

Efforts to Increase Student Learning Motivation Through Role Playing Method in Citizenship Education Learning

Iqomatush Sholihah

SDN 4 Sekuro
iqomatushsholihah98@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Improving Student Motivation Through Role Playing Methods On Citizenship Education Learning. The purpose of this research is to improve students' motivation in fourth grade at SDN 4 Sekuro civic education lesson using roleplay learning method as an option. Meode research is dikriptif method. Based on the results of data analysis it can be concluded that the average level of student motivation in the first cycle in the fourth grade at SDN 4 Sekuro Civics lesson is 54.37%, and in cycle 2 increased to 78.75%. While the learning outcomes of students in the first cycle of 52.25 still under KKM set at 65 and in cycle 2 to 68.25 is above KKM. In this case the motivation of students to carry out learning using role play is very enthusiastic, because if students are playing a scene with both teachers always give compliments so that other students who wish to participate to play well.

Keywords: *motivation, method acting*

Abstrak

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN 4 Sekuro pada pelajaran Pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran sebagai pilihan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode dikriptif. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa rata-rata tingkat motivasi siswa pada siklus I di kelas IV SDN 4 Sekuro 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 ikut memerankan dengan baik

Kata kunci: *motivasi, metode bermain peran*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam kegiatan belajar mengajar, salah satu peranan guru adalah sebagai motivator. Untuk meningkatkan kemauan atau minat dan pengembangan kegiatan belajar siswa, guru harus mampu merangsang dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan kreativitas siswa. Menurut Montessori dalam Sardiman (2008 : 96) mengemukakan bahwa anak-anak memiliki tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri sedangkan pendidik bertindak sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak didiknya.

Hal ini memberi petunjuk pada kita pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan mudah untuk memahami pelajaran yang disampaikan, pendidik bertindak sebagai pengarah atau pembimbing dan merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa khususnya pada mata pelajaran PKn. Berdasarkan dari uraian diatas, untuk mencapai itu semua diperlukan motivasi belajar siswa sebagai individu yang dididik dan guru sebagai pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efisien dan menarik untuk dipelajari dalam mata pelajaran PKn, dimana PKn menurut penjelasan pasal 39 ayat (2) undang-undang nomor 2 tahun 1989 dalam Depdikbud (1995 : 5) adalah usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kesempatan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dari uraian tersebut jelaslah bahwa untuk menyatu ragakan pelajaran PKn kepada siswa agar memiliki prilaku yang diwujudkan dalam kesehariannya diperlukan metode pembelajaran yang mengarah pada aktivitas belajar yang bermakna. Adapun metode yang dimaksud yaitu metode bermain peran, dimana metode ini merupakan suatu permainan peran yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau. Dengan metode bermain peran yang dilakukan akan selalu melekat di jiwa siswa tersebut. Dari hasil pengamatan menemukan bahwa kenyataan di kelas IV SDN 4 Sekuro banyak siswa yang tidak menyenangi pelajaran PKn yang dikarenakan Materi PKn di Sekolah Dasar bagi mereka sulit dimengerti dan dipahami, khususnya materi di kelas IV.

Adapun hal-hal yang menjadi penyebabnya adalah: (1) siswa sering tidak mengetahui materi pelajaran PKn yang dipelajarinya itu untuk apa dan bahkan mereka tidak tahu bagaimana mengaitkan PKn dengan ilmu-ilmu lain yang memerlukannya, (2) motivasi siswa sangat rendah dalam mengikuti pembelajaran khususnya pelajaran PKn, sehingga tidak mampu mengaplikasikan pengetahuan PKn yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari, (3) selama ini dalam proses pembelajaran Guru masih menggunakan metode Konvensional, yaitu ceramah, dan tanya jawab, (4) siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kebanyakan hanya mendengarkan penjelasan dari Guru, sehingga membuat siswa menjadi jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Istilah motivasi menunjuk kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan dasar atau intern dan insentif di luar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Oemar Hamalik (1990:173) Menurut De Decce dan Grawford dalam (Oemar Hamalik, 1990:169) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu guru harus dapat menggairahkan anak didik, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku anak didik ke arah yang menunjang tercapainya tujuan pengajaran.

Motivasi adalah proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang . Prilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan . Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan ,

seperti (1) keinginan yang hendak dicapai, (2) tingkah laku, (3) tujuan (4) umpan balik. Hamzah B. Uno (2008:5). Menurut Hamzah B.Uno, (2008:10), dari berbagai teori tentang motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Ada teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan dan pencapaian kepuasan, ada pula yang bertitik tolak pada asas kebutuhan.

Dari teori motivasi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, (2) adanya dorongan kebutuhan melakukan kegiatan, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik.

Brow (dalam Evi susanti, 2010:29) siswa yang mempunyai ciri-ciri motivasi yang tinggi dapat dikenal selama proses belajar mengajar di kelas, adapun ciricirinya adalah sebagai berikut: (1) Tertarik pada guru, artinya tidak bersikap acuh tak acuh, (2) tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, (3) antusiasme tinggi, serta mengendalikan perhatian dan energinya kepada kegiatan belajar, (4) ingin selalu bergabung dalam suatu kelompok kelas, (5) ingin identitas diri diakui orang lain, (6) tindakan dan kebiasaannya serta moralnya selalu dalam kontrol diri, (7) selalu mengingat pelajaran dan selalu mempelajarinya kembali di rumah, dan (8) selalu terkontrol oleh lingkungan.

Menurut Nana Sudjana (1989 :123), metode bermain peran (role playing) pertama kali dikembangkan oleh Fannie dan Shaftel sebagai upaya membantu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku mengatasi dilema yang berlaku dalam kehidupan . Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran sosial, karena pendekatan pembelajaran yang termasuk dalam kategori model ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain. Model ini difokuskan pada peningkatan kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan keinginannya untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Oemar Hamalik (1990:245-246) menyatakan bahwa ada empat tujuan bermain peran sebagai berikut: (1) belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau kerampilanketerampilan reaktif, (2) belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka, (3) belajar melauai balikan, para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan, dan belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki ketrampilan-keterampilan mereka dalam penampilan berikutnya.

METODE

Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan tingkat motivasi siswa dengan menggunakan metode bermain peran di kelas IV SDN 4 Sekuro. Bentuk Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kegiatan yang dilakukan guru atau bersama-sama orang lain (kolaborasi) yang bertujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu proses

pembelajaran dikelasnya, (Iskandar, 2009:21). Dalam penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, untuk tahapan tiap siklus terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan dan refleksi terhadap tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk perbaikan rencana tindakan pada siklus berikutnya. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SDN 4 Sekuro Tahun Ajaran 2020/ 2021. Jumlah siswa yang terlibat sebanyak 20 siswa terdiri dari 11 siswa putra dan 9 siswa putri. Indikator untuk mengukur keberhasilan dalam penelitian ini adalah “untuk melihat peningkatan motivasi siswa diperoleh sekurang-kurangnya mencapai 75% dari seluruh siswa”. Untuk menentukan apakah perbaikan atau peningkatan yang diinginkan terjadi, maka data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah: Data mengenai motivasi dengan menggunakan metode bermain peran yang diperoleh dari lembar observasi motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Penelitian ini direncanakan meliputi empat tahapan, yaitu tahap perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

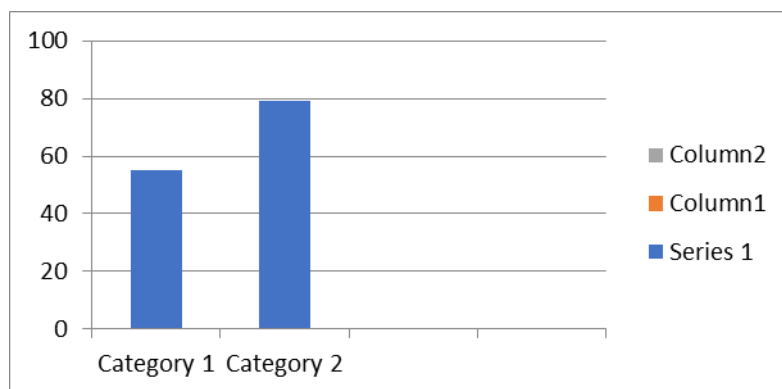
Pelaksanaan dan Hasil Penelitian siklus 1 Pada kegiatan siklus 1 perencanaan yang dilakukan antara lain guru mempersiapkan RPP, lembar observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi. Siklus I ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan Kamis, 4 Maret 2021 pukul 07.00-08.10 WIB, pertemuan 2 dilaksanakan pada Sabtu, 6 Maret 2021 pukul 07.00-08.10 WIB. Dari hasil observasi pembelajaran di siklus I diperoleh informasi sebagai berikut (1) diawal pembelajaran situasi kelas ribut, karena siswa baru masuk dari istirahat, ada sebagian siswa masih menghabiskan makanannya, (2) sebagian besar siswa tidak memperhatikan arahan guru, (3) ada beberapa siswa belum melaksanakan apa yang diperintahkan guru.

Berdasarkan tabel tersebut diketahui rata-rata persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I adalah 54,4 % yang masih tergolong rendah, Sedangkan siswa yang belum termotivasi sebanyak 45,6 %. Hasil observasi tingkat motivasi dari tabel di atas sebagai berikut: (1) siswa yang menyimak informasi guru berjumlah 10 siswa atau 50 % dari jumlah siswa 20 orang. Siswa tampak belum siap mengikuti proses pembelajaran, karena masih mengobrol dengan temannya, (2) siswa mencermati penyajian bahan pelajaran tentang materi sistem pemerintahan baru berjumlah 12 orang atau 60%, sebagian siswa masih berbicara dengan teman sebangkunya, (3) mengikuti pengarahannya guru sebanyak 13 orang atau 65% dari jumlah 20 siswa, 17 siswa masih bingung saat diarahkan oleh guru, karena metode pembelajaran yang digunakan baru pertama kali mereka alami, (4) siswa yang bertanya tentang materi yang belum dipahami sebanyak 8 orang atau baru mencapai 40 %, hal ini karena siswa masih ragu dan malu untuk bertanya, dan (5) 14 siswa melaksanakan tugas dengan semangat atau 70%, 6 siswa tampak malas untuk mengerjakannya. Siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu sebanyak 15 siswa atau 75 %, cukup banyak dari 20 siswa, 5 siswa belum menyelesaikan tugas tepat waktu, karena mereka asyik mengobrol.

Oleh karena itu dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) adapun yang menjadi titik tekan perbaikan yang akan dilakukan adalah mengemukakan tujuan pembelajaran agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran PKn, (2) ditekankan pada pembelajaran berikutnya yaitu hendaknya siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang materi yang dibahas dan dalam berdiskusi siswa dapat merespon dengan baik. Guru dapat mengingatkan kepada siswa agar membaca kembali bukunya dirumah untuk meningkatkan pemahaman, karenapertemuan berikutnya dilakukan tes, dan (3) memberi penghargaan yang bervariasi dan menantang. Pelaksanaan dan hasil penelitian siklus II Pada kegiatan siklus 1 guru dapat mempersiapkan RPP, lembar observasi siswa dan guru, serta soal evaluasi.

Hasil observasi tingkat motivasi dipaparkan sebagai berikut: (1) siswa menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran berjumlah 16 siswa atau 80% dari jumlah siswa 20 orang. Siswa siap mengikuti proses pembelajaran, karena mereka tahu metode yang akan digunakan yaitu mengajak mereka untuk memerankan suatu adegan dalam pemilihan kepala desa, (2) siswa mencermati penyajian bahan bacaan berjumlah 18 orang atau 90%, siswa telah mempersiapkan diri memerankan adegan yang disiapkan, namun sebagian siswa masih berbicara dengan temannya, (3) siswa yang mengikuti pengarahannya guru berjumlah 18 orang atau 90% dari jumlah 20 orang. Pada poin ini tingkat kemauan / motivasi siswa sudah tinggi, siswa ingin menampilkan yang terbaik sehingga mendapat pujian dari guru, (4) siswa yang bertanya mengenai materi yang belum dipahami sebanyak 12 orang atau 60%, baik itu bertanya pada saat guru menjelaskan maupun setelah mereka memerankan adegan tersebut, (5) siswa yang melaksanakan tugas dengan semangat sebanyak 17 orang atau 85 %, pada poin ini siswa sudah tampak serius karena mereka telah memahami tugas yang diberikan yaitu mendiskusikan jalannya adegan yang telah mereka laksanakan. Sedangkan 3 siswa yang lain masih kurang bersemangat dengan alasan kepalanya pusing dan lupa, (6) siswa yang menyelesaikan tugas tepat waktu berjumlah 17 orang atau 85%, sebagian besar siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan, (7) siswa yang memberikan pendapat ketika berdiskusi sebanyak 11 orang atau 55%, sebagian siswa sudah berusaha untuk memperoleh hasil yang terbaik dalam menyelesaikan tugas mereka.

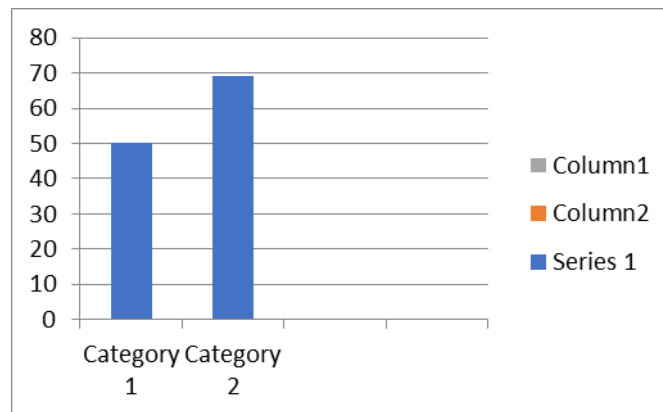
Pada poin ini tingkat motivasi siswa sudah ada peningkatan. Di mana sebelumnya pada siklus 1 hanya berjumlah 4 orang, dan (8) siswa yang merespon dengan baik ketika diberi evaluasi sebanyak 17 orang atau 85 %, siswa tampak siap untuk mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru. Jika ditinjau dari observasi motivasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa motivasi siswa pada siklus II dikategorikan Tinggi. Hal ini dapat disebabkan karena tindakan dari guru sudah sesuai dengan tahapan –tahapan pembelajaran dan siswa aktif serta bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Terjadi peningkatan motivasi siswa pada siklus 1 dan siklus 2 yaitu dari 54,37 % menjadi 78,75 % terjadi perubahan sebesar 24,38 % . Secara visual dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 1. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siklus I dan II

Berdasarkan gambar tersebut sebanyak 17 siswa hasil belajarnya meningkat, 2 siswa tetap dan 1 siswa menurun. Dari hasil observasi melalui wawancara siswa-siswa yang hasilnya tetap diketahui siswa tersebut mengungkapkan kurang persiapan dalam menghadapi tes, dan salah satu siswa yang menurun nilainya pada saat tes dikarenakan sedang sakit. Dengan demikian ternyata pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar

siswa kelas IV SDN 4 Sekuro pada materi Pendidikan Kewarganegaraan. Secara visual hasil belajar siswa dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Hasil Analisis Data Peningkatan Motivasi Siswa Kelas IV

Berdasarkan analisis data yang terkait dengan motivasi, terlihat terjadi peningkatan motivasi siswa di kelas IV SDN 4 Sekuro melalui metode bermain peran, yaitu pada siklus I tingkat motivasi siswa sebesar 54,37 % yang dikategorikan sedang, dan pada siklus II sebesar 78,75 %, terjadi peningkatan motivasi siswa 24,38 %. 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. Sedangkan hasil belajar siswa juga meningkat, rata-rata pada siklus I sebesar 50,25 dan rata-rata pada siklus II sebesar 68,75 , terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 18,50. Terjadi peningkatan tersebut merupakan dampak positif dari motivasi siswa yang meningkat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa: (1) dari hasil penelitian yang sudah dilakukan maka "penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN 4 Sekuro pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)". Hal ini dapat dilihat dari persentase tingkat motivasi siswa pada siklus I sebesar 54,37% lalu terjadi peningkatan persentase tingkat motivasi pada siklus II menjadi 78,75 %, yang dikategorikan tinggi dan telah melebihi dari indikator yang ditetapkan yaitu 75%, (2) dari peningkatan motivasi siswa memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, yaitu dengan rata-rata 52,25 pada siklus I, dan rata-rata 68,25 pada siklus II yang telah berada diatas KKM yaitu 65..

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2005). *SBM Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Alipandie, Imansjah. (1984). *Didaktik Metodik Pendidikan Umum*. Surabaya: Usaha Nasional Surabaya
- Dimiyati, Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud.
- Evi Susanti, (2010). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Aritmatika Sosial melalui Model Role Playing di Kelas VII B SMP Negeri 2 Sungai Raya. Pontianak: FKIP UNTAN
- Hamalik Oemar. (1990). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Citra Aitiya Bakti
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Iskandar, (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*, Cipayung: GP Press.

- Merry Sulastri , (2005). *Penerapan Model Role Playing Pada Pembelajaran Materi Aritmetika Sosial di kelas 1 SMP PGRI 4 Pontianak*. FKIP UNTAN
- Nana Sudjana, (1989). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Roskadar Pelangi
- Pendidikan Volume 4 no 2. (2001). Buletin Peningkatan Mutu Pendidikan SLTP, Matematika yang Menyenangkan, Artikel
- Sardiman, (2009). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung : Rajawali Pers
- Setiati Widiastuti, Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta;2008.Pusat Perbukuan (Depdiknas)
- Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Wijaya kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian tindakan kelas*. Jakarta : PT Indeks
- Wina Sanjaya, (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Media Group