

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN PKn
DI KELAS IV**

ARTIKEL

E. Husni Osnata
F. 34211273



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN PKn
DI KELAS IV**

ARTIKEL

E. Husni Osnata
F. 34211273

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Rosnita, M.Si
NIP196210051987032002

Drs. H. Zainuddin, M.Pd
NIP195708091986031001

Disyahkan

Dekan FKIP UNTAN

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. Aswandi
NIP 195805131986031002

Drs. H. Maridjo Abdul Hasjmy, M.Si
NIP 19510128 1976031001

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN PKn DI KELAS IV

E. Husni Osnata, Rosnita, Zainuddin
PGSD. FKIP Universitas Tanjungpura
Email: E.Husni Osnatar_pgsd2014@yahoo.co.id

Abstrak: Pembelajaran PKn banyak faktor yang dianggap tidak sesuai dalam pembelajaran dan merupakan pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Oleh karena itu guru mencoba menggunakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran., sehingga hasil yang diperoleh lebih optimal. Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Yang setiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi terhadap tindakan. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN 07 Anjongan yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data berupa hasil observasi tentang motivasi siswa serta dari wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat motivasi siswa pada siklus I di kelas IV SDN 07 Anjongan pada pelajaran PKn adalah **54,37 %**, dan pada siklus 2 naik menjadi **78,75%**. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52,25 masih di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 65 dan pada siklus 2 menjadi 68,25 sudah di atas KKM .

Kata Kunci : *Motivasi, Metode Bermain peran.*

Abstract: Learning Civics are many factors that are considered not suitable for learning and learning is boring for students. Therefore, teachers try to use learning using role play method., So the result is optimal. This research method is the method of action research that consists of 2 cycles, each cycle dilaksanakan 2 meetings. That each cycle consisting of planning action, action, observation, and reflection on tindakan. Siswa studied were fourth grade students of SDN 07 Anjongan totaling 20 students. Data collection techniques such as observation results on student motivation as well as from interviews and field notes. Based on the analysis of data it can be concluded that the average level of student motivation in the first cycle in the fourth grade at SDN 07 Anjongan Civics is 54.37%, and in cycle 2 increased to 78.75%. While the learning outcomes of students in the first cycle of 52.25 is still under KKM set at 65 and on cycle 2 be 68,25 sudah above KKM.

Keywords: *Motivation, Method Acting.*

Dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu peranan guru adalah sebagai motivator. Untuk meningkatkan kemauan, minat dan pengembangan kegiatan belajar siswa, guru harus mampu merangsang dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan kreativitas siswa. Dari hasil pengamatan menemukan bahwa kenyataan di kelas IV SD 07 Anjongan banyak siswa yang tidak menyenangi pelajaran PKn yang dikarenakan Materi PKn di Sekolah Dasar bagi mereka sulit dimengerti dan dipahami, khususnya materi di kelas IV. Adapun hal-hal yang menjadi penyebabnya adalah sebagai berikut: Siswa sering tidak mengetahui materi pelajaran PKn yang dipelajarinya itu untuk apa dan bahkan mereka tidak tahu bagaimana mengaitkan PKn dengan ilmu-ilmu lain yang memerlukannya. Motivasi siswa sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran PKn, sehingga tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan PKn yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. Selama ini dalam proses pembelajaran Guru masih menggunakan metode Konvensional, yaitu ceramah, dan tanya jawab. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan dari Guru, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal-hal yang demikian menjadikan siswa merasa tidak terdorong untuk mempelajari PKn. Hal lain yang perlu diperhatikan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran adalah kemampuan guru mengajar yaitu perubahan dalam proses pembelajaran yang dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam pembelajaran PKn, diharapkan guru dapat menciptakan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa tentang PKn yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dalam mempelajari PKn tersebut. Oleh karena itu juga sangat dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat membuat guru dan siswa menjadi aktif.

Salah satu cara yang dapat Guru lakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan . Dengan bermain peran siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitas dan muncul kemauan untuk belajar. Pada pembelajaran bermain peran, siswa belajar dalam kelompok sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain. Dalam bermain peran ada kelompok siswa yang akan memerankan tokoh yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta skenario yang telah disiapkan oleh guru, dengan demikian siswa dapat merasakan apa yang sebenarnya terkandung dalam materi tersebut. Belajar dengan bermain peran juga memberikan contoh-contoh masalah nyata serta cara penyelesaiannya sehingga materi mudah untuk dimengerti dan siswa mudah untuk mengaplikasikan materi yang dipelajari, sehingga aktivitas siswa meningkat, belajarpun menjadi tidak membosankan.

Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau intern dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Oemar Hamalik (1990:173). Menurut De Decce dan Grawford dalam (Oemar Hamalik, 1990:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno, (2008 : 3) Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berparangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkahlaku tertentu. Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang . Prilaku seseorang dirancang untuk mencapaitujuan . Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan ,seperti (1) keinginan yang hendakdicapai, (2) tingkahlaku, (3) tujuan (4) umpanbalik. Hamzah B. Uno (2008:5).

Menurut beberapa ahli psikologi, pada diri seorang terdapat penentuan tingkah laku, yang bekerja untuk mempengaruhi tingkah laku itu sendiri. Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) seseorang senang terhadap sesuatu, (2) apabila seseorang merasa yakin dan mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang tersebut terdorong untuk melakukan kegiatan tersebut. Dalam motivasi terkandung adanya kegiatan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2002:80). Menurut Hamzah B. Uno, (2008:10), dari berbagai teori tentang motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Ada teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian kepuasan, ada pula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan. Dari teori motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri (2008 : 156) fungsi motivasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut : 1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan.

1. Motivasi sebagai penggerak perbuatan. 2. Motivasi psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak

terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. Disini anak didik sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga.
3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tingkatmotivasisiswa dengan menggunakan metodebermainperan di kelas IV SDN 07 Anjongan Menurut Hadari Nawawi (2007:67), metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.

Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu penelitian yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.(Iskandar, 2009 : 21).

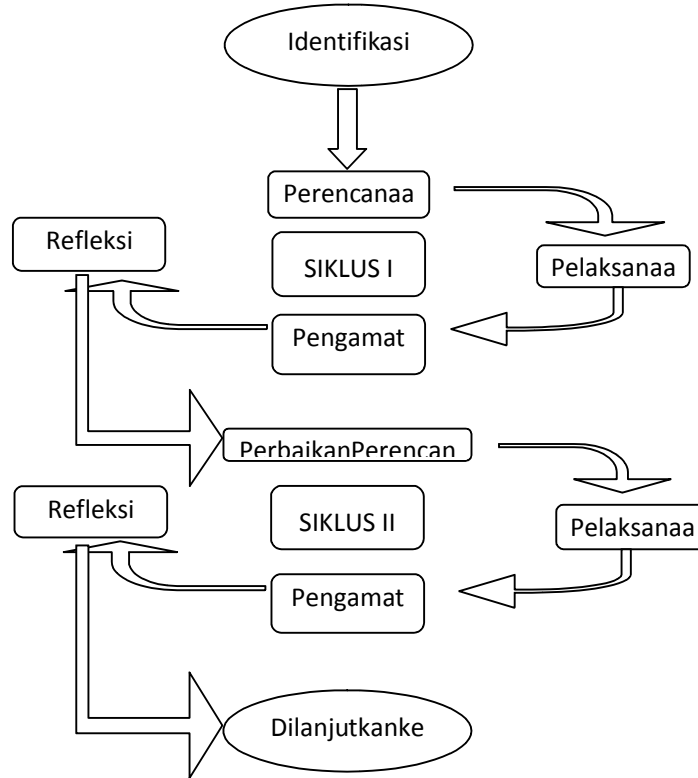
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitusuatu kegiatan yang dilakukan oleh guru ataubersama-samadengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk memperbaiki/ meningkatkan mutu proses pembelajarandikelasnya, (Iskandar, 2009:21).

Dalam penelitian ini terdiridari beberapasiklus, masing-masing siklus terdiridari 2 kali pertemuan, untuk tahapan tiap siklu sterdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi terhadap tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk perbaikan rencana tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk menentukan apakah perbaikan atau peningkatan yang diinginkan terjadi, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: Data mengenai motivasi dengan menggunakan metode bermain peran yang diperoleh dari lembar observasi motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

Alur yang digunakan dalam PTK ini dapat dilihat gambar berikut:



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Hopkins (Wina Sanjaya 2009:54)

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Hasil

Berikut adalah tabel pengamatan siswa tentang motivasi siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 1.

Hasil Pengamatan tentang motivasi siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran pada siklus I

No	Aspek yang diamati	Muncul		Tidak Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%
A. Motivasi Instrinsik					

1	Menyimak Informasi guru.	10	50 %	10	50 %
2	Mencermati penyajian bahan pelajaran .	12	60 %	8	40 %
3	Mengikuti pengarahan guru.	13	65 %	7	35 %
4	Bertanya tentang materi yang belum dipahami.	8	40 %	12	60 %
5	Melaksanakan tugas dengan semangat.	14	70 %	6	30 %
B Motivasi Ekstrinsik					
6	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.	15	75 %	5	25 %
7	Memberikan pendapat ketika berdiskusi.	4	20 %	16	80 %
8	Merespon dengan baik ketika diberi evaluasi.	11	55 %	9	45 %
Jumlah		87		73	
Rata-rata		10,88	54,4 %	9,13	45,6 %

Berdasarkan tabel di atas sehingga dapat diketahui rata-rata persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I adalah 54,4 % yang masih tergolong rendah, Sedangkan siswa yang belum termotivasi sebanyak 45,6 %.

Berikut adalah tabel pengamatan siswa tentang motivasi siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 2
Hasil Pengamatan tentang motivasi siswa dalam metode bermain peran pada siklus II

No	Aspek yang diamati	Muncul		Tidak Muncul	
		Jumlah	%	Jumlah	%
A. Motivasi Instrinsik					
1	Menyimak Informasi guru.	16	80 %	4	20 %
2	Mencermati penyajian bahan pelajaran .	18	90 %	2	10 %
3	Mengikuti pengarahan guru.	18	90 %	2	10 %

4	Bertanya tentang materi yang belum dipahami.	12	60 %	8	40 %
5	Melaksanakan tugas dengan semangat.	17	85 %	3	15 %

B. Motivasi Ekstrinsik

6	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.	17	85 %	3	15 %
7	Memberikan pendapat ketika berdiskusi.	11	55 %	9	45 %
8	Merespon dengan baik ketika diberi evaluasi.	17	85 %	3	15 %
Jumlah		126		34	
Rata-rata		15,75	78,75 %	4,25	21,25 %

Berdasarkan tabel di atas sehingga dapat diketahui rata-rata persentase tingkat motivasi siswa pada siklus II adalah 78,75 % yang termasuk dalam kriteria **Tinggi**, yaitu melebihi indikator yang ditetapkan sebesar 75 %. Pada siklus II ini siswa sudah tampak serius mengikuti proses pembelajaran.

Berikut dipaparkan perubahan hasil motivasi siswa pada siklus I dan siklus II.

Tabel 3
Perubahan Hasil Observasi Motivasi Siklus I dan Siklus II

NO	Aspek Yang di amati	Hasil Observasi Motivasi		Perubahan
		Siklus I	Siklus II	
A.	Motivasi Instrinsik			
1	Menyimak Informasi guru.	50 %	80 %	30%
2	Mencermati penyajian bahan pelajaran .	60 %	90 %	30%
3	Mengikuti pengarahannya guru.	65 %	90 %	25%
4	Bertanya tentang materi yang belum dipahami.	40 %	60 %	20%
5	Melaksanakan tugas dengan semangat.	70 %	85 %	15%
B.	Motivasi Ekstrinsik			
6	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu.	75 %	85 %	10%

7	Memberikan pendapat ketika berdiskusi.	20 %	55 %	35%
8	Merespon dengan baik ketika diberi evaluasi.	55 %	85 %	30%
	Rata-rata	54,37 %	78,75%	24,38 %

Dari data di atas, tampak bahwa aspek menyimak informasi guruyaitu terjadi perubahan sebesar 30%, hal ini dikarenakan siswa sudah siap mengikuti pembelajaran. Siswa tidak bingung lagi dengan metode pembelajaran yang dilakukan, dan guru selalu memberikan pujian jika salah satu siswa sudah memerankan adegan dengan baik. Sedangkan perubahannya kecil dari aspek menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sebesar 10 %, itu dikarenakan pada siklus I siswa yang menyelesaikan tugas dengan tepat waktu sudah lumayan baik atau sudah termotivasi, sedangkan pada siklus II hampir semua dapat menyelesaikannya sehingga perubahan yang ada tidak begitu besar. Untuk poin ini siswa sudah tampak termotivasi, karena tugas yang diberikan akan diberikan penilaian.

Terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa pada siklus 1 dan siklus 2 yaitu dari 54,37 % menjadi 78,75 % terjadi perubahan sebesar 24,38 % . Secara visual dapat dilihat pada diagram berikut :

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang terkait dengan motivasi, terlihat terjadi peningkatan motivasi siswa di kelas IV SDN 07 Anjongan melalui metode bermain peran, yaitu pada siklus I tingkat motivasi siswa sebesar 54,37 % yang dikategorikan sedang, dan pada siklus II sebesar 78,75 %, terjadi peningkatan motivasi siswa 24,38 %. Dalam hal ini motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat antusias, karena apabila siswa memerankan adegan dengan baik guru selalu memberikan pujian sehingga siswa yang lain berkeinginan untuk ikut memerankan dengan baik.

Sedangkan hasil belajar siswa juga meningkat, rata-rata pada siklus 1 sebesar 50,25 dan rata-rata pada siklus II sebesar 68,75 , terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 18,50. Terjadi peningkatan tersebut merupakan dampak positif dari motivasi siswa yang meningkat.

SIMPULAN DAN SA5RAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa: 1. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka ”penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 07Anjongan pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)”. Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I sebesar 54,37% lalu terjadipeningkatan persenta setingkat 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 beradadi atas KKM yaitu 65.

Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran kepada: 1. Pihak guru dan calon guru PKn hendaknya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu alternatif dalam memberikan pengajaran pada materi PKn, dan kepada guru bidang studi yang lain. 2. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru lebih optimal menggunakan variasi metode pembelajaran serta memperbanyak dalam memberikan penguatan agar siswa lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. 3. Kepada peneliti sebaiknya jika ingin melakukan penelitian lanjutan haruslah mempersiapkan segalanya dengan baik dan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan terjadi agar dapat meminimalisir kendala-kendala dalam penelitian. 2. Peneliti sebaiknya lebih selektif dalam memilih observer agar proses penelitian berjalan sesuai yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, 2005, *SBM Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia Nasional Surabaya
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamalik Umar. 1990 *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Citra Aitiya Bakti.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar. 2009 *Penelitian Tindakan Kelas*. Cipayung: GP Press
- Nana Sudjana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Roskadar.
- Sardiman. 2009 *Interaksi & Motivasi Belajar*. Bandung: Rajawali Press.
- Setiati Widihastuti. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: 2008 Pusat Perbukuan (Depdiknas)
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwigatama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Media Group.