

**METODE SIMULASI ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 GONDANG KELAS V
SEMESTER I KEC.KEBONARUM
KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2012 / 2013
JURNAL PUBLIKASI**



Diajukan Oleh :

NINING INDRASTUTI

NIM : A54B090152

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

2012

HALAMAN PENGESAHAN
METODE SIMULASI ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 GONDANG KELAS V
SEMESTER I KEC.KEBONARUM
KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2012 / 2013

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

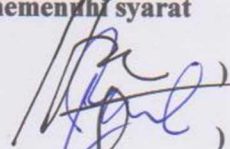
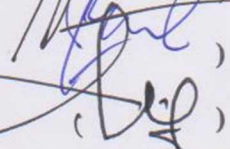
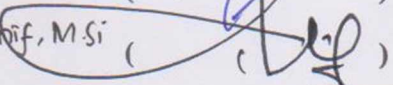
NINING INDRASTUTI

NIM : A54B090152

Yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 2012

dan telah dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Dra.Sri Hartini, S.H.M.Pd ()
2. Drs. Muhroji, S.E. M.Si ()
3. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si ()

Surakarta, 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN SEKOLAH
DASAR NEGERI 2 GONDANG KELAS V
SEMESTER I KEC.KEBONARUM
KABUPATEN KLATEN
TAHUN 2012 / 2013**

**Oleh
Nining Indrastuti**

Program Studi S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penerimaan tindakan adalah siswa kelas V SDN 2 Gondang yang berjumlah 26 siswa. Metode pengumpulan data dilakukannya melalui observasi, angket, tes melalui LKS dan dokumentasi. Dari penelitian ini dapat dilihat adanya peningkatan motivasi belajar sebagai berikut : siswa yang memiliki motivasi dalam penerapan metode role play sewaktu KBM sebelum tindakan tekun belajar 6 siswa (23,07%), tidak putus asa 9 siswa (34,61%), tidak cepat bosan 8 siswa (30,76%), belajar mandiri 11 siswa (42,30%), inovatif 14 siswa (53,84%) meningkat pada siklus I : tekun belajar 11 siswa (42,30%), tidak putus asa 12 siswa (46,15%), tidak bosan 11 siswa (42,30%), belajar mandiri 16 siswa (61,53%), inovatif 15 siswa (57,69%), meningkat pada siklus II: tekun belajar 15 siswa (57,69%), tidak putus asa 13 siswa (50%), tidak bosan 19 siswa (73,07%), belajar mandiri 17 siswa (65,38%), inovatif 16 siswa (61,53%). Karena adanya peningkatan motivasi belajar tersebut, hasil belajar siswa meningkat antara lain : (a) rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 59,23, (b) Pada siklus I meningkat menjadi 63,65, (c) Pada siklus II meningkat menjadi 69,03. Dengan data tersebut membuktikan bahwa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan , siklus I dan siklus II dengan penerapan metode simulasi role play dan telah mencapai indikator pencapaian hasil belajar siswa dengan rata-rata kelas yaitu ≥ 65 . Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode simulasi role play pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 2 Gondang.

Kata kunci : Simulasi Role Playing, Motivasi belajar

A. PENDAHULUAN

Mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan di kalangan atau tingkat pendidikan dasar sungguh suatu tantangan yang begitu berat yang harus segera di tindak lanjuti agar mata pelajaran ini bukan sebagai mata pelajaran yang ditakuti bagi siswa – siswi di tingkat Sekolah Dasar. Tidak mudah untuk membawa para siswa mampu memahami konsep dan makna yang merupakan mata pelajaran sosial. Dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagian siswa kelas V SD Negeri 2 Gondang Kecamatan Kebonarum Kabupaten Klaten merasa kesulitan dalam menerima, menelaah.

Dalam materi yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cukup banyak yang meliputi berbagai aspek kehidupan sehari-hari yang membutuhkan tingkat pemahaman yang cukup tinggi. Dengan melihat kondisi seperti diatas maka peneliti menemukan banyak siswa yang melamun, berbicara dengan teman sebangkunya, sewaktu guru memberikan pertanyaan siswa banyak yang tidak dapat menjawab karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan guru.

Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dalam Lampiran Permendiknas N0.22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa “ Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak kewajiban untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 “ dikutip dalam *Kajian Kurikulum PKN (Sutan Syahrir Zabda, FKIP UMS)*.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan bagian atau usaha salah satu tujuan pendidikan sosial yaitu : bahan pendidikannya diorganisir secara terpadu dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, dokumen negara, terutama Pancasila dan UUD 1945, dan perundang-undangan negara dengan tekanan bahan pendidikan

pada hubungan warga negara dan yang berkaitan dengan pasal 39 UU No 20 tahun 2003 menegaskan : “ Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan dengan warga negara “. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih siswa untuk berfikir kritis, analisis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup yang demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

Materi yang cukup luas membuat siswa merasa jenuh dan guru juga hanya bercerita sewaktu menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa merasa sulit untuk memahami materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sehingga ironi bagi kita semua dalam kondisi seperti ini sangat berkaitan dengan hasil belajar siswa yang jauh dari harapan guru karena rendahnya motivasi yang timbul dari diri siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Apakah penerapan metode simulasi role playing *dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang tahun pelajaran 2012 / 2013 ?* “

Tujuan merupakan suatu arahan dari suatu kegiatan agar sesuai dengan yang diharapkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : (a) apakah penggunaan metode pembelajaran simulasi role play dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ?, (b) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang Semester I Tahun Ajaran 2012 / 2013 selama proses kegiatan belajar mengajar melalui metode simulasi role playing.

Adapun manfaat penelitian ini adalah secara teoritis penelitian ini dapat sebagai pijakan penelitian-penelitian yang menerapkan metode pembelajaran

simulasi role play dan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode simulasi role play.

A. METODE

Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gondang. Dengan pertimbangan pada siswa di sekolah ini memiliki kemampuan serta kondisi keluarga yang heterogen. Siswa Kelas V tahun pelajaran 2012 / 2013 yang terdiri dari 26 anak yang terdiri dari 9 siswi dan 17 siswa yang menjadi subyek penelitian dan tindakan dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan kelas berarti penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yaitu penelitian berawal dari kerisauan guru akan kinerjanya, metode utama adalah refleksi diri, bersifat agak longgar tetapi tetap mengikuti kaidah-kaidah penelitian. Fokus penelitian berupa kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk memperbaiki pembelajaran.

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas pada umumnya menggunakan model *Class room action research* (CAR) yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart konsep dasar PTK pada umumnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Hanya saja komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan.

Maksudnya kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

Sedangkan langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: dialog awal antara peneliti, guru kelas, dan kepala sekolah untuk melakukan pengenalan, penyatuan ide dan berdiskusi membahas permasalahan yang muncul terkait dengan motivasi belajar dan membicarakan solusi yang ditawarkan. Peneliti mengadakan dialog awal dengan guru kelas V dan Kepala Sekolah SDN 2 Gondang bersama membahas tentang metode, pendekatan dan alternatif yang akan dipraktekkan dan dikembangkan serta menyepakati penanganan masalah peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode simulasi role play. Langkah-langkah persiapan yang dilakukan untuk mengadakan tindakan antara lain : Memperbaiki metode pembelajaran guru dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, setiap guru pasti mempunyai permasalahan dalam proses belajar mengajar. Lebih baik guru bertukar pendapat atas permasalahan yang ada untuk dicari solusinya bersama peneliti. Dan peneliti memberikan bantuan antara lain : (a) Mengenai mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu mengidentifikasi materi yang akan diajarkan dan mendiskusikan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa, (b) Mengenai strategi pembelajaran, yaitu mendiskusikan strategi pembelajaran yang aktif dan strategi pembelajaran yang tepat untuk masalah tertentu dengan hasil yang maksimal. Identifikasi masalah dan penyebabnya berdasarkan hasil pengamatan kelas yang dilakukan guru kelas, di SDN 2 Gondang ini mempunyai motivasi belajar yang belum maksimal dalam proses belajar mengajar. Kurang variasinya metode pembelajaran sehingga anak gampang bosan dalam mengikuti pelajaran, sehingga belum tercipta suasana yang kondusif. Identifikasi siswa adalah proses identifikasi dilakukan untuk menemukan prosentase motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui serangkaian kegiatan pengumpulan data. Tindakan yang ditawarkan pada identifikasi siswa ini antara lain (a) Diskusi dengan guru kelas V sebelum pelaksanaan tindakan kelas, (b) Mengacu pada dokumen hasil tes yang diberikan pada saat dilaksanakan tindakan pembelajaran, (c) Mengamati

siswa yang berperan aktif dan yang tidak sewaktu proses belajar mengajar berlangsung. Dengan itu peneliti bisa memberikan tindakan yang tepat. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah melalui metode pembelajaran simulasi role play. Suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai dengan apa yang terjadi di dalam proses pelaksanaan dilapangan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peneliti berperan menerapkan serta mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran simulasi role play untuk meningkatkan mutu dalam proses pembelajaran dan mendorong serta meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Pada tahap ini pelaksanaan pengajaran dikelas lebih mengarah pada peningkatan mutu proses belajar mengajar dan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan penerapan metode simulasi role play. Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Observasi tersebut sebagai sumber data adanya pengaruh penggunaan metode pembelajaran simulasi role play terhadap peningkatan mutu proses belajar mengajar dan peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKN. Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan dengan memperhatikan observasi yang telah dilakukan. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan dan kendala yang nyata dalam tindakan ataupun strategi. Hasil refleksi akan digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengumpulkan, mengolah dan menyajikan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan tindakan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti dari peningkatan motivasi belajar PKN siswa setelah dilakukan tindakan. Jenis penelitian tersebut merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR), penelitian ini untuk mengatasi berbagai masalah pembelajaran yang terdapat di dalam kelas. Penelitian tindakan sebagai suatu langkah yang bersifat reflektif partisipatif,

kolaboratif yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi. Penelitian ini mempunyai 4 komponen, yaitu : a) perencanaan (*planning*), b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), d) refleksi (*reflecting*) atau menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut. Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran. Data penelitian tersebut diperoleh melalui observasi, angket, Lembar Kerja Siswa dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dan bekerja secara kolaboratif dengan guru kelas V SDN 2 Gondang dibantu oleh Kepala sekolah. Pengambilan dilakukan dengan:

(Samino,Dkk.2011:100) Observasi partecipan dan non partecipan, pada awalnya peneliti menggunakan observasi non partecipan dimana peneliti hanya mengamati aktivitas siswa tanpa ikut aktif dalam kegiatan tersebut. Dengan observasi non partecipan peneliti bisa mengetahui permasalahan yang ada serta menahami kondisi sebelum digunakannya metode simulasi role playing. Agar data sesuai yang diinginkan peneliti menggunakan observasi partecipan dimana guru ikut serta dalam kegiatan siswa. Dengan observasi partecipan dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa, serta kondisi siswa saat diterapkan metode simulasi role playing. Observasi sistematis adalah suatu pengamatan dimana faktor-faktor yang akan diamati sudah didaftar secara sistematis, dan sudah diatur menurut katagorinya. Biasanya observer telah menyiapkan lembar atau blangko observasi, sehingga pengamat tinggal memberikan tanda (cek) pemunculan gejala yang diamati. Observasi experimental adalah suatu pengamatan dimana pengamat sengaja mengatur dan mengendalikan unsur-unsur tertentu dalam situasi diobservasi. Dalam hal ini pengamat mengatur situasi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan macam-macam jenis observasi diatas peneliti menggunakan

observasi partisipan dimana peneliti ikut secara langsung dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan adanya observasi peneliti bisa mengamati, mengetahui, mempersiapkan dan menanggapi kegiatan siswa dalam proses belajar mengajar. Angket merupakan alat pengumpulan data melalui komunikasi tidak langsung yaitu melalui tulisan. Angket atau kuesioner adalah jenis instrumen non test berupa daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden berkenaan dengan sikap, tugas, sajian, aspirasi, fasilitas, suasana pembelajaran. Adapun jenis – jenis angket antara lain : Angket atau kuesioner langsung Dikatakan langsung jika angket tersebut dikirimkan atau secara langsung oleh orang yang akan dimintai jawaban tentang dirinya. Angket atau kuesioner tidak langsung, angket yang dikirimkan serta diisi oleh bukan orang yang dimintai keterangannya. Ditinjau dari segi cara menjawabnya : Angket / Kuesioner tertutup, Angket yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih. Angket / Kuesioner terbuka, Angket yang disusun sedemikian rupa sehingga para pengisi belum terperinci dengan jelas sehingga jawabannya akan beraneka ragam. Keterangan tentang alamat pengisi, tidak mungkin diberikan dengan cara memilih pilihan jawaban yang disediakan. Angket ini juga digunakan untuk meminta pendapat seseorang. Jenis angket yang peneliti gunakan adalah angket langsung dan tertutup, dimana peneliti mengumpulkan data siswa dengan menyiapkan selebar angket yang harus siswa pahami kemudian memilih option pada kolom yang sesuai. Dengan jawaban yang ada pada angket tersebut dijadikan sumber informasi bagi peneliti sehingga bisa mengetahui permasalahan yang ada serta menahami kondisi sebelum digunakannya metode simulasi role play . Sedangkan alat yang digunakan adalah angket dimana catatan ini hanya sebagai alat bantu untuk mempermudah observasi, mencatat sesuatu yang penting serta dicatat secara obyektif, jelas dan faktual.

Informasi yang nantinya diperoleh oleh peneliti dalam hal ini peneliti dijadikan data harus diperiksa validitasnya sehingga data-data yang telah diperoleh tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Teknik yang akan dipergunakan oleh penulis untuk menguji validitas data yaitu : dengan *Trianggulas Data*. Teknik triangulasi lebih mengutamakan proses dan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, triangulasi dapat dilakukan dengan menguji apakah proses dan hasil metode yang digunakan sudah berjalan dengan baik (Burhan

Bungin, 2006: 191). Trianggulasi lebih banyak menggunakan metode alam level mikro, seperti bagaimana menggunakan beberapa metode pengumpulan data dan analisis data sekaligus dalam sebuah penelitian, termasuk menggunakan informan sebagai alat uji keabsahan dan analisis hasil penelitian. Asumsinya bahwa informasi yang diperoleh melalui pengamatan akan lebih akurat apabila juga digunakan bahan dokumentasi untuk mengoreksi keabsahan informasi yang telah diperoleh dengan metode tersebut. Sependapat dengan Burhan Bungin, Bogdan dan Taylor dalam Sukardi, 2006: 105 menyatakan bahwa triangulasi secara khas membandingkan data dari beberapa informasi yang berbeda. *Jenis-jenis metode triangulasi ada 4, menurut Patton (dalam Sulistiany 1999) sebagai tehnik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan data, yaitu : data, pengamat teori, dan triangulasi metode*. Dalam hal ini peneliti menggunakan triangulasi data, yaitu menggunakan lembar angket yang harus diisi oleh siswa sebagai sumber data serta melakukan observasi. Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh data dengan melihat buku-buku, arsip-arsip, atau dapat berupa buku presensi dan lainnya yang berhubungan dengan subyek penelitian. Dokumentasi dalam penelitian tersebut adalah berupa data sekolah, daftar nama siswa kelas V SDN 2 Gondang dan foto- foto pada saat dilaksanakannya penelitian.

Pengembangan instrument penelitian dilakukan oleh peneliti dan guru kelas sebagai mitra, dengan menjaga validitas isi berdasarkan cara pelaksanaan dan tujuan. Pengembangan instrumen dilakukan melalui observasi dengan

pedoman sebagai berikut: Observasi tindak belajar yang berkaitan dengan pelaksanaan metode simulasi role play terhadap motivasi belajar siswa. Observasi tindak belajar ini difokuskan pada guru dan siswa diantaranya adalah :

1) Guru

- a) Kesiapan guru dalam membuka dan menutup kegiatan belajar mengajar.
- b) Penguasaan guru dalam memahami materi
- c) Penguasaan kelas dan siswa

2) Pelaksanaan *simulasi role play* antara lain:

- a) Persiapan dengan mengidentifikasi dan memperkenalkan permasalahan yang diperagakan.
- b) Memilih pemeran dengan cara mengidentifikasi peran-peran yang ada serta memilih peserta didik yang akan berperan.
- c) Mengatur peran, hal ini menjelaskan alur atau jalannya cerita
- d) Menyiapkan pengamatan dalam hal ini guru memberikan tugas dan materi yang diamati.
- e) Peragaan dengan memulai dan mengawali bermain peran
- f) Diskusi dan evaluasi mengulas pokok-pokok peragaan yang telah ditampilkan.

3) Siswa

- a) Kesiapan mengikuti pelajaran
- b) Memperhatikan pelajaran guru
- c) Keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar
- d) Mengerjakan tugas atau soal yang diberikan oleh guru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati. Dalam pengumpulan data digunakan beberapa instrumen sebagai berikut: observasi, angket motivasi, hasil nilai Lembar Kerja Siswa, dokumentasi. Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisis sejak tindakan pembelajaran

dilakukan dan dikembangkan selama Proses refleksi sampai Proses penyusunan laporan. Analisis data dilakukan secara diskriptif kualitatif. Reduksi data yaitu pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengetahuan data dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif. (a) Pengumpulan Data, Merupakan pengelompokan data-data yang dibutuhkan dalam mendukung proses penelitian berdasarkan criteria tertentu untuk mencari data-data yang diinginkan, (b) Reduksi Data, Reduksi data yaitu proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan, (c) Penyajian Data, Penyajian data dilakukan dalam rangka pemahaman terhadap sekumpulan informasi yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan, (d) Kesimpulan data, tujuan akhir dari setiap penelitian adalah mendapatkan kesimpulan mengenai apa yang telah disampaikan dengan hasil penelitian. Dengan diperolehnya kesimpulan, maka masalah dalam penelitian yang disajikan, dibahas dan dicarikan jalan keluarnya akan nampak dengan jelas. Indikator keberhasilan perlu ditentukan sebelum pelaksanaan penelitian sebab merupakan tolok ukur dari keberhasilan tindakan yang telah direncanakan dan berguna untuk penentuan langkah selanjutnya. Indikator yang ingin dicapai yaitu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode simulasi role play siswa kelas V SDN 2 Gondang yang ditunjukkan dengan perolehan nilai minimal KKM 65. Pada siklus I pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai nilai rata-rata kelas 65 dan siswa yang memperoleh nilai \geq KKM, yaitu 65 mencapai 60%. Pada siklus II pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar siswa mencapai rata-rata kelas 65 dan siswa yang memperoleh nilai \geq KKM yaitu 65 mencapai 70%.

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hipotesis tindakan berdasarkan analisis data kualitatif terhadap nilai motivasi belajar yang diperoleh dari kerja sama antara peneliti, guru kelas V dan kepala sekolah. Hal-hal yang dibahas di dalam pembahasan adalah sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan penelitian dan hipotesis tindakan. Metode simulasi role play merupakan metode pembelajaran yang sangat menyenangkan yang digunakan untuk memahami materi. Menurut Wexley & Yukl (dalam As'ad, 1987) motivasi adalah pemberian, penimbulan motif. Mitchell (dalam winardi, 2002) motivasi mewakili proses-proses perubahan pada psikologi yang menyebabkan timbulnya, diarahkannya, dan terjadinya kegiatan-kegiatan yang sukarela (volunter) yang diarahkan ke tujuan tertentu. Menurut Grey (dalam Winardi, 2002) motivasi merupakan sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seseorang atau individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasisme dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Motif seringkali diartikan dengan istilah dorongan. Dorongan atau tenaga tersebut merupakan gerak jiwa dan jasmani untuk berbuat. Jadi motivasi tersebut merupakan suatu penggerak jiwa manusia untuk bertingkah laku, dan didalam perbuatannya itu mempunyai tujuan tertentu. Setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia selalu di mulai dengan motivasi (niat). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah energi atau kekuatan yang aktif menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang nampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan juga emosi, sehingga mendorong individu untuk bertindak atau melakukan sesuatu dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus dicapai.

Adapun indikator motivasi belajar siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan dapat dilihat sebagai berikut : pada prasiklus tekun belajar 6 siswa (23,07%), tidak putus asa 9 siswa (34,61%), tidak cepat bosan 8 siswa (30,76%), belajar mandiri 11 siswa (42,30%), inovatif 14 siswa (53,84%) meningkat pada siklus I : tekun belajar 11 siswa (42,30%), tidak putus asa 12 siswa (46,15%), tidak bosan 11 siswa (42,30%), belajar mandiri 16 siswa (61,53%),inovatif 15

siswa (57,69%), meningkat pada siklus II: tekun belajar 15 siswa (57,69%), tidak putus asa 13 siswa (50%), tidak bosan 19 siswa (73,07%), belajar mandiri 17 siswa (65,38%), inovatif 16 siswa (61,53%). Dengan data tersebut membuktikan bahwa mengalami peningkatan dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dengan penerapan metode pembelajaran simulasi role play dan telah mencapai indikator pencapaian hasil belajar siswa dengan rata-rata kelas yaitu ≥ 65 . Dari uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan metode simulasi role play dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 2 Gondang, pada pokok bahasan menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Keterbatasan yang terdapat pada penelitian ini adalah keterbatasan dalam waktu penelitian sehingga metode pembelajaran simulasi role play kurang digunakan secara optimal dalam pembelajaran siswa kelas V. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II, maka hipotesis yang berbunyi “penggunaan *metode simulasi role play* untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V di SDN 2 Gondang ” diterima.

C. SIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antar guru kelas, kepala sekolah, dan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut : “ Dengan menggunakan metode simulasi role play dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan semester I”. Hal ini dapat di lihat dari data sebelum tindakan rata-rata kelas 59,23, siklus I mengalami peningkatan menjadi 63,65 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 69,03. Hal ini telah mencapai indikator yang diinginkan yaitu : ≥ 65 , dan terbukti bahwa penerapan metode role play dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada prasiklus tekun belajar 6 siswa (23,07%), tidak putus asa 9 siswa (34,61%), tidak cepat bosan 8 siswa (30,76%), belajar mandiri 11 siswa (42,30%), inovatif 14 siswa (53,84%) meningkat pada

siklus I : tekun belajar 11 siswa (42,30%), tidak putus asa 12 siswa (46,15%), tidak bosan 11 siswa (42,30%), belajar mandiri 16 siswa (61,53%), inovatif 15 siswa (57,69%), meningkat pada siklus II: tekun belajar 15 siswa (57,69%), tidak putus asa 13 siswa (50%), tidak bosan 19 siswa (73,07%), belajar mandiri 17 siswa (65,38%), inovatif 16 siswa (61,53%).

Dengan diperolehnya kesimpulan metode simulasi role play dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Maka memberi implikasi bahwa metode simulasi role play adalah salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran simulasi role play siswa akan merasa senang dan tertarik untuk belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa kelas V. Sedangkan guru hanya fasilitator dan motivator yang akan membantu mengarahkan, membimbing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angket atau Kuesioner
[http://hamimnurham.wordpress.com/2012/05/20/pengertianwawancara dan angket/](http://hamimnurham.wordpress.com/2012/05/20/pengertianwawancara_dan_angket/)
- Buku paket PKN Erlangga kelas V hal.8-20 *Kumpulan soal-soal latihan PKN kelas V semester gasal* hal.13-18.
- Depdiknas, 2008. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. Jakarta. Depdiknas
- Dr.H.Samino,MM.2011.*Layanan Bimbingan Belajar. Surakarta: FKIP – UMS*, halaman 30.
- Drs.Joko Suwandi, M.Pd. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. PSKGJ- FKIP UMS. Surakarta : Qinant hal. 37

Dra. Sri Hartini, SH. M.PD.2011. *Evaluasi Pembelajaran*. PSKGJ- FKIP UMS. Surakarta : Qinant halaman 15

E.Mayasa (*dikutip dari Makalah Strategi Belajar Mengajar yang Efektif dan Efisien di Sekolah Dasar yang disusun oleh Nining Indrastuti, Tri makarti dan Krisnawati*).

Hidayat, Nur. 2011. *Media Pembelajaran dan ICT*. Surakarta. Qinant

Hipni, Rohman. 2009, Definisi / pengertian strategi pembelajaran
<http://hipni.blogspot.com/2011/09/definisi-pengertian-strategi.html>

pengertian metode simulasi : <http://alief-hamsa.blogspot.com/2009/08/metode-simulasi.html>

Pengertian motivasi : <http://www.duniapsikologi.com./pengertian-motivasi/>

Rubiyanto, R.2009. *Metode Penelitian Pendidikan* . Surakarta: FKIP UMS

Sutan Syahrir Zabda, *Kajian Kurikulum PKN*. FKIP UMS

Trianggulasi Sumber : <http://3lox.wordpress.com/2010/10/07/trianggulasi/>

Tujuan simulasi : <http://zanuarinirental.blogspot.com/2011/09/penggunaan-metode-simulasi-pada.html>

Tujuan dan ruang lingkup PKN : <http://arinil.wordpress.com/2011/01/30/tujuan-dan-ruang-lingkup-mata-pelajaran-pendidikan-kewarganegaraan-sdmi>

Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta Bumi Aksara

Zaini, Hisyamdkk.2007,*Strategi Pembelajaran Aktif* .Yogyakarta,: CTSD

