

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI
KEC. JATIYOSO KAB. KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

JURNAL PUBLIKASI

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



Disusun Oleh :

Budi Santoso
NIM. A54A100079

PROGRAM S1 PSKGJ
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN PELAJARAN 2012/2013



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

*Ahmad Yani TromolPos 1 Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 fax :
715448 Surakarta 57102*

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir

Nama : Drs.Ahmad Muhibbin,M.Si

NIP / NIK : 411

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama Mahasiswa : BUDI SANTOSO

NIM : A54A100079

Program : FKIP PGSD PSKGJ

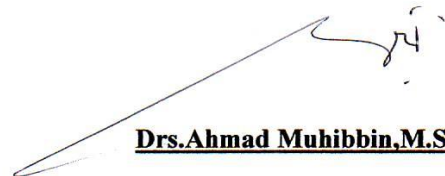
Judul Skripsi : PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 03 KARANGSARI KEC. JATIYOSO KAB.KARANGANYAR . TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta,.....Februari 2013

Pembimbing



Drs.Ahmad Muhibbin,M.Si

NIK 411

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN
METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V
SDN 03 KARANGSARI KEC. JATIOSO KAB. KARANGANYAR
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

BUDI SANTOSO

NIM.A54A100079

ABSTRAKS

Budi Santoso, A54A100079, PSKGJ, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, halaman

Penelitian di SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar PKn melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar. Masalah yang mendasari penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Subyek penelitian adalah guru dengan siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Tiap pertemuan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Yang menjadi obyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 03 Karang Sari yang berjumlah 18 orang. Data-data yang dikumpulkan berupa data pengamatan melalui lembar observasi dan dokumen kegiatan berupa foto kegiatan pembelajaran. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kritis komparatif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, hipotesis yang dirumuskan telah terbukti kebenarannya. Dengan penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari. Terbukti dengan angka persentase motivasi siswa pada kondisi awal yang hanya 33,2% meningkat menjadi 45,2% pada siklus I dan mencapai angka 83,9% pada akhir siklus II. Total peningkatan motivasi adalah sebesar 50,7%. Berdasarkan kondisi ini terbukti bahwa pembelajaran dengan metode Role Playing mampu meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari.

Kata kunci: motivasi belajar, metode Role Playing

PENDAHULUAN

Mengemban amanat Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, maka pembelajaran formal dan kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam pencapaian tujuan tersebut.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran wajib. Dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara, sekolah berperan sebagai wahana pembentukan dan pengembangan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, yang secara kurikuler pendidikan Kewarganegaraan lah yang harus menjadi sarana psikologis dan pedagogis yang utama. Selain itu, nilai dan pilar-pilar karakter kebangsaan juga tepat untuk ditanamkan melalui mata pelajaran ini.

Pembelajaran di Sekolah Dasar seyogyanya disesuaikan dengan karakteristik khas yang melekat pada anak berusia dibawah 12 tahun, diantaranya adalah bahwa anak SD lebih menyukai pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata, logis, sistematis dan berkenaan dengan fakta yang terjadi di sekitarnya, dan anak SD menyukai pembelajaran yang menyenangkan yang mirip dengan kegiatan bermain.

Aspek yang juga sangat penting dalam penentu keberhasilan pembelajaran adalah motivasi. Motivasi akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Demikian juga dengan belajar. Menurut IG.A.K Wardani, motivasi belajar merupakan dorongan untuk belajar, yang didahului dengan rasa, dan merupakan respon dari suatu aksi yaitu tujuan, yaitu agar pembelajaran menjadi bermanfaat dan berhasil.(IG.A.K. Wardani:2009)

Kondisi riil yang dialami oleh penulis sebagai pengajar Sekolah Dasar, yaitu di SDN 03 Karangsari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar , khususnya mata pelajaran PKn di kelas V pada tahun ajaran 2012/2013 , adalah sebagai berikut: dalam pembahasan suatu kompetensi dasar, berdasarkan pengamatan sewaktu proses pembelajaran, kegiatan tes, pengamatan perbuatan serta penilaian, diperoleh data bahwa dari jumlah 18 siswa dalam satu

kelas, hanya terdapat 10 siswa dari 18 siswa atau sebesar 55% yang tenang dan memperhatikan guru. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru hanya 33%. Siswa yang mengerjakan tugas sebesar 61%. Siswa yang berani mengemukakan pendapat hanya 22%. Siswa yang aktif bertanya hanya 17%. Siswa yang aktif melaksanakan tugas sesuai skenario pembelajaran dari guru hanya 33%. Siswa yang berani mempresentasikan hasil kerjanya hanya sebesar 17%. Siswa yang berani tampil di muka kelas hanya 11%. Siswa yang mau mencari sumber belajar lain hanya 44% dan yang berani berkompetisi hanya sebesar 39%. Jika dihitung persentase rata-ratanya hanya sebesar 33,2%.

Berkaitan dengan kondisi tersebut, maka perlu dilaksanakan tindakan perbaikan dengan cara menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran **Role Playing** atau **bermain peran** ada pula yang menyebutnya sebagai **simulasi**, akan diterapkan dalam tindakan perbaikan ini. Metode pembelajaran ini merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata dalam suatu pertunjukan peran dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi (Ali Mudhofir dkk:2007).

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode *Role Playing* akan dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013 ? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini bagi siswa adalah meningkatkan motivasi belajar, khususnya mata pelajaran PKn sehingga meningkatkan prestasi belajar, mendapatkan pengalaman langsung dalam metode *Role Playing* atau bermain peran dan mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan, nyata dan bermakna. Bagi guru manfaatnya adalah menemukan metode yang tepat untuk menyampaikan materi pelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton dan mengurangi verbalisme, dan meningkatkan kompetensi dan kinerja guru. Sedangkan manfaat bagi sekolah adalah mendapatkan masukan untuk perbaikan dalam pembelajaran serta mendapat kontribusi ide guna menciptakan iklim belajar yang kondusif sehingga meningkatkan capaian prestasi.

KAJIAN PUSTAKA

1. *Motivasi belajar*

Menurut Sri Anitah, pengertian motivasi adalah :

“ Faktor pendorong bagi siswa untuk belajar. Motivasi terbagi dua, yaitu dari dalam diri siswa (*intrinsik*) dan dari luar diri siswa (*ekstrinsik*). Motivasi intrinsik berupa kemauan untuk menguasai suatu kompetensi, hal ini sangat berpengaruh pada pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi Ekstrinsik berasal dari teman, lingkungan, keluarga dan guru. Berupa dukungan , penghargaan dan suasana yang menyenangkan”(Sri Anitah:2009)

Motivasi mempunyai beberapa fungsi, diantaranya adalah (1) Sebagai motor penggerak di setiap kegiatan, (2) Memberikan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuan, (3) Menjadi alat penyeleksi tindakan dan (4) Sebagai dasar usaha untuk mencapai prestasi. (IG.A.K Wardani:2009)

Motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan oleh guru dengan beragam cara, misalnya pemberian nilai, pemberian hadiah, membuka kompetisi, memberikan tantangan, pujian, dan bahkan hukuman. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, diantaranya adalah a) Tujuan yang jelas, b). Tantangan, c). Tanggung jawab, d) Kesempatan untuk maju, dan e). Kepemimpinan. (Jamal Ma'mur:2012)

Adanya motivasi belajar dapat dilihat melalui munculnya indikator-indikatornya yaitu antusiasme, perhatian, gerak tubuh, mimik, dan inisiatif

2. *Metode Role Playing atau bermain peran*

“Bermain peran atau *Role playing* adalah metode untuk menghadirkan yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pembelajaran yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian, kemudian memberikan saran alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.. Metode ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam pertunjukan tersebut, bukan pada kemampuan pemain atau pemeran dalam melakukan perannya”.(Sri Anitah:2009)

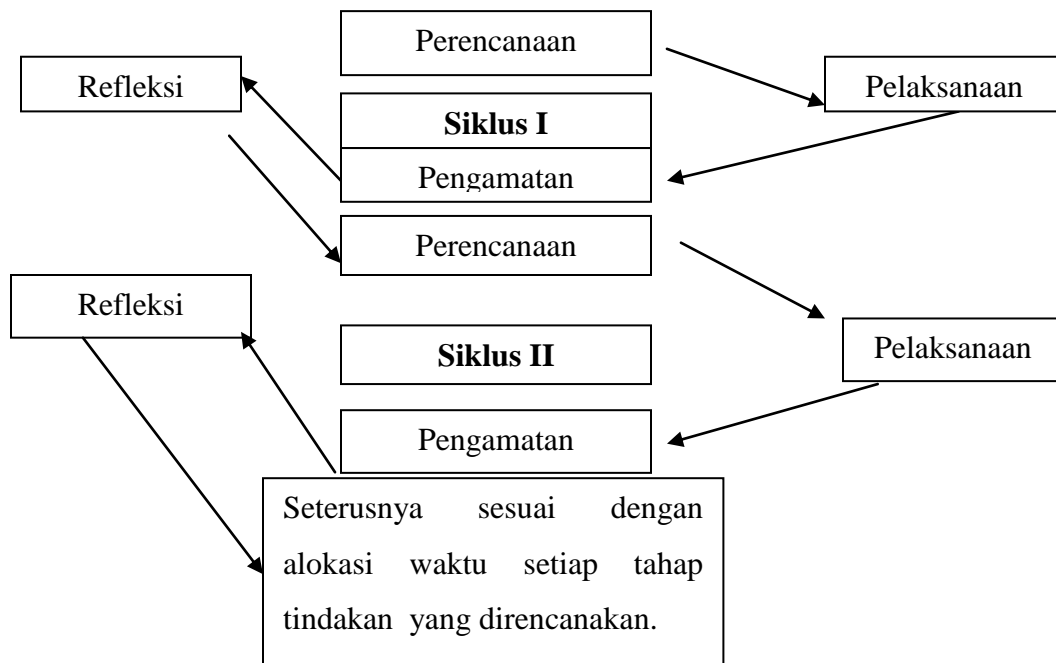
Metode *Role playing* layak dipilih dengan kelebihan diantaranya siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikasi dengan kelompoknya, aktifitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran, membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial sebagai implementasi pembelajaran berbasis kontekstual, dapat membina hubungan personal yang positif, membangkitkan imajinasi siswa dan membina

hubungan komunikatif dan kerja sama dalam kelompok. Namun kelemahannya adalah memerlukan waktu yang relatif banyak, sangat tergantung pada aktifitas siswa, cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar, dan banyak siswa yang kurang menyenangi simulasi sehingga simulasi menjadi tidak efektif.

C. METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah di kelas V SDN 03 Karang Sari Kec. Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Sekolah ini terletak di Dusun Gondang Desa Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar. Penelitian berlangsung selama tiga bulan, yaitu pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2012. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec. Jatiyoso Kab. Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013, yang berjumlah 18 orang siswa. Terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Dan guru yaitu peneliti sendiri Budi Santoso, menunjuk dan meminta dua orang Guru sejawat, yaitu Sumarsono, S.Pd.SD dan Sri Parmini, S.Pd. sebagai mitra kolaborasi, pengobservasi dan rekan diskusi.

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang harus dilalui, yaitu (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi-refleksi”. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahapan dipaparkan dalam bagan berikut ini.



Gambar 1. Siklus Prosedur Penelitian

Jenis data yang dikumpulkan berupa hasil Observasi terhadap kegiatan siswa dan guru serta dokumen yang berupa foto-foto kegiatan. Yang menjadi sumber data adalah siswa, guru dan berikut semua kejadian serta hasil kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi observasi terhadap kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran, serta dokumentasi kegiatan. Instrumen yang akan dipakai dalam penelitian ini berupa lembar observasi terhadap kegiatan siswa dan guru.

Indikator dalam penelitian ini adalah peningkatan motivasi belajar PKn melalui metode Role playing pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun 2012/2013, yang ditunjukkan dengan antusiasme, perhatian, gerak tubuh, air muka dan inisiatif serta keaktifan. Capaian kinerja siswa yang dijadikan indikator pada masing-masing tahapan diharapkan mencapai 33,2% pada tahap Pra-siklus, 50,5% pada siklus I dan 76,0% pada siklus II

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis Kritis komparatif, yaitu membandingkan data pada masing-masing tahap siklus dan mengkritisi untuk mendapat umpan balik guna tindakan selanjutnya.

D. HASIL PENELITIAN

1. Siklus I

Dilaksanakan mulai hari Senin, 19 Nopember 2012 untuk pertemuan 1, sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Nopember 2012. Hasil observasi terhadap kegiatan siswa pada pertemuan I menunjukkan angka sebesar 35,2%. Pada pertemuan kedua sebesar 55,4%. Kedua hasil observasi tersebut selanjutnya dibuat rata-rata, sebesar 45,3%. Angka tersebut kemudian dibandingkan dengan kondisi awal yang sebesar 33,2%. Memang terdapat peningkatan, namun jika dibandingkan dengan indikator kinerja siklus I yang telah disepakati di awal, yaitu sebesar 50,5%. , maka angka tersebut masih belum memenuhi target indikator kinerja, jadi perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya.

Tabel 1

Hasil Observasi Terhadap Motivasi Siswa Siklus I

Kondisi Awal	Siklus I			Peningkatan	Indikator Kinerja
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata		
33,2%	35,2%	55,4%	45,3%	12%	50,5%

2. Siklus II

Dilaksanakan mulai hari Senin, 26 Nopember 2012 untuk pertemuan 1, sedangkan pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Nopember 2012. Dalam siklus II, pada pertemuan pertama, hasil observasi terhadap kegiatan siswa menunjukkan angka 80,0%. Pada pertemuan kedua hasil observasi menunjukkan angka 87,8%, selanjutnya dibuat rata-rata, sebesar 83,9%. Angka tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus I sebesar 45,3%.

Tabel 2

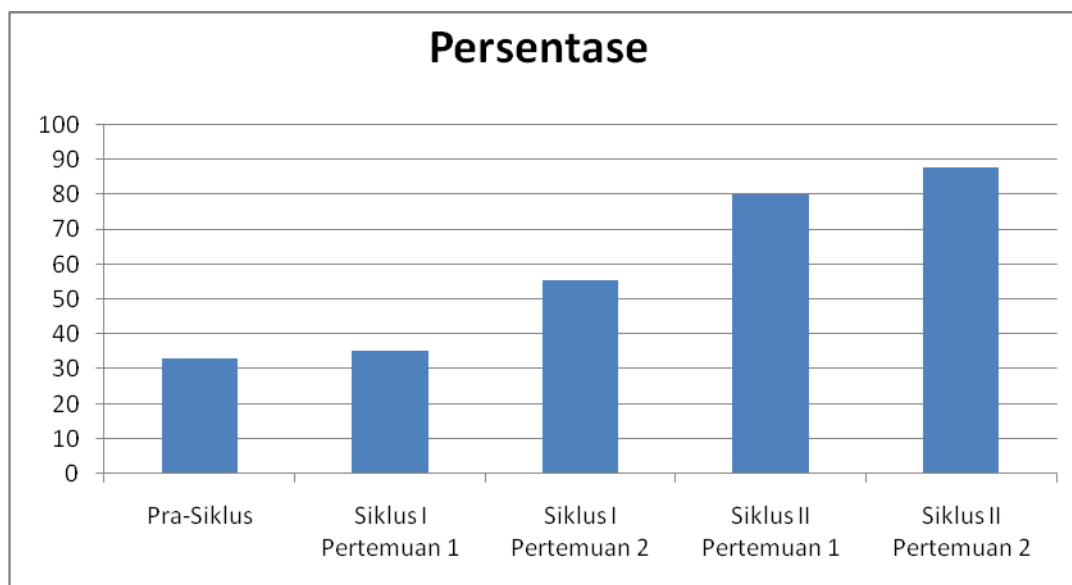
Hasil Observasi Terhadap Motivasi Siswa Siklus II

Siklus I	Siklus II			Peningkatan	Indikator Kinerja
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata		
45,3%	80,0%	87,8%	83,9%	38,6%	76%

Terdapat peningkatan yang cukup signifikan, dan jika dibandingkan dengan indikator kinerja siklus II yang telah disepakati di awal, yaitu sebesar 76%. , maka angka tersebut telah melampaui target indikator kinerja, sehingga diputuskan untuk menghentikan kegiatan atau tindakan perbaikan.

3. Pembahasan

Hasil observasi dan peningkatannya disajikan dalam diagram atau grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Motivasi Siswa

Dari tabel dan grafik observasi terhadap motivasi siswa setiap siklus terlihat bahwa:

- a. Motivasi siswa mengalami peningkatan secara terus-menerus dalam setiap siklus sebagai hasil dari tindakan perbaikan dengan menerapkan metode *Role Playing*
- b. Peningkatan motivasi bervariasi, dari kondisi awal sebesar atau pra-siklus sebesar 33,2% ke siklus I sebesar 45,3% berarti terdapat peningkatan sebesar 12% sebagai hasil penerapan metode *Role Playing* meskipun belum optimal. . Sedangkan dari Siklus I menuju siklus II terdapat peningkatan sebesar 38,6% masih dengan penerapan metode yang sama namun dengan penyempurnaan pelaksanaan. Peningkatan secara keseluruhan dari kondisi awal ke akhir tindakan adalah sebesar 50,7%.
- c. Peningkatan motivasi siswa pada setiap tahap tindakan perbaikan selalu dibandingkan dengan indikator kinerja yang telah disepakati pada awal atau rancangan penelitian. Indikator kinerja pada siklus I adalah 50,5% sedangkan capaian motivasi hanya sebesar 45,3%, berarti tindakan perbaikan belum berhasil. Untuk itu dilakukan tindakan siklus II dengan indikator kinerja sebesar 76,0% dan ternyata capaian motivasi sebesar 83,9%. Angka yang cukup tinggi dan menunjukkan keberhasilan tindakan perbaikan dengan capaian melampaui indikator kinerja sehingga tindakan dirasa cukup.

Terdapat beberapa hal penting dalam observasi terhadap tindakan guru, secara umum untuk siklus I, persiapan perangkat pembelajaran cukup baik namun kurang matang, kemampuan membuka dan menutup pembelajaran sudah cukup memotivasi siswa, penyampaian materi cukup menarik namun kurang memanfaatkan media dan peraga serta belum menggunakan teknik yang baru dan menarik siswa. Penghargaan dan penguatan bagi pencapaian siswa masih kurang, serta belum cukup membangun suasana kompetisi dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar. Skenario pembelajaran khususnya penerapan metode *Role playing* belum diterapkan secara optimal sehingga belum seperti yang diharapkan.

Dalam siklus II terdapat banyak kemajuan, diantaranya peningkatan kemampuan persiapan perangkat pembelajaran, membuka dan menutup pembelajaran serta penilaian. Siswa cukup termotivasi dengan penghargaan dan penguatan berupa pujian dan pemberian kecil yang mendidik. Skenario pembelajaran bermain peran sudah diterapkan secara optimal sehingga hasilnya cukup memuaskan.

E. SIMPULAN

1. Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kec. Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. Penerapan metode ini berhasil meningkatkan motivasi belajar dari 33,2% menjadi 45,3% pada siklus I dan menjadi 83,9% pada siklus II atau kondisi akhir. Besarnya peningkatan secara keseluruhan adalah 50,7%. Angka besaran motivasi pada kondisi akhir telah melampaui indikator kinerja yang disepakati pada awal penelitian yaitu sebesar 76%. Selain itu terdapat peningkatan di semua unsur indikator.

2. Hipotesis yang diajukan pada awal penelitian yaitu “Diduga dengan penerapan metode *Role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SDN 03 Karang Sari Kecamatan Jatiyoso Kab. Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013” telah dapat dibuktikan dengan hasil penelitian..

F. DAFTAR PUSTAKA

Anitah, W, Sri, dkk., 2009. *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Asmani, Jamal Ma'mur, 2012. *7 Tips Aplikasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta

Wardani, IG, A, K, dkk., 2009. *Perspektif Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka