

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKN KELAS V SD NEGERI 08 DURIAN KABUPATEN AGAM

Melisa Nadia Ulfa¹, Drs. Nurharmi, M.Si¹, Hendrizal, S.IP., M.Pd²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta.
E-mail : amelianadia_ulfa@ymail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai siswa yang disebabkan karena pada saat proses belajar mengajar berlangsung guru lebih dominan menggunakan metode ceramah (sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan metode ceramah). Akibatnya, pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik perhatian belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan penggunaan metode bermain peran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dalam perhatian siswa terhadap pelajaran, keikutsertaan siswa bermain peran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan penggunaan metode bermain peran siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan perhatian siswa terhadap pelajaran dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran, mendeskripsikan peningkatan keikutsertaan siswa bermain peran dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penggunaan metode bermain peran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilanjutkan tes hasil belajar. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V, yang berjumlah 23 orang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi motivasi belajar siswa, lembar observasi proses kegiatan guru dan tes hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada lembar observasi proses kegiatan siswa pada siklus I diperoleh rata-rata persentase dari *observer* yang mengamati 2 kali pertemuan sebagai berikut: indikator 1 mencapai 63,04%, indikator 2 mencapai 39,78%. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa 47,82% dan nilai rata-rata adalah 5,94. Sedangkan pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa 95,65% dan nilai rata-rata adalah 7,29. Hal ini berarti, pelaksanaan pembelajaran PKn melalui metode bermain peran pada siswa, berjalan dengan baik.

Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn melalui metode bermain peran pada siswa dapat ditingkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyarankan agar guru dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai atau relevan dalam mengajar, di antaranya dapat menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: motivasi, bermain peran, PKn