

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN ( *ROLE PLAYING* )UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN  
PKn PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAMONGANSARI 02  
KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG**

**TAHUN PELAJARAN**

**2012/ 2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Guna mencapai derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**OLEH :**

**EKO ADI KURNIAWAN**

**NIM : A54F100002**

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

**2013**

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN ( *ROLE PLAYING* ) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN  
PKn PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAMONGANSARI 02  
KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN  
2012/ 2013**

Eko Adi Kurniawan, A54F100002, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta,  
2013, 71 halaman.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar Pkn materi membentuk organisasi kelas pada siswa kelas V di SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Bentuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK), melalui model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan jumlah siswa 35 siswa. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar Pkn materi membentuk organisasi kelas menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas V di SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Hasil penelitian yang di laksanakan pada siklus I di peroleh presentase untuk tingkat motivasi siswa mencapai 67%, pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I hal ini disebabkan siswa dalam proses kegiatan belajar pada siklus II lebih termotivasi, sehingga siswa lebih berani menggali kemampuannya, siswa aktif saat pembelajaran dan menikmati metode bermain peran (role playing) yang di laksanakan oleh guru sehingga siswa merasa senang dan antusias dalam pembelajaran. Indikator pencapaian sudah berhasil yaitu dengan persentase tingkat motivasi siswa mencapai 95% dengan nilai kualifikasi sangat baik (SB) di atas indikator pencapaian yaitu dengan presentase 80%.)

Kata kunci: motivasi belajar, metode bermain peran (role playing), PKn

**PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN  
PKn PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAMONGANSARI 02  
KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG  
TAHUN PELAJARAN  
2012/ 2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

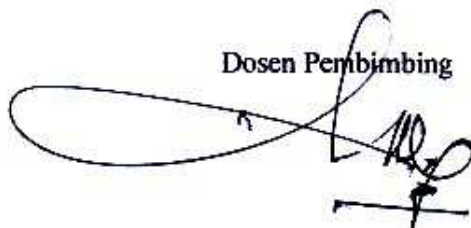
**EKO ADI KURNIAWAN  
NIM. A54F100002**

di setujui untuk di pertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 27 Juni 2013

Dosen Pembimbing



**Drs. SOFYAN ANIF, M.Si**



**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Sofyan Anif, M.Si

NIP / NIK : 547

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

Nama : EKO ADI KURNIAWAN

NIM : A54F100002

Program Studi : FKIP PGSD

Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PKn PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PLAMONGANSARI 02 KECAMATAN PEDURUNGAN KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 27 Juni 2013

  
Drs. Sofyan Anif, M.Si

NIP/NIK :547

## I. Pendahuluan

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti mengamati gejala rendahnya atau kurangnya motivasi belajar pada pelajaran PKn di kelas V SD Negeri Plamongansari 02, mereka sepertinya menganggap pelajaran PKn tidak penting dan tidak banyak gunanya bagi mereka. Hal itu di tunjukkan dengan adanya masalah seperti siswa masih kurang semangat saat pembelajaran, siswa masih banyak yang ramai, dan bahkan siswa ada yang tidur di dalam kelas. Berdasarkan masalah tersebut di atas maka hasil prestasi belajar belum optimal, rata-rata nilai masih belum mencapai KKM. Disadari banyak faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi siswa saat pelajaran yaitu bisa dari faktor internal siswa seperti tingkat IQ atau intelegensi, bakat dan minat, kebiasaan belajar, motif berprestasi dan sebagainya, bisa juga dari faktor eksternal seperti faktor sarana dan prasarana belajar di sekolah, faktor kurikulum, metode dan strategi pembelajaran, sumber bahan belajar, suasana proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

Bertolak dari kenyataan seperti itu maka penulis mencari solusi yang sekiranya akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu solusi alternatif yang di pilih untuk di terapkan di sini dan yang di harapkan bisa mengatasi masalah khusus kegiatan pembelajaran dalam bidang studi PKn tersebut adalah Metode Bermain Peran (Role Playing). Dengan metode ini di harapkan bisa meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/ 2013.

Berdasarkan latar belakang di atas secara operasional. Tujuan perbaikan pembelajaran dirumuskan sebagai berikut : “ Apakah metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar terhadap pembelajaran PKn di kelas V SDN Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/ 2013.? ”

Rumusan masalah yang telah di tetapkan merupakan acuan untuk mencapai tujuan . Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn melalui metode

bermain peran (role playing) dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD N Plamongansari 02 Tahun Pelajaran 2012/ 2013.

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dapat di jadikan sebagai perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berupa terwujudnya pembelajaran PKn yang bermakna serta memudahkan siswa dalam memahami konsep berorganisasi yaitu pemilihan organisasi ketua kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menemukan masalah yang di timbulkan sendiri dalam proses pembelajaran sehingga penelitian ini akan membantu guru untuk memperbaiki pembelajaran PKn
- 2) Meningkatkan sikap profesional guru dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PKn
- 3) Menentukan alternatif pemecahan masalah untuk memperbaiki pembelajaran dengan menemukan kelemahan-kelemahan yang di miliki guru sendiri maupun siswa

b. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melaksanakan instruksi dari guru agar siswa dapat bersikap kritis dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan meningkat pemahamannya.

c. Bagi Sekolah dan Pendidikan

- 1) Membantu sekolah untuk berkembang karena dengan adanya peningkatan atau kemajuan pada diri guru maka akan membawa sekolah tersebut lebih bersifat inovatif dalam bidang pendidikan.
- 2) Bertolak dari meningkatnya jiwa keprofesionalan pada diri seorang guru maka akan meningkat pula mutu proses pembelajaran yang akan berimbas pada mutu pendidikan.

Motivasi adalah sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi” (Sardiman, 2001 : 83). Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Kekuatan penggerak tersebut berasal dari berbagai sumber. Motivasi yang rendah menjadi lebih baik setelah siswa memperoleh informasi yang benar. (Dimiyati, 2009: 80).

Tugas guru adalah membuat semua siswa belajar sampai berhasil. Tantangan profesionalnya justru terletak pada “mengubah” siswa tak berminat menjadi bersemangat belajar. “mengubah” siswa cerdas yang acuh tak acuh menjadi bersemangat belajar. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 84-86) . Guru yang berkesan dalam menjalankan tugasnya adalah guru yang berjaya menjadikan pelajarannya bermotivasi dalam pelajaran. Oleh karena itu, guru harus berusaha memenuhi makna motivasi belajar itu sendiri dan mengembangkan serta mengarahkan motivasi pembelajaran itu ketahap maksimum. Di akses dari (<http://www.oocities.org/usrafidi/motivasi.html>.)

Dalam perilaku belajar terdapat motivasi belajar. Motivasi belajar tersebut ada yang intrinsik atau ekstrinsik. Penguatan motivasi-motivasi belajar tersebut berada di tangan para guru/ pendidik atau anggota masyarakat lain. Guru sebagai pendidik bertugas memperkuat motivasi belajar selama minimum 9 tahun pada usia wajib belajar. Orang tua bertugas memperkuat motivasi belajar sepanjang hayat. (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 94). Ahli lain, menggolongkan motivasi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi tidak perludi rangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang terjadi aktif atau berfungsi karena adanya perangsang dari luar (Sardiman, 1996:90). Motivasi sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi yaitu tujuan. Sedangkan tujuan sendiri sangat menyangkut dengan soal kebutuhan. (Sudirman, 2005:75)

Martinis Yamin (2006:15). Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang di lakoni, mereka berinteraksi dan melakukan peran terbuka.

Dengan mengutip pendapat dari Oemar Hamalik (2009: 48-49), Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini di kelas :

1. Dalam bermain peranan, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Mereka dapat mengulangi dan mendiskusikan masalah (isu) personal dan manusiawi tanpa merasa cemas.
2. Bermain peranan memungkinkan dan memperkenankan para siswa untuk mengidentifikasi situasi- situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan lainnya. Hasil identifikasi ini bermakna terhadap perubahan tingkah laku dan sikap sebagaimana mereka menghayati watak orang lain itu. Dengan cara ini, siswa berada dalam suasana yang relatif aman dan terkendali untuk mengeksplorasi dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok dan individu-individu. Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat bangsa pancasila. (Kaelan dan Achmad Zubaidi, 2010: 3).
3. 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: (Hasan, 1996: 266).

Kewarganegaraan adalah isi pokok yang mencakup hak dan kewajiban negara. Kewarganegaraan merupakan keanggotaan seseorang dalam satuan politik tertentu yang dengannya membawa hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan politik. Seseorang dengan keanggotaan yang demikian di sebut warga Negara. Di akses dari



(<http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/pengertian-kewarganegaraan-menurut-para.html>)

Adapun objek material dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah segala hal yang berkaitan dengan warga negara baik yang empirik maupun yang non empirik, yang meliputi wawasan, sikap dan perilaku warga negara dalam kesatuan bangsa dan negara. Sebagai objek formalnya mencakup dua segi yaitu segi hubungan antara warga negara dan negara dan segi pembelaan negara. Dalam hal ini pembahasan Pendidikan Kewarganegaraan terarah pada warga negara Indonesia dalam hubungannya dengan negara Indonesia dan pada upaya pembelaan negara Indonesia. Di kutip dari (Kaelan dan Achmad Zubaidi, 2010: 3-4)

Kajian teori yang relevan dengan penelitian ini adalah Pengaruh Penerapan Metode Sosio Drama (bermain peran) Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas X di MAN Klaten Semester Gasal Tahun Pelajaran 2008/ 2009. Oleh : Peni Rizki. Y

Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) pembelajaran dengan menggunakan metode sosio drama ( bermain peran ) pada materi pokok ikatan kimia lebih mampu meningkatkan minat belajar kimia siswa dari pada metode latihan soal pada siswa kelas X MAN Klaten tahun pelajaran 2008/2009, di tunjukkan dengan hasil uji -t yang di peroleh t hitung  $4,347 > t$  tabel dengan signifikasi  $= 0,000 < \alpha = 0,05$ . (2) pembelajaran dengan menggunakan metode sosio drama (bermain peran) pada materi pokok ikatan kimia lebih mampu meningkatkan prestasi belajar kimia siswa dari pada metode latihan soal pada siswa kelas X MAN Klaten tahun pelajaran 2008/2009, di tunjukkan dengan hasil uji -t dan hasil t hitung  $5,023 > t$  table dengan signifikasi  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Dan peningkatan hasil post tes terhadap kelas eksperimen lebih besar di banding kelas control yakni 6,8 dan 3,2.

Penelitian dari Seselia (F34209535), Sri Buwono, Endang Uliyanti dengan judul: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat motivasi siswa pada siklus I di kelas IV SDN 06 Anjongan pada pelajaran PKn adalah 54,37 %, dan pada siklus 2 naik menjadi 78,75% . Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 52,25 masih di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 65 dan pada siklus 2 menjadi 68,25 sudah di atas KKM. Dalam hal ini motivasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat antusias, karena apabila siswa memerankan adegan dengan baik guru selalu memberikan pujian sehingga siswa yang lain berkeinginan untuk ikut memerankan dengan baik.

Beberapa kajian teori yang telah di uraikan di atas dapat di ambil suatu hipotesis sebagai berikut : “ Metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/ 2013.”

## II. Metode Penelitian

Perbaikan pembelajaran dilakukan di SD Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Penelitian ini di laksanakan selama 2 bulan di mulai bulan Maret 2013 hingga bulan Mei 2013. Perbaikan pembelajaran di laksanakan pada mata pelajaran PKn pada siswa Kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013, dan guru Kelas V SD Negeri Plamongansari 02. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan empat tahapan di setiap siklusnya yaitu perencanaan, aksi atau tindakan, observasi, dan refleksi. Sesudah satu siklus selesai di implementasikan, kemudian di ikuti dengan adanya perencanaan ulang

yang di laksanakan dalam bentuk siklus tersendiri. Demikian seterusnya, atau dengan beberapa siklus.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu wawancara dan observasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penilaian berupa lembar tanya jawab, lembar observasi.

Indikator Pencapaian yang di harapkan dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Plamongansari 02 dengan pencapaian 80% dari jumlah siswa

### III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subyek penelitian adalah kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Siswa kelas V berjumlah 35 orang, yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 18 siswa Laki- laki.

#### 1. Deskripsi Data Pelaksanaan Pra Siklus

Pada hari Senin Tanggal 8 April 2013 di adakan tes awal sebelum di adakan siklus I. dalam pembelajaran pra siklus ini, pembelajaran menggunakan metode konvensional (belum menggunakan metode Role Playing). Data yang di peroleh dalam pembelajaran tersebut sebagai berikut :

Tabel Data Motivasi Belajar Pra Siklus

| No | Keterangan                    | Jumlah | Presentase (%) |
|----|-------------------------------|--------|----------------|
| 1  | Siswa yang motivasinya rendah | 17     | 50%            |
| 2  | Siswa yang motivasinya sedang | 7      | 20%            |
| 3  | Siswa yang motivasinya tinggi | 11     | 30%            |

Berdasarkan data motivasi belajar sebelum perbaikan maka di ketahui siswa yang motivasi belajarnya rendah mencapai 17 orang dengan presentase 50%, siswa yang motivasi belajarnya sedang

mencapai 7 orang dengan presentase 20%, siswa yang motivasi belajarnya tinggi mencapai 11 orang dengan presentase 30%. Motivasi belajar siswa yang rendah tersebut menjadi perhatian serius bagi guru.

Peneliti memperoleh temuan-temuan sehubungan dengan motivasi dan hasil belajar dalam pembelajaran yang di lakukan guru secara konvensional adalah: (1). Peneliti memperoleh temuan bahwa siswa cenderung bosan dan jenuh dengan metode pembelajaran yang di laksanakan, (2). Siswa kurang aktif saat KBM berlangsung, (3). Motivasi belajar rendah sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn juga rendah. (4) siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran, dengan keadaan yang di peroleh maka guru akan memperbaiki pembelajaran berikutnya yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Plamongansari 02

## 2. Pelaksanaan Tindakan siklus I

Pertemuan pertama siklus I pada hari Jumat, tanggal 12 April 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran, mata pelajaran PKn materi membentuk organisasi kelas. Standar Kompetensi : Memahami kebebasan berorganisasi. Kompetensi Dasar : menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Indikator : mampu menjelaskan pengertian organisasi yang ada di sekolah, menjelaskan pentingnya organisasi di sekolah, dan mempraktikkan cara memilih organisasi kelas

### a. Pengamatan Siklus I

#### 1) Deskripsi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dinyatakan dengan prosentase motivasi belajar dalam tabel berikut :

Tabel Data Hasil Pengamatan  
Persentase Rekap Motivasi Belajar Siswa Siklus I

| No        | Indikator                                   | Siklus I |                |
|-----------|---|----------|----------------|
|           |   | Jumlah   | Persentase (%) |
| 1         | Bertanya                                    | 25 org   | 73%            |
| 2         | Fokus dan antusias saat pembelajaran        | 26 org   | 75%            |
| 3         | Merasa tertarik dengan metode pembelajaran  | 24 org   | 70%            |
| 4         | Semangat untuk melakukan tugas              | 20 org   | 58%            |
| 5         | Merasa senang saat pembelajaran berlangsung | 20 org   | 58%            |
| Rata-rata |   | 23 org   | 67%            |

Berdasarkan tabel di atas ada 5 indikator yang di amati dengan rata-rata sebagai berikut: siswa bertanya dengan jumlah 25 orang dengan persentase 73%, siswa fokus dan antusias saat pembelajaran dengan jumlah 26 orang dengan persentase 75%, siswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran dengan jumlah 24 orang dengan persentase 70%, Semangat untuk melakukan tugas dengan jumlah 20 orang dengan persentase 58%, dan Merasa senang saat pembelajaran berlangsung dengan jumlah 20 orang dengan persentase 58%. Dengan jumlah rata-rata 23 orang dengan persentase 67% yang motivasinya sudah baik.

Tabel Rekap Hasil Pengamatan Motivasi Siklus I

| No | Keterangan                    | Jumlah | Persentase (%) |
|----|-------------------------------|--------|----------------|
| 1  | Siswa yang motivasinya rendah | 8      | 22%            |
| 2  | Siswa yang motivasinya sedang | 4      | 11%            |
| 3  | Siswa yang motivasinya tinggi | 23     | 67%            |

### 3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada hari Jumat, tanggal 19 April 2013 dengan alokasi waktu 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. mata pelajaran PKn materi membentuk organisasi kelas. Standar Kompetensi : Memahami kebebasan berorganisasi. Kompetensi Dasar : menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah. Indikator : mampu menjelaskan pengertian organisasi yang ada di sekolah, menjelaskan pentingnya organisasi di sekolah, dan mempraktikkan cara memilih organisasi kelas

#### a. Pengamatan Siklus II

##### 1) Deskripsi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dinyatakan dengan prosentase motivasi belajar dalam tabel berikut :

Tabel Data Hasil Pengamatan  
Persentase Rekap Motivasi Belajar Siswa Siklus II

| No         | Indikator                                   | Siklus I |                |
|------------|---|----------|----------------|
|            |   | Jumlah   | Persentase (%) |
| 1          | Bertanya                                    | 30 org   | 87%            |
| 2          | Fokus dan antusias saat pembelajaran        | 34 org   | 98%            |
| 3          | Merasa tertarik dengan metode pembelajaran  | 35 org   | 100%           |
| 4          | Semangat untuk melakukan tugas              | 32 org   | 91%            |
| 5          | Merasa senang saat pembelajaran berlangsung | 35 org   | 100%           |
| Rata- rata |   | 33org    | 95%            |

Berdasarkan tabel di atas ada 5 indikator yang di amati dengan rata- rata sebagai berikut: siswa bertanya dengan jumlah 30 orang dengan persentase 87%, siswa fokus dan antusias saat pembelajaran dengan jumlah 34 orang dengan persentase 98%, siswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran dengan jumlah 35 orang dengan

persentase 100%, Semangat untuk melakukan tugas dengan jumlah 32 orang dengan persentase 91%, dan Merasa senang saat pembelajaran berlangsung dengan jumlah 35 orang dengan persentase 100%. Dengan jumlah rata-rata 33 orang dengan persentase 95% yang motivasinya sudah baik.

Tabel Rekap Hasil Pengamatan Motivasi Siklus II

| No | Keterangan                    | Jumlah | Persentase (%) |
|----|-------------------------------|--------|----------------|
| 1  | Siswa yang motivasinya rendah | 0      | 0%             |
| 2  | Siswa yang motivasinya sedang | 2      | 5%             |
| 3  | Siswa yang motivasinya tinggi | 33     | 95%            |

#### IV. Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

Metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

Guru yang menerapkan metode pembelajaran bermain peran (role playing) pada siswa kelas V SD Negeri Plamongansari 02 Kecamatan Pedurungan Kota Semarang dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi baik.

Adapun saran dari penulis sebagai berikut:

1. Guru sebagai fasilitator di kelas hendaknya selalu mengolah kreatifitasnya, meningkatkan kinerjanya, dan sekaligus meningkatkan profesionalitasnya serta menjaga komunikasi dengan siswa-siswanya, sehingga akan tercapai pembelajaran yang optimal.
2. Siswa hendaknya selalu menanamkan sikap disiplin, semangat, memperhatikan penjelasan guru dan tekun saat pembelajaran berlangsung.
3. Siswa hendaknya berperan aktif saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik.

4. Penggunaan metode bermain peran ( role playing ) diharapkan dapat digunakan di semua kelas, akan tetapi harus dapat disesuaikan tema dan materinya dengan karakteristik masing-masing siswa.
5. Penelitian tindakan kelas hendaknya digunakan oleh sekolah-sekolah sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan permasalahan, terutama yang berkaitan dengan masalah hasil belajar atau prestasi sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Omar. Dr. (2009). *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Dimiyati. Dr. Mudjiono. Drs. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- A.M, Sardiman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru.
- Sardiman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. (1996). Jakarta: Rajawali Pers.
- Khaelan. Prof. dan Zubaidi, Achmad. Drs. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan: Untuk Perguruan Tinggi*, Yogyakarta: Paradigma
- Purwanto Ngalim. (2002), *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. (2001). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Hasan S.N (1996). *Pendidikan ilmu-ilmu sosial buku 1 dan 2*, Bandung: Jurusan Pendidikan Sejarah UPI.
- Sudirman, N, Drs, dkk, *Ilmu Pendidikan, Rosdakarya*, Bandung: Rosdakarya (2005)
- Yamin, Martinis. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- (<http://www.oocities.org/usrafidi/motivasi.html>). Di akses pada Tanggal 26-06-2013. Pukul 07.58
- (<http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/pengertian-kewarganegaraan-menurut-para.html>). Di akses pada Tanggal 26-06-2013. Pukul 08.55