

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MELALUI METODE *ROLL PLAYING* PADA SISWA KELAS IV  
SEMESTER I SD NEGERI I SUMBER KECAMATAN  
SIMO KABUPATEN BOYOLALI  
TAHUN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Untuk memenuhi sebagai persyaratan**

**Guna mencapai derajat**

**Sarjana S – 1**



**Diajukan Oleh:**

**HARIYANTI  
A.54DO90032**

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

**2012**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MELALUI METODE *ROLL PLAYING* PADA SISWA KELAS IV  
SEMESTER I SD NEGERI I SUMBER KECAMATAN  
SIMO KABUPATEN BOYOLALI  
TAHUN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**HARIYANTI  
A.54DO90032**

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal:  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Tim penguji skripsi :

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.H.
2. Drs. M. Yahya, M.Si
3. Drs. M.A. Choir, SH., MH.

Tanda tangan

()  
()  
()

Surakarta, 1 Setember 2012  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Dekan



  
(Drs. H. Sofyan Anif, M.Si)  
NIK: 547

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA  
MELALUI METODE *ROLL PLAYING* PADA SISWA KELAS IV  
SEMESTER I SD NEGERI I SUMBER KECAMATAN  
SIMO KABUPATEN BOYOLALI  
TAHUN 2012/2013**

**Disusun Oleh :  
HARIYANTI  
A.54DO90032**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia melalui metode *roll playing* siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis komparatif dan analisis kritis.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka disimpulkan bahwa melalui metode *roll playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan, antara kondisi awal ke siklus I ada peningkatan sebesar 46,67% dari 6,67%. Pada saat pra tindakan motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 51 nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35, motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 1 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 14 anak. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 58,3, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 7 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 8 anak. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas 72,67, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 14 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 1 anak. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui metode *roll playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, diterima kebenarannya.

Kata kunci: Motivasi, Metode *Roll Playing*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk

menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia yang dicapai siswa masih rendah.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar ke arah yang lebih positif. Pandangan ini sesuai dengan Pendapat Hawley (Prayitno, 1989:3) : “Siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Prestasi yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.”

Menurut survey terhadap siswa atau konsultasi dengan guru, ternyata motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali sangatlah rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak memahami konsep pelajaran bahasa Indonesia secara benar, peserta didik kesulitan dalam menemukan pikiran pokok teks agak panjang. Alasan lain yang juga dapat dikemukakan terkait dengan rendahnya nilai rata-rata yang dicapai siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali karena guru kurang berperan aktif dalam pembelajaran, yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru belum ditekankan pada aktivitas belajar siswa, kurang optimal dalam memberi pelatihan dan pembimbingan kepada siswa. Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan model *roll playing*. *Roll playing* adalah partisipasi aktif seluruh siswa untuk melakukan tindakan observasi dan pemeranan dalam situasi yang sebenarnya untuk dapat memecahkan permasalahan tertentu. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan

kelas mengenai penggunaan metode pembelajaran *role playing* untuk melihat pengaruhnya terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka tidaklah salah jika dilakukan suatu tindakan pembuktian melalui penelitian ilmiah untuk menguji pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia, khususnya pada siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali. Hal tersebut pula yang menyebabkan penulis mengangkat tema skripsi “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode *Roll Playing* pada Siswa Kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun 2012/2013”.

Adapun tujuan umum yaitu meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia di SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali. Sedangkan tujuan khusus yaitu meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia melalui metode *roll playing* siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

## **LANDASAN TEORI**

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi *intern* (kesiapsiagaan). Adapun menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Perilaku manusia ditimbulkan atau dimulai dengan adanya motivasi. Penilaian tentang motivasi banyak dilakukan atau digunakan dalam berbagai bidang pendidikan. Berdasarkan motivasi seseorang dapat melakukan sesuatu yang diinginkan (Sardiman, 2001). Hamalik (2000) menyatakan bahwa motivasi ditandai oleh harapan untuk sukses dalam memecahkan masalah, tinjauan masa depan yang optimis dan prestasi akademis,

dorongan sosial, dorongan aktivitas, dorongan untuk merasa aman, dorongan untuk dihargai, dan dorongan untuk dimiliki.

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian kemauan atau cita-cita, apabila kekuatan mental yang ada tinggi maka kemauan belajar atau semangatnya untuk memahami dan menguasai akan lebih mendominasi, akan tetapi jika kekuatan mental yang ada cenderung rendah, maka semangat belajar siswa akan melemah juga. "Motivasi merupakan intervening variabel tindakan seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan" (Winkel, 2007 : 90). Motivasi juga sebagai konstruksi yang mengaktifkan perilaku untuk melakukan sesuatu dan motivasi sebagai daya untuk mendorong diri individu.

Dengan demikian motivasi adalah sebagai dorongan yang menjadi pangsang seorang terhadap sesuatu dalam kegiatan. Moekijat (2004 : 76) mengatakan bahwa "motivasi merupakan keadaan dimana pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk mencapai suatu tujuan". Salah satu alasan yang mempengaruhi kita untuk memiliki motivasi berprestasi tinggi adalah orang tua. Pasti banyak orang tua kita yang sering menyuruh-nyuruh belajar. Lebih parah lagi, ada orang tua yang menghukum kita kalau nilai-nilai enggak sebagus yang mereka harapkan. "Tuntutan yang berlebihan dari orangtua ini membuat remaja jadi punya *need for achievement* tinggi," ungkap Tjut Rifameutia, seorang dosen psikologi di Universitas Indonesia. Motivasi dapat terjadi proses, diawali dengan motivasi atau *need* yang dimiliki seseorang sehingga menimbulkan keinginan, kemudian timbul persepsi dan dorongan untuk melakukan tindakannya. Menurut Atkinson (2009: 91) mengatakan bahwa "motivasi berprestasi merupakan kecenderungan seseorang mengadakan reaksi guna mencapai tujuan di dalam sarana kompetitif dalam mencapai atau melebihi ukuran yang lebih dari sebelumnya". Motivasi berprestasi yang tinggi pada seseorang cenderung menyebabkan orang tersebut mempunyai kepercayaan diri yang tinggi, mempunyai tanggung jawab serta berusaha selalu untuk memperoleh nilai yang baik dan aktif dalam kehidupan sosial serta tahan dengan tekanan-tekanan yang ada dalam masyarakat. Mereka mempunyai sifat yang ambisius dan keras kepala (Murray dalam Emawan, 2002 : 23).

Dengan demikian motivasi berprestasi merupakan suatu motivasi yang mendorong manusia untuk berbuat yang lebih baik dari orang lain yang mencapai kesuksesan karier masa depan sesuai dengan kemampuan. Bahasa didefinisikan sebagai alat komunikasi dan alat interaksi yang hanya dimiliki manusia (Chaer, 2004:1). Bahasa didefinisikan dari berbagai sudut pandang keilmuan, diantaranya dari sudut pandang ilmu filsafat kebudayaan dan psikologi. Pada umumnya definisi bahasa berkembang dari suatu anggapan bahwa bahasa adalah alat komunikasi. Bahasa telah dikenal bahkan telah digunakan oleh setiap orang, masyarakat atau bangsa, karena bahasa merupakan sarana manusia untuk berkomunikasi.

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai Bahasa Indonesia dan bahasa negara (Depdikbud, 1993:2) karena kedudukan tersebut maka Bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan. Sebagai lambang kebanggaan nasional sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar sosial budaya, bahasa dan pengembang kebudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sebagai alat perhubungan kepentingan dari kenegaraan. Pengajaran Bahasa Indonesia pada hakekatnya adalah pengajaran keterampilan berbahasa bukan pengajaran tentang pengetahuan bahasa yang meliputi tata bahasa, pengembangan kosa kata dan teori Sastra sebagai alat penyeter saja (Depdikbud, 1993:2).

Empat keterampilan berbahasa yang disajikan dalam pengajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Sebenarnya keterampilan tersebut dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu keterampilan yang bersifat menerima (*reseptif*) yang meliputi keterampilan menyimak dan membaca, serta keterampilan yang bersifat mengungkapkan (*produktif*) yang meliputi keterampilan menulis dan membaca. (Muchlisoh, 1994:119). Menurut Fathurrohman, dkk (2007:5) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran.

Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru. Djamarah

(2008:44) berpendapat bahwa pada hakekatnya belajar adalah "Perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar".

Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh individu dapat tercapai (Winkel, 2006). Peranan motivasi yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Seseorang yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa anak yang memiliki motivasi belajar akan dapat meluangkan waktu belajar lebih banyak dan lebih tekun daripada mereka yang kurang memiliki atau sama sekali tidak mempunyai motivasi belajar. Anak akan terdorong dan tergerak untuk memulai aktivitas atas kemauannya sendiri, menyelesaikan tugas tepat waktu dan gigih serta tidak putus asa saat menjumpai kesulitan dalam menjalankan tugas jika anak tersebut mempunyai motivasi dalam belajar.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia adalah kondisi psikologis yang merupakan swadaya penggerak dalam diri seseorang untuk memulai suatu kegiatan atau aktivitas belajar bahasa Indonesia atas kemauannya sendiri atau minat individu dalam menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Purwanto (2005) menjelaskan secara umum motivasi belajar mengandung tiga aspek, yaitu: a. Menggerakkan. Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menimbulkan kekuatan pada individu untuk bertindak dengan cara tertentu, misalnya kekuatan ingatan, respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan. b. Mengarahkan. Aspek ini menunjukkan bahwa motivasi menyediakan suatu orientasi tujuan tingkah laku individu yang diarahkan terhadap sesuatu. c. Menopang. Aspek ini menunjukkan untuk menjaga tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan integrasi dan arah dorongan-dorongan kekuatan individu.

Menurut Worrel dan Stillwel (dalam Harliana, 2008), mengemukakan beberapa aspek-aspek yang membedakan motivasi belajar tinggi dan rendah, yaitu : 1) Tanggung jawab. 2) Tekun terhadap tugas, berkonsentrasi untuk menyelesaikan tugas dan tidak mudah menyerah. 3) Waktu penyelesaian tugas. 4) Menetapkan tujuan yang realistis Sardiman (2007) mengemukakan bahwa motivasi memiliki peran sebagai pendorong



usaha dalam mencapai prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menentukan hasil yang baik pula, dengan kata lain adanya usaha yang didasari motivasi akan melahirkan prestasi yang baik.

Secara global Muhibbin Syah (2001) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar anak dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu: a. Faktor internal (faktor dari dalam diri anak), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani anak. b. Faktor eksternal (faktor dari luar anak), yakni kondisi lingkungan di sekitar anak. c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Setiap metode pembelajaran masing-masing mempunyai keunggulan dan kelemahan dalam membentuk kemampuan siswa. Adapun jenis-jenis metode pembelajaran tersebut adalah (Ngalim Purwanto, 2005): 1) Metode ceramah, 2) Metode diskusi, 3) Metode simulasi, 4) Metode demonstrasi, 5) Metode eksperimen, 6) Metode Role Play. Istilah *role playing* dalam metode merupakan dua istilah ganda bagi metode pembelajaran *role playing* maupun metode bermain peran, karena tergolong dalam model pembelajaran simulasi, sehingga di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Metode simulasi (*Role Playing*) adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial (Sudjana, 2009:89). Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berbicara siswa dapat direkayasa untuk ditingkatkan melalui metode pembelajaran *role playing*, karena *role playing* efektif dalam memberikan pemahaman konsep secara luas kepada siswa melalui pengimitasian tokoh tertentu yang di setting dalam situasi tertentu. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa sosial siswa terhadap lingkungan dan orang di sekitarnya.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia adalah model belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (2000:18), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: 1) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak, 2) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, 3) melatih

anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

*Role Playing* adalah suatu tiruan yang bersifat drama yang diperankan oleh dua orang atau lebih tentang peranan yang berbeda-beda dalam keadaan tertentu (Pasaribu dan Simanjuntak, 1983: 35). Menurut Slameto (2003), metode role playing adalah peranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisa oleh kelompok. *Role playing* atau sosiodrama adalah sandiwara tanpa naskah (skript) dan tanpa latihan terlebih dahulu, sehingga dilakukan secara spontan. Masalah yang didramatisasikan adalah mengenai situasi sosial (Syaiful dan Aswan, 1997:115). Menurut Mulyasa (2006), bermain peran (Role Playing) diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2012. Dalam penelitian ini yang diteliti siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 sejumlah 15 yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) oleh guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia secara langsung yang selalu berupaya untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang paling efektif. Berdasarkan tujuan penelitian, sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu peningkatan motivasi belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Peneliti selalu bekerja sama dengan guru mitra mulai dari: 1) Perencanaan tindakan; 2) Pelaksanaan tindakan; 3) Pengamatan (observasi); dan 4) Refleksi pada setiap tindakan yang dilakukan.

Penelitian ini mengarah pada model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dapat didefinisikan sebagai salah satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan alasan melakukan tindakan tertentu agar dapat meningkatkan penguasaan konsep materi pembelajaran di kelas.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas ini mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Hopkins, 1993: 4 dalam Rochiati, 2008). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara: Observasi, tes, validitas data.

Pengumpulan data nilai tes diperoleh dari nilai hasil tes berbentuk angka atau kuantitatif. Data yang bentuknya kuantitatif dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu membandingkan antara nilai tes kondisi awal, siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh melalui observasi/wawancara berbentuk data kualitatif. Data yang bentuknya kualitatif dianalisis, menggunakan analisis deskriptif kualitatif secara kritis. Di dalam penelitian, data mempunyai kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti. Oleh karena itu benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya penelitian. Sedangkan benar tidaknya data, tergantung dan baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Indikator keberhasilan merupakan target yang akan dicapai setelah pelaksanaan tindakan. Bila kondisi awal nilai rata-rata ulangan harian tidak tuntas, maka indikator kinerja setelah tindakan ada peningkatan yaitu siswa yang tuntas mencapai minimal 70%.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali. Saat ini SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali telah terakreditasi dengan nilai B, hal ini mendorong pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Bangunan gedung SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali berdiri di atas tanah seluas 1312m<sup>2</sup>. Bangunan yang ada terdiri dari 9 ruang, 6 ruang kelas 1 – 6, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang untuk kantin, kamar mandi siswa dan kamar mandi guru. SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali juga mempunyai halaman yang sangat luas dan digunakan untuk upacara, pembelajaran olahraga dan berbagai kegiatan ekstrakurikuler serta tempat bermain siswa ketika istirahat.

Data personil ketenagakerjaan SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali terdiri dari 1 kepala sekolah 6 guru kelas, 1 guru agama Islam, 1 guru penjas, 1 guru bahasa Inggris, dan satu penjaga sekolah sedangkan jumlah siswa pada tahun pelajaran 2012/2013 adalah 77 siswa, yang terdiri dari 36 siswa laki-laki dan 41 siswa perempuan.

Salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (*internal*) maupun faktor dari luar (*eksternal*), (misalnya kecerdasan motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor *eksternal* adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran).

Kondisi awal penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semula guru dalam kegiatan pembelajarannya belum menerapkan metode *roll playing*. Pada nilai pra siklus motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia pada materi penjelasan tentang petunjuk denah kurang maksimal. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar siswa pada waktu mengikuti materi dalam aspek: 1) Pemusatan perhatian; 2) Kepuasan; 3) Sifat ingin tahu; 4) Partisipasi; 5) Aktivitas belajar; 6) Kesanggupan bertanya; 7) Meningkatkan prestasi; dan 8) Rasa simpati pada saat pelajaran berlangsung sangat kurang. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 15 siswa, dari jumlah tersebut hanya 1 siswa atau 6,67% yang motivasi belajarnya dalam mengikuti materi pelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, perlu diadakan langkah alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi penjelasan tentang petunjuk denah dalam aspek: 1) Pemusatan perhatian; 2) Kepuasan; 3) Sifat ingin tahu; 4) Partisipasi; 5) Aktivitas belajar; 6) Kesanggupan bertanya; 7) Meningkatkan prestasi; dan 8) Rasa simpati pada saat pelajaran berlangsung. Untuk itu peneliti mengajukan metode pembelajaran *roll playing* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Alasan dipilihnya metode pembelajaran *roll playing* karena metode pembelajaran *roll playing* ini memiliki kelebihan yaitu dengan pemodelan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak

awal dan merupakan strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Dengan demikian motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini memang terjadi peningkatan pembelajaran yang meyakinkan, antara kondisi awal ke siklus I ada peningkatan sebesar 46,67% dari 6,67%. Pada saat pra tindakan motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 51 nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35, motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 1 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 14 anak. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 58,3, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 7 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 8 anak.

Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas 72,67, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 14 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 1 anak. Hal-hal yang meningkatkan hasil siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah metode pembelajaran *roll playing* siswa merasa tidak takut untuk bertanya saat siswa merasa tidak bisa, dengan metode pembelajaran *roll playing* siswa merasa bahwa temannya bisa jadi saya harus bisa, dan dengan metode pembelajaran *roll playing* siswa merasa malu bahwa temannya bisa jadi saya harus belajar agar hasil belajar saya juga baik.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Mel Sibermen (2006:232) yang menyatakan bahwa *roll playing* merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktekkan ketrampilan melalui pemeranan lakon tentang situasi kehidupan nyata. Hal ini siswa dituntut untuk aktif. Aktivitas ini merupakan cara yang bagus untuk memberi kesempatan bagi tiap siswa untuk mempraktikkan ketrampilan melalui pemeranan lakon tentang situasi kehidupan nyata.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui metode *roll playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan, antara kondisi awal ke siklus I ada peningkatan sebesar 46,67% dari 6,67%. Pada saat pra tindakan motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 51 nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35,

motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 1 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 14 anak. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 58,3, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 7 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 8 anak. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas 72,67, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 14 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 1 anak.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka disimpulkan bahwa melalui metode *roll playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan pembelajaran yang meyakinkan, antara kondisi awal ke siklus I ada peningkatan sebesar 46,67% dari 6,67%. Pada saat pra tindakan motivasi belajar siswa rata-rata sebesar 51 nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 35, motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 1 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 14 anak. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 58,3, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 7 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 8 anak. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas 72,67, nilai motivasi ketuntasan minimal adalah 70, anak yang motivasi belajarnya mendapat nilai di atas KKM ada 14 anak, yang mendapat nilai di bawah KKM ada 1 anak Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa melalui metode *roll playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Semester I SD Negeri I Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013, diterima kebenarannya.

## **SARAN**

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya memberikan sarana bagi guru untuk mengembangkan kemampuan dan kreatifitas mengajarnya dengan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan menuntut guru untuk lebih cerdas, kreatif, dan inovatif.

### 2. Bagi Guru

- a. Untuk meningkatkan pemahaman Bahasa Indonesia, diharapkan menggunakan metode pembelajaran *roll playing*.
  - b. Untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa dan keefektifan pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan menggunakan metode pembelajaran *roll playing*.
  - c. Untuk memperoleh jawaban yang tepat, sesuai dengan tujuan penelitian disarankan untuk menggali pendapat atau tanggapan siswa dengan kalimat yang lebih mengarah pada proses pembelajaran dengan penggunaan metode pembelajaran *roll playing*.
3. Bagi Siswa
- Siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta aktif mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru prestasi belajarnya baik dan pengetahuannya terus berkembang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Chaer, Abdul. 2004. *Psikolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh. 2007. *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Harliana. 2008. *Pengembangan Komputer Pembelajaran (Unit II CIA)*. Surabaya University Press IKIP Surabaya.
- Muchlisoh. 1994. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Muhibbin Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman AM. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- \_\_\_\_\_. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Muchlisoh. 1994. *Materi Pokok Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Muhibbin Syah. 2001. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2006. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suroso. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Yogyakarta: Pararaton.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : CV. Rajawali.
- Syaiful dan Aswan. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah. 2006. *Profesi Kependidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Winkel, WS. 2006. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta : PT. Gramedia.
- Zuhaerini. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Percetakan Studing Yogyakarta