

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI POKOK DRAMA MELALUI PENERAPAN METODE
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V SEMESTER II
SDN 2 PUTATNGANTEN TAHUN 2012/ 2013**

PUBLIKASI ILMIAH



Oleh:

PARTI LIMİYANA

A54F100022

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

2013

PUBLIKASI ILMIAH

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA
MATERI POKOK DRAMA MELALUI PENERAPAN METODE
BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V SEMESTER II
SDN 2 PUTATNGANTEN TAHUN 2012/ 2013**

PARTI LIMİYANA

A54F100022

Telah disetujui oleh

Pembimbing I



Drs. Sutan Syahrir Zabda, M.Hum.
NIK. 142

ABSTRAK

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI POKOK DRAMA MELALUI PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V SEMESTER II SDN 2 PUTATNGANTEN TAHUN 2012/ 2013

Parti Limiyana A54F100022, Program Studi Sarjana Kependidikan Bagi Guru
dalam Jabatan (PSKGJ) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Muhammadiyah Surakarta
2013

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia materi pokok Drama melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/ 2013. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 2 Putatnganten, Karangrayung, Grobogan yang berjumlah 27 siswa. Data penelitian ini dikumpulkan melalui informan atau narasumber, tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan penerapan metode bermain peran. Indikator kinerja dalam penelitian ini diharapkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok drama melalui metode bermain peran pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/2013 dapat meningkat minimal 80% dari jumlah keseluruhan 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aktivitas guru dalam penerapan metode bermain peran pada siklus I untuk aktivitas guru mencapai skor 19 (59.38%) sementara pada siklus II mencapai peningkatan skor sebesar 29 (90.63%). Peningkatan aktivitas guru dari siklus I sampai pada siklus II sebesar 31.25%. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I mencapai skor 8.96 (56.02%), pada siklus II skor meningkat menjadi 13.78 (86.11%). Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai pada siklus II sebesar 30.09%. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas tersebut maka “Dengan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia materi pokok drama pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/2013”.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Metode Bermain Peran dan Siklus*

Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan salah satu pendukung keberhasilan belajar Bahasa Indonesia siswa. Motivasi adalah dorongan dari dalam maupun dari luar yang dapat menggerakkan siswa untuk melakukan kegiatan tertentu. Siswa melaksanakan belajar dengan baik bila memiliki motivasi yang kuat untuk belajar. Siswa yang tidak memiliki dorongan belajar yang kuat, biasanya kurang aktif dalam belajar. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang berisi materi dengan kebutuhan konsentrasi belajar tinggi, memerlukan motivasi kuat untuk dapat memahami dan menguasai pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dipelajari hanya dengan sambil lalu, melainkan perlu adanya dorongan dan semangat untuk mempelajarinya.

Harapan adanya motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia ternyata belum nampak pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten. Berdasarkan observasi awal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia para siswa sepertinya kurang tertarik, dari jumlah siswa hanya 35% yang tertarik, sedangkan yang tidak tertarik 65%. Alasan yang sering mereka keluhkan antara lain, materi Bahasa Indonesia terlalu susah untuk dihafalkan dan dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan.

Materi pokok Drama adalah salah satu kompetensi dasar yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V semester II SD. Pembelajaran drama yang dituangkan ke dalam pemeranan berdasarkan dialog drama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diupayakan dengan berbagai metode dan teknik. Penggunaan metode dan teknik yang variatif diharapkan tidak membuat jenuh dan monoton dalam menyajikan materi pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan adalah menggunakan metode bermain peran. Metode ini mencoba membantu individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut (Aunurrahman, 2009: 155).

Melalui penerapan metode bermain peran diharapkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok Drama di kelas V semester II SDN 2 Putatnganten. Berdasarkan uraian di

atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Pokok Drama Melalui Penerapan Metode Bermain Peran Pada Siswa Kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/ 2013”.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia materi pokok drama pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/ 2013?

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia materi pokok Drama melalui penerapan metode bermain peran pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/ 2013, sedangkan tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia, meningkatkan motivasi siswa, dan melatih siswa berani mengemukakan pendapat.

Landasan Teori

Istilah 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. Adapun menurut Mc.Donald (dalam Sutikno, 2009: 71), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Iskandarwassid & Sunendar (2008: 136-137) di sekolah, motivasi belajar peserta didik dapat diamati dari beberapa indikator. Indikator tersebut adalah:

1. Ketekunan dalam belajar

Peserta didik yang tekun dan meluangkan waktu yang lama untuk belajar menandakan bahwa ia mempunyai motivasi yang tinggi.

2. Keseringan belajar

Peserta didik yang sering belajar dan terus menerus menandakan motivasinya kuat.

3. Komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah peserta didik yang motivasinya kuat akan selalu mengerjakan apapun yang diberikan kepadanya.
4. Frekuensi kehadirannya di sekolah. Peserta didik yang karena motivasinya begitu besar akan tetap datang ke sekolah meskipun agak sakit.

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 (Mulyana, 2012: 1).

Menurut Shaftel (dalam Aunurrahman, 2009: 155-156) dalam bukunya yang berjudul "*Role Playing for Social Studies*" menyarankan 9 langkah penerapan *role playing* di dalam pembelajaran, yaitu:

1. Fase pertama, membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari.
2. Fase kedua, pemilihan peserta, dimana guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter/ bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan.
3. Fase ketiga, menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus.
4. Fase keempat, mempersiapkan pengamat. Pelibatan pengamat secara aktif merupakan hal yang sangat penting agar semua anggota kelompok mengalami kegiatan tersebut dan kemudian menulisnya. Cara guru melibatkan siswa adalah dengan menugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya, mengomentari urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan dan cara-cara berpikir individu yang sedang amati.
5. Fase kelima, pelaksanaan kegiatan. Pada fase ini para pemeran mengasumsikan perannya, menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik.
6. Fase ke enam, berdiskusi dan mengevaluasi, apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional.

7. Fase ke tujuh, melakukan lagi permainan peran. Pada fase ini siswa dan guru dapat berbagai interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu-individu baru atau tetap oleh orang terdahulu.
8. Fase ke delapan, dilakukan lagi diskusi dan evaluasi. Siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang realistik. Selama mendiskusikan pemeran ini guru menampakkan tentang apa yang akan terjadi kemudian dalam pemecahan masalah ini.
9. Fase ke sembilan, berbagai pengalaman dan melakukan generalisasi. Tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu.

Hipotesis tindakan yang penulis kemukakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: "Diduga dengan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia materi pokok drama pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Tahun 2012/2013.

Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Putatnganten. Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Maret sampai Mei 2013. Subjek penelitian adalah guru dan siswa Kelas V semester II SDN 2 Putatnganten, Karangrayung, Grobogan dengan jumlah 27 siswa.

Menurut Arikunto, dkk. (2008: 16) langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan topik yang dipilih. Setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Instrumen penelitian terdiri dari pedoman observasi, kamera/ video, dan form catatan lapangan. Penelitian ini menggunakan 2 macam teknik triangulasi. Yang pertama, triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan siswa tentang tindakan yang diterapkan

dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, triangulasi teknik yang berupa informasi dari hasil observasi penerapan metode bermain peran.

Indikator kinerja yang digunakan untuk menentukan keberhasilan pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia materi pokok Drama pada siswa kelas V semester II di SDN 2 Putatnganten yaitu sebesar 80%.

Menurut Bogdan Dan Taylor (dalam Arikunto, 2006: 158) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci suatu usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis atau ide seperti yang disarankan oleh data dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan hipotesis yang telah dihasilkan. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik deskriptif komparatif digunakan untuk data motivasi belajar dengan membandingkan hasil per siklus dengan indikator kinerja motivasi belajar per siklus, sedangkan teknik analisis kritis digunakan untuk menganalisis data pembelajaran menggunakan metode bermain peran dan mengungkapkan kelemahan dan kelebihan pelaksanaan tindakan dan hasil tersebut digunakan untuk dasar tindakan berikutnya.

Pembahasan

1. Hasil Siklus Motivasi Belajar Siswa

a. 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 Bahasa Indonesia 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 Bahasa Indonesia”.

Proses belajar yang diperoleh siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang baik dibandingkan sebelum diberi pembelajaran dengan lembar naskah. Hasil observasi yang berupa pengamatan motivasi belajar siswa pada siklus I bila dibandingkan dengan pengamatan motivasi belajar siswa 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 hasil tindakan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa skor motivasi belajar pada siklus pertama mengalami peningkatan dari skor motivasi belajar kondisi awal sebesar 4.78 (29.86%) menjadi 8.96 (56.02%). Peningkatan yang terjadi tidak terlalu besar, mungkin disebabkan karena bermain peran yang diterapkan guru masih terlalu biasa, sehingga kurang menarik perhatian siswa.

Dengan upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran merupakan langkah baru agar siswa menjadi lebih paham, karena pembelajaran menjadi lebih kongkrit dan realistis, 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 Bahasa Indonesia, 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.

b. Siklus II

Pada pelaksanaan do'a yang dilaksanakan pada siklus II, siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Kecamatan Karangrayung Kabupaten Grobogan 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 bu". Hal ini disebabkan karena saat melakukan presensi guru sambil berdiri dan suara lebih keras dan tegas. Setelah guru melakukan presensi, selanjutnya guru memberikan ketertarikan pembelajaran dengan cara menyanyikan lagu wajib nasional "Ibu Kita Kartini" secara bersama-sama, semua siswa tampak semangat menyanyikan lagu tersebut sambil berdiri. 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 suasana kelihatan lebih akrab dan terjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa, dengan perubahan seperti ini ternyata antusias siswa mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia 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

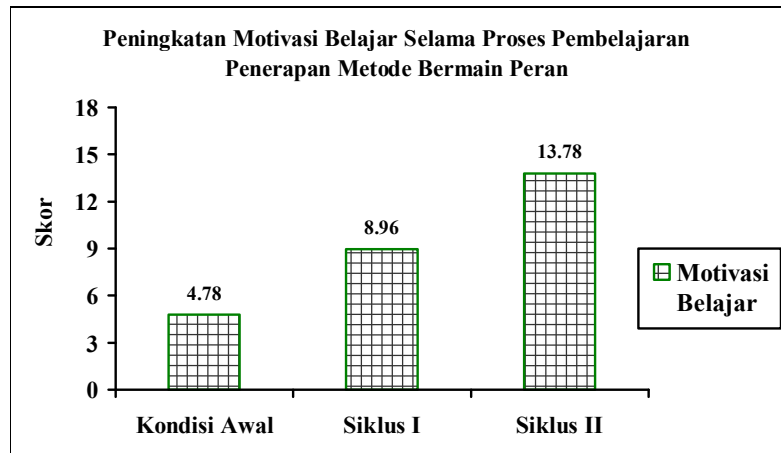
dalam diskusi kelompok membuat siswa dapat memahami materi dan juga aktif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu siswa juga mulai menyukai teks naskah materi bermain peran, siswa merasa bahwa belajar sambil menggunakan alat peraga lebih menyenangkan. Hal tersebut menuntut kepandaian guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi guru mitra, pendapat yang diberikan adalah kreatifitas guru dan motivasi belajar siswa terpadu dalam proses yang kondusif. Ikhtisar yang diberikan kepada siswa memandu untuk mengikuti pelajaran secara efektif, motivasi belajar siswa terfokus pada pemahaman siswa terhadap naskah drama yang diberikan. Observasi digunakan untuk merekam motivasi belajar siswa ketika diterangkan proses belajar mengajar dengan menggunakan bermain peran. Pada siklus II ini skor motivasi belajar siswa meningkat menjadi 13.78 (86.11%). Pada tahap refleksi, 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.

Selama proses berlangsung kualitas pembelajaran pada tiap siklus (siklus I dan siklus II) 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.

Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V semester II SDN 2 Putatnganten Secara Keseluruhan Selama Proses Pembelajaran Metode Bermain Peran

Berdasarkan grafik di atas, peningkatan terjadi pada motivasi belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari skor kondisi awal yang semula hanya 4.78 (29.86%), pada siklus I skor meningkat menjadi 8.96 (56.02%) dan pada siklus II skor meningkat menjadi 13.78 (86.11%). Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 30.10%. Disimpulkan bahwa dari hasil peningkatan siklus II sebesar 86.11% tersebut, sesuai dengan pencapaian indikator kinerja yaitu minimal 80%.

2. Hasil Amatan Kolaborator

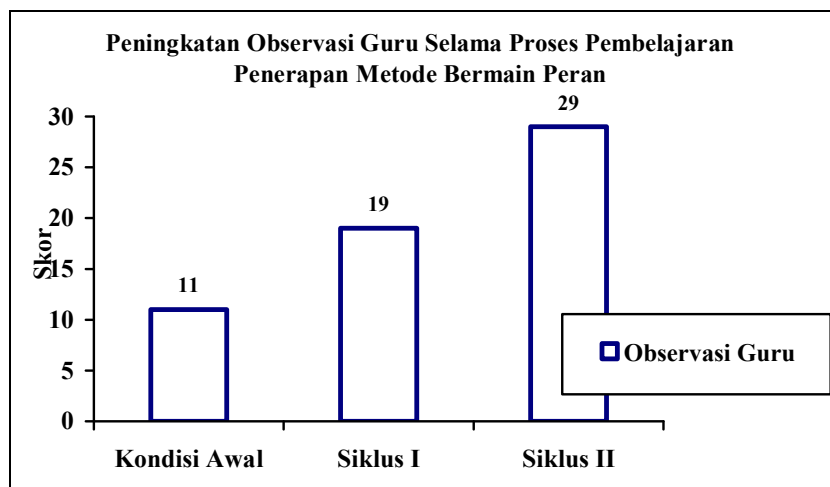
Peningkatan motivasi belajar siswa juga seiring dengan peningkatan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar menggunakan metode bermain peran. Pada kondisi awal skor aktivitas guru sebesar 11 (34.38%), pada siklus II mengalami peningkatan skor aktivitas guru sebesar 19 (59.38%). Peningkatan aktivitas guru ini dikarenakan guru merasa termotivasi untuk memberikan pembelajaran yang optimal agar motivasi belajar siswa

meningkat yang akhirnya hasil belajar atau prestasi belajar siswa pun ikut meningkat.

Berdasarkan hasil observasi guru mitra, pendapat yang diberikan adalah kreatifitas guru dan motivasi belajar siswa terpadu dalam proses yang kondusif. Ikhtisar yang diberikan kepada siswa memandu untuk mengikuti pelajaran secara efektif, motivasi belajar siswa terfokus pada pemahaman siswa terhadap naskah drama yang diberikan. Observasi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran meningkat, hal ini terlihat dari hasil skor aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran sebesar 29.00 (90.63%).

Selama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran berlangsung, kualitas pembelajaran pada tiap siklus mengalami peningkatan secara bertahap dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan aktivitas guru sebagai pemberi tindakan pembelajaran pada siswa. Sebagai fasilitator, guru termotivasi untuk memberikan pembelajaran optimal dan menyenangkan.

Hasil peningkatan observasi guru pada setiap siklusnya dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 4. Tabel Peningkatan Observasi Guru Kelas V Semester II SDN 2 Putatnganten Secara Keseluruhan Selama Proses Pembelajaran Metode Bermain Peran

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa skor observasi guru sebelum pelaksanaan penerapan metode bermain peran (kondisi awal) sebesar 11 (34.38%), setelah diberi tindakan siklus I observasi guru meningkat 25.00% menjadi 19 (59.38%). Kemudian pada siklus II observasi guru meningkat 31.25% menjadi 29 (90.63%). Hasil peningkatan dari siklus I ke siklus II tersebut sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan peneliti sebelumnya yaitu peningkatan tercapai sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut, maka pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat dikatakan berhasil meningkatkan aktivitas guru kelas V semester II di SDN 2 Putatnganten.

Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikatakan berhasil dengan terbukti dari nilai kondisi awal, siklus I dan siklus II. Sehingga hipotesis yang menyatakan dengan menggunakan metode bermain peran yang disajikan pada materi Drama pada siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten tahun 2012/2013 diterima kebenarannya.

Kesimpulan dan Saran

Setelah melakukan perbaikan pembelajaran, dan berdasarkan hasil pengolahan data dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama siswa kelas V semester II SDN 2 Putatnganten tahun ajaran 2012/ 2013. Keberhasilan ini dapat dilihat dari hasil berikut:

1. Observasi guru dalam penerapan metode bermain peran pada siklus I untuk observasi guru mencapai skor 19 (59.38%) sementara pada siklus II mencapai peningkatan skor sebesar 29 (90.63%). Peningkatan aktivitas guru dari siklus I sampai pada siklus II sebesar 31.25%.
2. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I mencapai skor 8.96 (56.02%), pada siklus II skor meningkat menjadi 13.78 (86.11%). Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I sampai pada siklus II sebesar 30.09%.

Berdasarkan pengalaman dalam penerapan metode bermain peran, maka dapat dirumuskan saran sebagai berikut:

1. Terhadap Kepala Sekolah
 - a. Kepala sekolah hendaknya memantau jalannya setiap kegiatan belajar mengajar dan mengenali permasalahan yang terjadi di lapangan untuk segera mengambil tindakan dan kebijakan kepada guru maupun siswa.
 - b. Kepala sekolah hendaknya menerima dan mendengarkan serta merespons segala masukan dari guru dengan masalah pembelajaran.
2. Terhadap Guru Kelas
 - a. Guru dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia sebaiknya tidak harus selalu terpaku pada metode klasik, yakni ceramah dengan hanya memberikan transfer pengetahuan searah, yaitu guru memberi dan murid menerima. Perlu diadakan pengenalan dan pembaruan-pembaruan dalam metode pembelajaran, salah satunya yakni metode bermain peran.
 - b. Guru hendaknya selalu mengadakan perbaikan dalam pembelajarannya, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
 - c. Hendaknya guru selalu mengingatkan siswa agar selalu menguasai materi dan pentingnya motivasi dalam belajar.
3. Terhadap Siswa
 - a. Setiap siswa hendaknya dapat menjalin hubungan yang baik dengan guru maupun bekerja sama dengan teman-temannya agar proses pembelajaran terasa nyaman dan menyenangkan.
 - b. Siswa hendaknya mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia dengan sungguh-sungguh dan berani menanyakan kesulitan belajar yang dialami dalam setiap kegiatan belajar mengajar di kelas.
 - c. Siswa hendaknya dapat lebih meningkatkan motivasi dan daya ingatnya agar prestasi belajarnya semakin meningkat.
4. Terhadap Peneliti Berikutnya

Penelitian sejenis hendaknya dilakukan tetapi dalam cakupan materi tertentu dan menggunakan metode pembelajaran tertentu. Oleh karena itu diperlukan sebuah metode pembelajaran dari guru yang lebih inovatif, sehingga akan mampu memberikan masukan kepada dunia pendidikan Indonesia secara umum.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono & Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandarwassid & Sunendar, Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Aina. 2012. “Metode Pembelajaran Bermain Peran”. *Artikel*. Diakses dari <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-pembelajaran-bermain-peran.html>
- Sutikno, Sobry. 2009. *Belajar Pembelajaran “Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil”*. Bandung: Prospect.