiplinan. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita dengan disiplin siswa membentuk karakter yang baik sebelum memulai jalannya pembelajaran kemudian di lanjutkan dengan Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme sebelum masuk di pembelajaran inti Pembiasaan membaca/menulis 15-20 menit Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik dan Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari hari.

b) Kegiatan inti

Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari dengan cara membagikan peran (Role Playing) setelah itu Siswa mengamati gambar dan percakapan tentang organ gerak hewan dan manusia. Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat. Setelah percakapan dan peran sudah bisa dikuasai guru membagikan kelompok dan memulai permainan Role Playing. Setelah permainan Role playing membaca teks , siswa mencari dan menentukan ide pokok tiap paragraf dari bacaan yang telah dibacanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

c) Kegiatan Penutup

Pada akhir kegiatan guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas hasil belajar hari ini telah dicapai kemudian guru memberikan penguatan dan kesimpulan setelah itu Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya dan Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. Serta Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

2) Pertemuan Ke-2

Pertemuan ke-2 dilakukan pada tanggal 26 Juli 2022 dengan alokasi waktu 1 hari . Adapun materi yang diajarkan pada pertemuan ke-2 adalah tentang Aktivitas-aktivitas yang memanfaatkan organ gerak manusia. Pertemuan ke-2 dimulai dengan kegiatan awal, inti, dan diakhiri dengan kegiatan penutup.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan Pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca doa kemudian mengaitkan materi sebelumnya atau materi yang di pelajari kemarin dengan materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik apakah masih ingat atau tidak untuk kembali merangsang motivasi dan minat belajarnya.kemudian Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari pada hari ini .

b) Kegiatan inti

Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari dengan cara membagikan peran (Role Playing) langkah ini dilakukan untuk langsung memicu meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa kemudian setelah bermain peran selesai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

diamati oleh guru kelas V pada mata pelajaran Tematik di SD Negeri 19 Malewang. Diakhir pembelajaran siklus I, siswa diberikan tes yang bertujuan untuk melihat hasil dari tindakan yang diberikan. Adapun data hasil pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Hasil Observasi Guru

Nilai dari hasil Observasi guru yang berisi lima tingkat prefensi jawaban dengan pilihan, sangat tinggi = 5, tinggi = 4 , cukup tinggi = 3 , kurang tinggi = 2, sangat kurang tinggi = 1. Berdasarkan tes siklus I yang telah dilakukan, dapat dilihat pada hasil observasi guru pada pertemuan 1 presentase skor berkategori "kurang tinggi" , sedangkan pada pertemuan ke 2 kategori "cukup tinggi" dan pertemuan 3 presentase skor berkategori "tinggi" . Pada siklus I ini, dapat dlihat secara rinci, Hasil observasi guru secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.2 Interval Skor Observasi Guru Siklus I

Interval Skor	Kategori
43 – 50	Sangat tinggi
35 – 42	Tinggi
27 – 34	Cukup tinggi
19 – 27	Kurang tinggi
10 – 18	Sangat kurang tinggi

Tabel 4.3 Nilai Hasil Observasi Guru Siklus I

Pertemuan	Nilai	Keterangan
1	22	Kurang tinggi
2	30	Cukup tinggi
3	35	Tinggi

Tabel tersebut menunjukkan adanya perbedaan pada pertemuan ke-1 ,pertemuan ke-2 dan 3. Pada pertemuan ke-1 persentase nilai 22

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan , pembelajaran Tematik dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 19 Malewang. Hal ini dapat dibuktikan dengan motivasi belajar siswa bila dibandingkan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan Role Playing , motivasi belajar siswa mengalami peningkatan hal ini ditunjukkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dilakukan tindakan 82,88 setelah memasuki siklus I mulai meningkat 99,62 dan semakin meningkat pada siklus II sebesar 122,29. Hasil motivasi belajar yang telah dipaparkan penelitian menggunakan Role Playing ini berhasil dilakukan dengan nilai rata rata yang memuaskan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini ada saran-saran yang perlu diperhatikan, antara lain:

a. Bagi guru

Guru hendaknya menggunakan Model Pembelajaran Role Playing sebagai strategi alternatif yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Baik dalam mata pelajaran Tematik maupun mata pelajaran yang lainnya.

b. Bagi kepala sekolah

Model Pembelajaran Role Playing sebagai salah satu opsi bagi guru dalam meningkatkan motivasi belajar Tematik siswa.

c. Bagi siswa

Melalui penerapan Model Pembelajaran Role Playing diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Belajar tidak hanya berpusat pada guru saja, namun melalui bermain Peran dapat menambah pengetahuan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

dan menemukan jawaban dari masalah yang ada. Melalui pembelajaran Model Pembelajaran Role Playing juga dapat meningkatkan keaktifan belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kegiatan yang sebenarnya.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat di implementasikan di sekolah guna meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang memadai.

e. Bagi peneliti

Hendaknya peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa khususnya mata pelajaran Tematik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

DAFTAR PUSTAKA

A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Abin Syamsudin. (1996). *Psikologi Kependidikan.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Alfira, M.A. 2016. *Statistika penelitian*. Mataram: Insan Madani Publising.

Anitah W.S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Arends, R., I. (2008). *Learning to teach.* (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). *New York: McGraw Hill Companies.* (Buku Asli Diterbitkan tahun 2007).

Azmin, N., & Nasir, M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran 5E Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Sikap Ilmiah Siswa* Kelas VIII SMP NEGRI 6 KOTA Bima. ORYZA (Jurnal Pendidikan Biologi), 8(2), 40-46

Biantara, A. (2013*). Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.*bidang pendidikan*. Bumi Aksara.

Dimyati dan Mudjino. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida Journal, 5(2), 172. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Ernata, Y. (2017). *Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment d isdn ngaringan 05 kec. Gandusari kab. Blitar.* Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 5(2), 781–790.

Fatmawati Sri. (2015). Desain Laboratorium Skala Mini Untuk Pembelajaran Sains Terpadu. Yogyakarta: Deepublish.

Hamzah Uno, 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara Cet. Ke 11

Harlen, W. (2004). *The teaching of science*. London: David Fulton Publisher.

Imas, K., & Berlin, S. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Pfofesionalitas Guru*. Kata Pena.

Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Sosial (Kuantitatif Dan Kulitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Kadir dan Asrohah. 2014. Pembelajaran Tematik. Jakarta :Rajawali Pers. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017. *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV .Jakarta* : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kompri, M. P. I. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. Rosda.*

Kumala, F. N. (2016). *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. Malang: Ediide Infografika

Lestari, S. (2017). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tematik Terpadu melalui Kegiatan Lesson Study bagi Guru Gugus VI Gambuh Kecamatan Jebres Surakarta Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016.* Jurnal Pendidikan Konvergensi, 5(21), 115. Malawi, I & Kadarwati, A. (2017). Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi). Magetan: CV. AE Media Grafika.

Mariyaningsih, N. & Hidayati, M. (2018). *Teori Dan Praktik Berbagai Model Dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran Dikelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: CV Kekata Group.

Moslem dkk. 2019. *Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing* Di SMK. Journal of Mechanical Eingineering Education. Volume VI Tahun 2020.

Nana Hendracipta, dkk. 2017, *Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Di Sekolah Dasar*, JPSD, Vol. 3 (2)

Rahman, T. (2018). Aplikasi *Model-Model Pembelajaran Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jawa Tengah. CV. Pilar Nusantara.

Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak.* Jakarta: Salemba Humanika.

Sardiman, A.M, (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Satriawan, R. (2017*). Keefektifan model search, solve, create, and share ditinjau dari prestasi, penalaran matematis, dan motivasi belajar*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 4(1), 87-99.

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Rusdikarya.

Sugeng, H. (2016). *Pengaruh Kedisiplinan Siswa dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Swasta Depok*. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan, 3(3), 261–274

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitin Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif Dan R&D. 17th ed*. Bandung: Alfabeta.

Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sutianah, cucu (2020). Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter.

Swarniti, N W (201

Taniredja, Tukiran dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabet

Tri Wahyuni, H., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd*. Edcomtech, 1, 129–136.

Trianto. (2009). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : PT Prestasi Pustakakarya.

Trianto. 2015. *Model-model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (KTSP). Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di*

Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.

Uno, Hamzah. 2014. *Teori Motivaasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zainal Arifin. (2014). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Rosdakarya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Skor Motivasi	Keterangan
1	Abdul Aziz Nasaruddin	112	Tinggi
2	Abdul Muta'al	83	Cukup tinggi
3	Ahmad Rayhan	84	Cukup tinggi
4	Alifah Mutiah	102	Cukup tinggi
5	Azimah Izzatunnisa	123	Tinggi
6	Bambang Aditya Gunawan	120	Tinggi
7	Dyah rezky Pratiwi	90	Cukup tinggi
8	Hisbu Tahrir	97	Cukup tinggi
9	Ibrahim	68	Kurang tinggi
10	Jasmin Sya'ban	84	Cukup Tinggi
11	Khaila Maharani	66	Kurang tinggi
12	Khayla	115	Tinggi
13	M. Haedir Mubarak	132	Sangat Tinggi
14	Muh. Darmawan	72	Kurang Tinggi
15	Muh. Reza Ramadan	123	Tinggi
16	Muh. Al Imran	120	Tinggi
17	Muh. Ismail	129	Sangat Tinggi
18	Muh. Maher Sya'ban	96	Cukup tinggi
19	Muh.Rizki	81	Cukup Tinggi
20	Muhammad Nur Ilham	96	Cukup tinggi
21	Muhammad Restu Pratama	108	Tinggi
22	Nur Akifa Naila . J	100	Cukup tinggi
23	Nur Rifdah Salsabila	120	Tinggi
24	Siti Nur Fahsya	105	Tinggi
25	Taqwa Islami Kadir	81	Cukup tinggi
26	Taufiqurrahman	63	Kurang tinggi
27	Zaskia Syafar	120	Tinggi
Jumlah		2690	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Rata rata	99,62	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Lampiran Motivasi Belajar siswa Siklus II

No	Nama Siswa	Skor Motivasi	Keterangan
1	Abdul Aziz Nasaruddin	123	Tinggi
2	Abdul Muta'al	129	Sangat Tinggi
3	Ahmad Rayhan	120	Tinggi
4	Alifah Mutiah	123	Tinggi
5	Azimah Izzatunnisa	116	Tinggi
6	Bambang Aditya Gunawan	120	Tinggi
7	Dyah rezky Pratiwi	138	Sangat Tinggi
8	Hisbu Tahrir	129	Sangat Tinggi
9	Ibrahim	120	Tinggi
10	Jasmin Sya'ban	84	Cukup Tinggi
11	Khaila Maharani	135	Sangat Tinggi
12	Khayla	120	Tinggi
13	M. Haedir Mubarak	104	Cukup Tinggi
14	Muh. Darmawan	135	Sangat Tinggi
15	Muh. Reza Ramadan	123	Tinggi
16	Muh. Al Imran	120	Tinggi
17	Muh. Ismail	129	Sangat Tinggi
18	Muh. Maher Sya'ban	129	Sangat Tinggi
19	Muh.Rizki	135	Sangat tinggi
20	Muhammad Nur Ilham	132	Sangat Tinggi
21	Muhammad Restu Pratama	140	Sangat Tinggi
22	Nur Akifa Naila . J	132	Sangat Tinggi
23	Nur Rifdah Salsabila	140	Sangat Tinggi
24	Siti Nur Fahsya	105	Tinggi
25	Taqwa Islami Kadir	138	Sangat Tinggi
26	Taufiqurrahman	63	Kurang Tinggi
27	Zaskia Syafar	120	Tinggi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Jumlah	3302	
Rata Rata	122,29	

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

Dokumentasi













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw

BIODATA PENULIS



Syahrir adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari pasangan Bapak Sanneng dan Ibu Rosniati yang merupakan anak pertama dari 5 bersaudara. Penulis dilahirkan di Japing Japing pada 07 Mei 1999. Penulis beralamat di Kelurahan Bontolangkasa, Kecamatan Minasatene , Kabupaten Pangkep.

Penulis dapat dihubungi melalui email syahrirs234@gmail.com . Pada tahun 2006 penulis memulai pendidikan formal di Min Bontolangkasa (2006-2012), Mts.S.Guppi Bontolangkasa (2012-2015), SMKN 2 Pangkep (2015-2018). Setelah selesai menempuh pendidikan menengah kejuruan, penulis melanjutkan Pendidikan Strata (S1) Program Studi Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa mulai dari tahun (2018-2022). Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar, berusaha dan berdo'a untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1), penulis berhasil menyelesaikan program studi yang ditekuni pada tahun 2022, dengan judul skripsi '' Peningkatan Motivasi Belajar siswa pada pembelajaran tematik melalui model pembelajaran role playing siswa kelas V SDN 19 Malewang kecamatan bungoro kabupaten pangkep'' semoga dengan penulisan tugas akhir skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan serta bermanfaat dan berguna bagi sesama.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/aQkr0D7OlVn44fPN7rNIPw