

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUSRI KECAMATAN
WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1 Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

ZAENURI

A54D090004

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

HALAMAN PENGESAHAN

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUSRI KECAMATAN
WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ZAENURI

A 54D090004

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Jum'at, 22 September 2012

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M. Si ()
2. Drs. H. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum. ()
3. Drs. M. Yahya, M. Si ()

Surakarta, 23 September 2012

Disahkan,

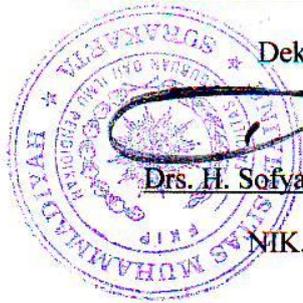
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Dekan,


Drs. H. Sofyan Anif, M.Si

NIK.547



PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANYUSRI KECAMATAN
WONOSEGORO KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Zaenuri, A54D090004, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,
2012, xv + 108 halaman (termasuk lampiran)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui Metode Bermain Peran pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013. Sebelum diberikan tindakan, Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kurang dan guru sudah mengupayakan alternatif pemecahannya dengan menggunakan beberapa metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan Motivasi Belajar pada anak. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Metode Bermain Peran. Subjek pelaksanaan tindakan adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri yang berjumlah 16 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi sistematis dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan Metode Bermain Peran Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 dapat meningkat minimal 80% dari 16 anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa sebelum diadakan tindakan menggunakan Metode Bermain Peran sebanyak 5 anak (31,25%). Setelah dilakukan tindakan yang telah disepakati yaitu menerapkan Metode Bermain Peran pada siklus I Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan meningkat menjadi 8 anak (50%) dan pada siklus II meningkat menjadi 14 anak (87,50%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini, hipotesis yang menyatakan “Diduga melalui Metode Bermain Peran dapat meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci : *Motivasi Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Metode Bermain Peran*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam aktifitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, dan lain – lain. Faktor - faktor motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang dilakukan oleh peneliti terhadap metode atau model pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali, khususnya pada siswa kelas III masih bersifat informatif atau pembelajaran yang bersifat satu arah yang sama halnya dengan transfer ilmu dari guru terhadap siswa, siswa belum begitu aktif dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas, siswa juga belum sepenuhnya mengerti dan juga memahami tentang maksud dan tujuan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang disebabkan kurangnya minat belajar maupun motivasi yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali, diketahui bahwa dari jumlah siswa satu kelas sebanyak 16 orang, hanya 5 siswa (31,25%) yang aktif dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan baik yang bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berpendapat. Dengan demikian 11 siswa (68,75%) kurang aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Siswa yang tidak aktif tersebut bahkan sering bersikap masa bodoh, acuh tak acuh, dan bertingkah semaunya sendiri. Kenyataan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara apa yang terjadi dengan yang diharapkan. Bila model pembelajaran seperti ini terus menerus dipertahankan, hampir dapat dipastikan hasil pembelajaran tidak akan pernah memuaskan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa dengan pembelajaran konvensional yang berlangsung didalam kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali,

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, maka diperlukan strategi pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal yaitu dengan menggunakan metode Bermain Peran. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Bermain sangatlah banyak manfaatnya, karena masa anak-anak merupakan masa bermain, seorang guru yang tahu kalau dunia anak adalah dunia bermain, maka guru yang profesional akan memasukkan pembelajaran sedikit demi sedikit melalui bermain, sesuai dengan konsep ketika yaitu belajar sambil bermain, bermain seraya belajar (*preschool*).

Dalam pembelajaran bermain dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain. Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang ”Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Oleh karena itu, maka permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah melalui metode Bermain Peran dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013?”

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga masalah yang diteliti lebih jelas dan kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian sebanyak dua jenis.

1. Variabel penerapan metode bermain peran sebagai variabel terikat. Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Siswa SD Negeri 2 Banyusri.
 - b. Kelas III semester I Tahun Pelajaran 2012/2013.
 - c. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pokok bahasan lingkungan.
2. Variabel motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai variabel bebas.

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan kreatifitas siswa.
- c. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat.
- d. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan melalui metode Bermain Peran pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III melalui Bermain Peran.
- b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat Siswa
 - 1) Menarik Perhatian siswa dalam menerima materi Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
 - 2) Untuk mengembangkan kreatifitas siswa.
 - 3) Untuk mempermudah menerima materi.
 - 4) Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Manfaat bagi Guru:
 - 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
 - 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar
 - 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa.
- c. Manfaat Bagi Sekolah :
 - 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
 - 2) Meningkatkan mutu Sekolah.

LANDASAN TEORI

Kajian Teori

1. Kajian Motivasi Belajar

a. *Pengertian motivasi belajar.* Motivasi Belajar, motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “ daya penggerak yang telah menjadi aktif” (Sardiman, 2001: 71). Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “ keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan” (Prawiro, 2012: 319). Menurut Dalyono (2005: 55), memaparkan bahwa “motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar”).

Dalam bukunya Purwanto (2007 : 61) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Tujuan adalah yang membatasi/ menentukan tingkah laku organisme itu. Dengan demikian motivasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus.

b. *Pengertian belajar*. Belajar dalam arti luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah laku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara oleh suatu hal (Nasution dkk, 1992: 3).

Menurut Slameto (2003: 2) belajar adalah "merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Belajar merupakan usaha yang dilakukan secara sadar untuk mendapat dari bahan yang dipelajari dan adanya perubahan dalam diri seseorang baik itu pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan tingkah lakunya. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

2. Kajian Bermain Peran

a. *Pengertian bermain peran*. Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain (Nur, 2000: 34).

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Nur (2000: 35) menyatakan bahwa proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang:

b. *Tujuan Penggunaan Bermain Peran*. Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk motivasi siswa,
- 2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa,
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam

- lingkungan kehidupan sosial anak,
- 4) Menarik siswa untuk bertanya,
 - 5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa,
 - 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata

Kajian Penelitian yang Relevan

Motivasi siswa dalam proses pembelajaran di pengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu di antaranya adalah penerapan strategi melalui bermain peran. Bermain peran adalah merupakan metode mengajar yang dilakukan dengan jalan pemeranan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan spontan tanpa diadakan latihan. Dengan adanya pembelajaran bermain peran siswa tidak akan jenuh dalam proses pembelajaran dan suasana belajar juga menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan semangat dalam belajar.

Hasil penelitian Sulistiyani (2009: 17) membuktikan motivasi belajar pada siklus I siswa yang mengerjakan PR lengkap sebanyak 5 siswa atau 23%, mengerjakan PR tidak lengkap 11 siswa atau 50% dan tidak mengerjakan PR sebesar 6 anak atau 27%. Pada siklus II siswa yang mengerjakan PR lengkap sebanyak 13 siswa atau 23%, mengerjakan PR tidak lengkap 6 siswa atau 27% dan tidak mengerjakan PR sebesar 3 anak atau 14%. Siklus III sebanyak 22 siswa atau 100% telah mengerjakan PR. Siklus I terdapat 17 siswa atau 77% tidak tuntas dan hanya 5 siswa atau 23% yang berhasil tuntas. Pada siklus II terdapat 5 siswa atau 23% tidak tuntas dan 17 siswa atau 77% tuntas. Pada siklus III siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau 91% sedangkan 2 siswa atau 9% tidak tuntas. Jadi terbukti melalui metode pemberian tugas secara tepat dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada siswa Kelas V SD Negeri 01 Nglebak Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran. Dalam penelitian ini strategi yang akan di terapkan adalah bermain peran. Oleh karena itu sangat beralasan diadakan kajian mengenai penerapan strategi Bermain Peran sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada hakekatnya bersumber dari kajian teoritik dan sering diformulasikan dalam bentuk anggaran dasar. Menurut Arikunto (2006: 68) yang dimaksud anggapan dasar adalah “sesuatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas”. Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Melalui metode bermain peran akan memotivasi siswa pada waktu mengikuti materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Penggunaan metode bermain peran akan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif.
3. Adanya keterkaitan antara penggunaan model pembelajaran bermain peran dengan peningkatkan motivasi siswa tentang materi Lingkungan.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Diduga melalui metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013”.

METODE PENELITIAN

A. *Setting* Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Tahap-tahap pelaksanaan kegiatan sejak persiapan sampai dengan penulisan laporan secara keseluruhan dilakukan selama kurang lebih empat bulan, yaitu bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2012.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru kelas III dan Kepala sekolah SD Negeri Banyusri Tahun 2012 sebagai subjek yang membantu dalam perencanaan dan pengumpulan data penelitian. Seluruh siswa kelas III SD Negeri Banyusri sebagai subjek penelitian yang menerima tindakan. Peneliti sebagai subjek yang bertugas

merencanakan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan penelitian.

C. Data dan Sumber Data

Menurut Arikunto (2006:129) sumber data dalam penelitian adalah "subyek dari mana data diperoleh". Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi:

1. Informan atau nara sumber, yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran materi pokok lingkungan. Dalam hal ini lokasinya adalah siswa kelas III SD Negeri Banyusri.

F. Validitas Data

Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui validitas data (kestabilan data). Penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi, yang pertama triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan siswa tentang tindakan yang diterapkan. Kedua triangulasi teknik atau metode pengumpulan data dari hasil observasi maupun wawancara.

G. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah analisis data penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992: 15-19) adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.
2. Reduksi data, yaitu sebagai proses seleksi, pemfokusan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang ada di lapangan langsung, dan diteruskan pada waktu pengumpulan data, dengan demikian reduksi data dimulai sejak peneliti mulai memfokuskan wilayah penelitian.
3. Penyajian data, yaitu rakitan organisasi informasi yang memungkinkan penelitian dilakukan. Dalam penyajian data diperoleh berbagai jenis, jaringan kerja, keterkaitan kegiatan atau tabel.

4. Penarikan kesimpulan, yaitu dalam pengumpulan data, peneliti harus mengerti dan tanggap terhadap sesuatu yang diteliti langsung di lapangan dengan menyusun pola-pola pengarah dan sebab-akibat.

H. Indikator Kinerja

Berkaitan dengan indikator kinerja Suwandi (2007:36) menyatakan bahwa "Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian". Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012/2013 sebesar minimal 80% dari 16 siswa yang ada.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Siklus I

Hasil pengamatan pada siklus I dengan lembar observasi yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis siswa selama proses pembelajaran pada siklus I menunjukkan perubahan kearah yang positif, baik terhadap siswa yang biasanya tidak memperhatikan pelajaran, kini semakin serius memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung, bahkan kadang-kadang mulai berani bertanya bila tidak paham. Hal-hal yang mendukung terjadinya kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berdasarkan kejadian selama proses pembelajaran diantaranya dapat diketahui melalui pendapat dari para siswa, yaitu: "Siswa merasa guru pengajar mulai kreatif, dalam mengaktifkan siswa, guru mulai menggunakan alat peraga walaupun hanya lembaran-lembaran naskah dapat membuat siswa mulai tertarik dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan".

Proses belajar yang diperoleh siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang baik dibandingkan sebelum di beri pembelajaran dengan lembar naskah. Hasil observasi yang berupa nilai ulangan pada siklus I bila dibandingkan dengan nilai rata-rata ulangan kondisi harian pada kondisi awal sebelum penelitian juga meningkat.

Pada saat siswa mengikuti pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan bermain peran, guru selalu memperhatikan bagaimana reaksi siswa, sikap siswa dan partisipasi siswa. Hal ini sangat penting bagi guru, karena dengan memperhatikan dapat diketahui permasalahan yang dihadapi. Contoh: jika diketahui adanya siswa yang kurang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga membuatnya sulit untuk menjawab pertanyaan dari guru saat diberi pertanyaan.

Berdasarkan orientasi tabel 6 di atas diperoleh nilai harian Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus pertama mengalami peningkatan dari nilai ulangan kondisi awal sebesar 31,25% menjadi 50,00%. Peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar, mungkin disebabkan karena bermain peran yang diterapkan guru masih terlalu biasa, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Kondisi seperti ini sesuai dengan pendapat Semiawan (2008: 8) yang menyatakan metode dan pendekatan yang digunakan guru secara lebih variatif akan mendorong siswa untuk belajar secara aktif, sehingga penyajian materi pelajaran oleh guru akan lebih menarik. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat abstrak dan teoritis, sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan menimbulkan kebosanan terhadap pembelajaran yang dilakukan berubah menjadi menarik.

Dengan upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan lembar teks naskah merupakan langkah baru agar siswa menjadi lebih paham, karena pembelajaran menjadi lebih kongkrit dan realistik, oleh karena itu tidak heran jika dalam siklus pertama penelitian sudah terlihat adanya peningkatan motivasi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan bermain peran juga mengikis kesan verbalisme dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, guru cenderung mengurangi komunikasi satu arah, sehingga peran aktif siswa dalam pembelajaran menjadi lebih meningkat. Untuk lebih meningkatkan motivasi dalam suatu proses pembelajaran, serta mengetahui tingkat kemampuan anak secara maksimal pula diadakan siklus II.

2. Siklus II

Pada pelaksanaan do'a yang dilaksanakan pada siklus II, siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali secara keseluruhan sudah khidmat, karena pada saat doa semua siswa sudah sesuai dengan

aturan yang ditentukan oleh guru, yaitu menundukan kepala sambil berdoa dalam hati tidak ada yang berisik dan tenang, hal ini disebabkan siswa sudah mengerti berdoa harus khidmat. Siswa menjalankan doa sesuai dengan aba-aba dari siswa yang memimpin.

Presensi siswa juga berjalan dengan tertib, karena semua siswa saat dipanggil hanya mengucapkan “Hadir pak”. Hal ini disebabkan karena saat melakukan presensi guru sambil berdiri dan suara lebih keras dan tegas. Hasil motivasi pada siklus II tampak lebih tinggi daripada kondisi awal dan siklus I, hal itu disebabkan karena pada siklus II guru mencoba meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, yaitu guru lebih aktif untuk memberikan pertanyaan pada semua siswa, sehingga siswa yang pasif berusaha untuk ikut terlibat di dalamnya, sehingga suasananya kelihatan lebih akrab dan terjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa, dengan perubahan seperti ini ternyata antusias siswa mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meningkat, siswa mulai ada kemauan dan kemampuan untuk menyampaikan ide-idenya.

Di samping itu guru juga membentuk kelompok yangimbang antara siswa yang pandai dan kurang pandai. Hal itu dimaksudkan agar siswa yang pandai dalam kegiatan diskusi akan mengajak siswa yang kurang pandai untuk aktif mengikuti pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok membuat siswa dapat memahami materi dan juga aktif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu siswa juga mulai menyukai teks naskah materi bermain peran, siswa merasa bahwa belajar sambil menggunakan alat peraga lebih menyenangkan. Hal tersebut menuntut kepada guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan komentar dari satu siswa diantara siswa yang dijadikan observer di kelas, pada siklus II memberikan tanggapan pendapat sebagai berikut: “Mengikuti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan bermain peran dan diskusi kelompok ternyata tidak membosankan dan tidak membuat mengantuk, minat belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meningkat, walaupun belum begitu jelas, tetapi antusias siswa dalam mengikuti pelajaran sangat tinggi”.

Berdasarkan hasil observasi guru mitra, pendapat yang diberikan adalah kreatifitas guru dan aktifitas siswa terpadu dalam proses yang kondusif. Ikhtisar yang

diberikan kepada siswa memandu untuk mengikuti pelajaran secara efektif , aktifitas siswa terfokus pada penjelasan dan merespon pertanyaan yang diberikan. Observasi digunakan untuk merekam aktifitas siswa ketika diterangkan proses belajar mengajar dengan menggunakan bermain peran kreatif. Hasil dari observasi pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus II. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah untuk melihat keberhasilan tindakan, yang didasarkan pada telaah data diperoleh dari hasil observasi. Kondisi yang diharapkan pada siklus II adalah terjadinya proses pembelajaran yang demokratis dengan komunikasi timbal balik antara guru dan siswa melalui proses tanya jawab, yang lebih mengutamakan munculnya pertanyaan dari siswa dan mengharapkan dari siswa yang lain untuk menjawab, sedangkan guru sebagai fasilitator yang sekaligus sebagai narasumber.

3. Pembahasan antar Siklus

Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan teks naskah di dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dikatakan berhasil dengan terbukti dari nilai kondisi awal, siklus I dan siklus II. Sehingga hipotesis yang menyatakan dengan menggunakan bermain peran yang disajikan pada materi Lingkungan siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2012/2013 diterima kebenarannya.

Selama proses berlangsung kualitas pembelajaran pada tiap siklus mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa bertanya, kerja kelompok berpendapat serta menjawab pertanyaan. Pada siklus I belum didapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan keadaan yang masih belum mengerti maksud dan tujuan apa yang mereka lakukan. Siswa masih asing dengan pembelajaran metode Bermain peran. Pembelajaran siklus II berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan tindakan siklus I. Hasil yang dicapai juga meningkat, hal ini karena siswa sudah mengetahui tahap-tahap dalam metode pembelajaran Bermain peran.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran, dan berdasarkan hasil pengolahan data dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan metode Bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 /2013.
2. Metode Bermain peran memberi kesempatan yang sangat besar kepada siswa untuk melangkah dengan cara berpikir kritis, kreatif dan mandiri.
3. Metode Bermain peran dapat memberikan kemudahan guru untuk melaksanakan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara sistematis, sehingga dapat mencapai tujuan secara baik dan optimal.
4. Dengan metode Bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Banyusri Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini dapat digunakan pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas III SD Negeri 2 Banyusri untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Cara penerapan hasil penelitian ini akan lebih baik apabila dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru harus mampu menyusun rencana Pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi (*Learning Community*).
2. Guru harus mampu menggunakan alat peraga yang sesuai dengan materi pelajaran.
3. Guru harus dapat mengaktifkan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.
4. Guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut di atas, agar dapat meningkatkan pemahaman terhadap sebuah Kompetensi Dasar yang dipelajari siswa, serta meningkatkan prestasi belajarnya, disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Terhadap Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah hendaknya menjadi pemimpin yang baik dan melibatkan peran guru dalam pembelajaran.

- b. Kepala sekolah hendaknya melakukan pemantauan proses belajar mengajar di kelas.
- c. Kepala sekolah hendaknya menerima dan mendengarkan segala masukan dari guru demi perkembangan dan kemajuan pembelajaran

2. Terhadap Guru Kelas

- a. Guru kelas hendaknya menggunakan metode yang bervariasi sehingga menarik perhatian siswa.
- b. Guru kelas hendaknya membimbing siswa dalam melakukan diskusi agar tidak terjadi salah langkah.
- c. Guru kelas hendaknya melibatkan semua siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Guru kelas hendaknya menggunakan alat peraga yang sesuai dan memungkinkan siswa termotivasi dengan materi yang akan diajarkan.
- e. Guru kelas hendaknya memberi kesempatan semua siswa menggunakan alat peraga untuk menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri.
- f. Guru kelas hendaknya memberikan saran dan tindak lanjut kepada siswa untuk menerapkan konsep dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

3. Terhadap Peneliti Berikutnya

Penelitian sejenisnya hendaknya dilakukan dalam materi yang lain, oleh karena itu diperlukan sebuah strategi pembelajaran dari guru yang inovatif, sehingga mampu memberikan masukan kepada dunia pendidikan secara umum. Disamping saran-saran tersebut di atas akan lebih baik apabila dalam perbaikan pembelajaran guru juga menerima saran, kritik dan masukan dari teman sejawat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi IV*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahlan, MD., 1984. *Model-model Mengajar*. Bandung: Diponogoro.
- Dalyono, 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Djamarah dan Zaini. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 1991. Pengukuran dan Penelitian Hasil Belajar. *Skripsi*. IKIP Bandung.
- Handoko, Hani. 1992. *Dasar-Dasar Menegemen Produksi dan Operasi*. Yogyakarta: BPFE.
- Hasan. 1996. *Tata Bahasa Buku Bahasa Indonesia*. Jakarta.: Balai Pustaka.
- Miles dan Huberman, 2006. *Analisis Data Kualitatif*. Penerjemah: Rohendi, Jakarta: Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penilaian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya
- Mulyana, 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nasution dkk. 1992. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nawawi, Hadari. 1992. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM.
- Nur, Muhammad. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNNESA. Persada.
- Prawiro. 2012. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta. ARR-RUZZ MEDIA.
- Purwanto, Ngalim. 2007. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, Conny. 2008. *Pendekatan Keterampilan Proses Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2002. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwandi. 2007. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.