

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING DI KELAS IV SD N 03 KOTO PULAI**

ABSTRAK

Deni Lestari¹. Nurharmi¹. Hendrizal¹.

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: deni lestari356@yahoo.com

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi dan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif penelitian dilakukan dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata persentase motivasi siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata persentase motivasi siswa untuk indikator I pada siklus I yaitu 36,% meningkat menjadi 39,47% pada siklus II, untuk indikator 2 pada siklus I yaitu 36,% meningkat menjadi 44,73% pada siklus II, untuk indikator 3 pada siklus I yaitu 36% meningkat menjadi 49,86%. Dari hasil analisis lembar observasi aktivitas guru rata-rata persentase pada siklus I yaitu 70,36% dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu menjadi 85,18%. Sedangkan rata-rata nilai ulangan akhir siklus I adalah 63,15% dengan persentase ketuntasan belajar 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II rata-rata yaitu 84,21% dengan persentase ketuntasan belajar 75%. Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran PKn melalui Role Playing berlangsung dengan baik.

Kata kunci : Motivasi , Hasil, Role Playing, PKn

A. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan

kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu mata pelajaran PKn termasuk mata pelajaran wajib yang memiliki arti

strategis yang harus diikuti oleh seluruh siswa SD dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) diseluruh indonesia.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar di SD Negeri 03 Koto Pulai, Kecamatan Ranah Ampek Hulu Tapan, Kabupaten Pesisir Selatan, metode pembelajaran yang digunakan selama ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan setiap siswa dituntut untuk memiliki buku teks. Sehingga guru hanya menjelaskan materi yang ada pada buku dan meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada pada buku paket tersebut. Pembelajaran terjadi satu arah, guru lebih dominan dalam pembelajaran siswa cenderung pasif, hanya menerima apa yang disampaikan sehingga pembelajaran menjadi

menoton. Sementara siswa cenderung pasif.

Permasalahan diatas berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hasilnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata 36,84% sedangkan nilai ketuntasan yang ditetapkan sekolah adalah 65. Indikator yang dapat diamati pada mata pelajaran PKn antara lain: nilai rata-rata yang berhasil dicapai siswa kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan yang berjumlah 19 orang siswa yang hanya mencapai ketuntasan yaitu 7 siswa dan 12 siswa masih di bawah KKM, seperti terlihat pada tabel di bawah ini pada nilai MID semester ganjil tahun 2013-2014 pada mata pelajaran PKn.

Dilihat dari aspek guru, jika dianalisis belum optimalnya hasil

belajar PKn antara lain:1) Rendahnya motivasi intrinsik siswa dalam memperhatikan guru menerangkan pelajaran. 2) rendahnya motivasi intrinsik siswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. 3) Rendahnya motivasi ekstrinsik siswa dalam menyelesaikan tugas tepat pada waktunya. 4) Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari kognitif C2 (pemahaman).

Adapun penyebab masalah tersebut, ditemukan beberapa faktor yang memiliki probabilitas tinggi dan bobot pengaruh besar terhadap rendahnya motivasi instrinsik dan ekstrinsik siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan yaitu antara lain: dari pihak siswa kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan kondisi sosio-kultur kelas kurang kondusif, sajian materi tidak

menantang, rendahnya tuntutan interpersonal. Dari pihak guru, ditemukan antara lain kurangnya upaya guru untuk: membangkitkan perhatian, menjelaskan tujuan tindak memberikan umpan balik dari penilaian unjuk kerja siswa kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan.

Permasalahan di atas berdampak pada motivasi instrinsik siswa yaitu dalam siswa memperhatikan guru menjelaskan pelajaran dan mengungkapkan pendapat secara lisan 36%. Motivasi ekstrinsik dalam menyelesaikan tugas tepat pada waktunya 36%. Dan ditambah hasil belajar yang diperoleh tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka melakukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan judul “Peningkatan

Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* di Kelas IV SDN 03 Koto Pulau Tapan”.

B. KERANGKA TEORETIS

1. Tinjauan tentang pembelajaran IPS

a. Pembelajaran

Pembelajaran menurut undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 Tahun 2003 (dalam Pebriyenni, 2007: 29) mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran mempunyai dua manfaat dan karakter. Pertama, dalam proses pembelajaran, proses mental peserta didik dilibatkan secara

maksimal, maksudnya peserta didik tidak hanya mendengar dan mencatat melainkan harus juga berfikir. Kedua, dengan pembelajaran akan terbangun suasana dialogis dan proses tanya jawab secara terus menerus, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri”.

Menurut Isjoni (2009:14) pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (perorangan atau kelompok) serta peserta didik yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Menurut (Pebriyeni, 2007: 49) yang mana kegiatan pembelajaran ini akan menjadi

bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak.

b. Pembelajaran PKn di SD

Depdiknas (2007:25) mengungkapkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang baru, mau dan mampu berbuat baik.

Di samping itu, menurut Depdiknas (2006:271), PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan memiliki karakter seperti yang

diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

c. Karakteristik pembelajaran PKn

Berdasarkan visi mata pelajaran PKn, maka dapat dikembangkan misi PKn sebagai berikut: Mengembangkan kerangka berpikir baru yang dapat dijadikan landasan yang rasional untuk menyusun PKn sebagai pendidikan intelektual ke arah pembentukan warga negara yang demokratis, Menyusun substansi PKn baru sebagai pendidikan demokrasi yang berlandaskan pada latar belakang sosial budaya serta dalam konteks politik, kenegaraan dan landasan konstitusi yang dituangkan dalam pilar-pilar demokrasi Indonesia.

d. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu

sehingga memiliki suatu wawasan, posisi, dan keterampilan, serta berkembang secara positif dan secara demokratis. Menurut Depdiknas (2006:271), PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1). Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti terhadap korupsi.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

e. Ruang Lingkup IPS

Setiap ilmu pengetahuan atau bidang studi memiliki ruang

lingkup tersendiri, begitu juga PKn. Menurut Depdiknas (2007:26), ruang lingkup pembelajaran PKn adalah: (1) Pemersatu dan kesatuan; (2) Norma hukum dan peraturan; (3) Hak asasi manusia (HAM); (4) Kebutuhan warga negara; (5) Konstitusi; (6) Kekuasaan dan politik; (7) Pancasila; (8) Globalisasi.

f. Karakteristik Siswa SD

Menurut Thornburg (dalam Pebriyenni, 2009:1), “Anak SD merupakan individu yang sedang berkembang, dan hal ini barangkali tidak perlu diragukan lagi kebenarannya. Setiap anak SD sedang berada dalam perubahan fisik maupun mental ke arah yang lebih baik. Tingkah laku mereka dalam menghadapi tingkah laku sosial pun meningkat”.

2. Tinjauan Tentang Aktivitas Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang pada hakekatnya merupakan terminologi umum yang memberikan makna “daya dorong”, “keinginan”, “kebutuhan”, dan “kemauan”. Motif yang telah aktif disebut “motivasi”.

Mc Donald (dalam Sardiman, 2001:73) menyatakan bahwa:

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “perasaan/*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Elemen pentingnya terdiri dari: (1) motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi di dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada manusia karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia. (2) motivasi ditandai dengan munculnya perasaan (*feeling*) dan afeksi

seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi, dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia. (3) motivasi akan terangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi yakni tujuan.

Macam-macam

motivasi menurut Sardiman (2011:86) yaitu:

- a. Motivasi dilihat dari pembentukannya ada 2:
 - 1) Motif-motif bawaan
 - 2) Motif yang dipelajari
- b. Jenis-jenis motivasi menurut pembagian dari *Woodwork* dan *Marquis*
 - 1) Motif atau kebutuhan organis
 - 2) Motif-motif darurat
 - 3) Motif-motif objektif
- c. Motivasi jasmaniah dan rohaniah
 - 1) Moment timbulnya alasan

- 2) Moment pilih
 - 3) Moment putusan
 - 4) Moment terbentuknya kemauan
- d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
- 1) Motivasi intrinsik
 - 2) Motivasi ekstrinsik

3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar tertentu yang dicapai oleh peserta didik berdasarkan kriteria tertentu, hasil belajar juga merupakan tolak ukur yang digunakan dalam mengetahui dan memahami suatu pelajaran. Selain itu, hasil belajar dapat juga berupa keterampilan, nilai dan sikap murid setelah mengalami proses belajar.

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari

proses belajar yang dilakukan oleh siswa, yakni proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Hasil belajar PKn yang dimaksud di sini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran PKn dengan menggunakan *Role Playing* terhadap setiap motivasi yang dilakukan oleh siswa. Dalam pelaksanaan *Role Playing*, dapat meningkatkan keterampilan guru seperti: 1) keterampilan bertanya, 2) keterampilan menjelaskan, 3) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 4) keterampilan membimbing diskusi kecil dan 5) keterampilan mengelola kelas.

4. Tinjauan Tentang *Role Playing*

a. Pengertian *Role Playing*

Metode *Role Playing* sering juga disamaartikan dengan metode

sosiodrama. Sosiodrama artinya mendramatisasikan cara-cara tingkah laku dalam suatu hubungan sosial, sedangkan *Role Playing* menekankan kenyataan dimana siswa dituntut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial (Surachmad, 1979:102). Dalam metode *Role Playing* pemeranan sebuah situasi dalam kehidupan manusia dengan tanpa diadakan latihan sebelumnya, dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk dipakai sebagai bahan analisis oleh kelompok.

b. Langkah-langkah *Role Playing*

Djumingin (2011:174) menyatakan bahwa sintak dari model pembelajaran ini adalah:

guru menyiapkan skenario pembelajaran; menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; pembentukan kelompok siswa; penyampaian kompetensi; menunjuk siswa untuk melakokan skenario yang telah dipelajari; kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; presentasi hasil kelompok; bimbingan penyimpulan dan refleksi. Secara lebih lengkap, berikut langkah-langkah sistematisnya:

1. Guru menyuruh menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah

- dipersiapkan dalam untuk membahas beberapa hari sebelum penampilan kelompok kegiatan belajar- masing-masing. mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang.
 4. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
 5. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
 6. Setiap siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
 7. Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa diberikan lembar kerja
8. Setiap kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
 10. Evaluasi
 11. Penutup
- c. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing***
- Menurut Hamdani (2011:87-89), keunggulan model *Role Playing* antara lain:
1. Segera mendapat perhatian siswa,
 2. Dapat dipakai pada kelompok besar maupun kecil,
 3. Membantu anggota untuk menganalisa situasi,
 4. Menambah rasa percaya diri pada peserta
 5. Membantu peserta menyelami masalah,
 6. Membantu peserta mendapat pengalaman yang ada pada pikiran orang lain,

7. Membangkitkan saat untuk memecahkan masalah

Sedangkan kelemahan metode *Role Playing* adalah;

1. Mungkin masalahnya disatukan dengan pamerannya
2. Banyak yang tidak senang memerankan sesuatu
3. Membutuhkan pemimpin yang terlatih,
4. Terbatas pada beberapa situasi saja,
5. Ada kesulitan dalam memerankan sesuatu.

C. METODOLOGI

PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Lokasi penelitian ini di SD Negeri 03 Koto Pulai Tapan Kecamatan Ranah Ampek Hulu, Kabupaten Pesisir Selatan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 19 orang terdiri dari laki-laki sebanyak 7 orang dan perempuan 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran

2013/2014 dengan materi yang sejalan dengan kurikulum dan silabus PKn.

Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada disain PTK yang dirumuskan Arikunto (2009:74-80) yang terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan 2 siklus setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan, pada siklus 1 dan 2 terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/pengamatan dan refleksi.

Indikator keberhasilan merupakan kompetensi dasar yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui aktivitas siswa, keberhasilan pada motivasi siswa

yang akan dicapai adalah 65%, dengan rincian sebagai berikut:

1. Motivasi intrinsik
 - a. Siswa dalam memperhatikan guru menerangkan pelajaran dari 36% mencapai 65%.
 - b. Siswa dalam mengungkapkan pendapat secara lisan dari 36% mencapai 65%.
2. Motivasi ekstrinsik
 - a. siswa dalam menyelesaikan tugas tepat pada waktunya dari 36% mencapai 65%.
3. Kegiatan guru dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran dan diperoleh persentase 75%. Setelah

didapat persentase motivasi guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata persentase persiklus; jika mencapai 75%, maka aktivitas guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

4. Kegiatan-kegiatan menulis yaitu UH sebagai tes hasil belajar di akhir setiap siklus mencapai $KKM \geq 65$.

Data dalam penelitian ini berupa data primer dan sekunder. Data tersebut adalah data tentang hal-hal yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil pembelajaran yang berupa informasi.

Dalam penelitian ini,

peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Lembar observasi motivasi siswa dilakukan untuk mengamati berlangsungnya proses pembelajaran IPS.
2. Lembar observasi aktivitas guru yang diamati adalah cara guru memfasilitasi siswa mulai dari awal proses pembelajaran sampai akhir proses pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
3. Tes digunakan untuk memperkuat data observasi terutama pada butir penguasaan materi pelajaran siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis

dengan menggunakan model analisis data kualitatif yang ditawarkan oleh Herdiansyah (2011: 164-179), yakni analisis data yang dimulai dengan menelaah data sejak pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul.

Teknik analisis data di atas akan digunakan terhadap 3 hal berikut ini:

1. Data motivasi siswa

Rumus yang digunakan adalah:

$$P\% =$$

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang melakukan indikator}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Keterangan: P% =

persentase siswa yang aktif dalam indikator

Rata-rata persentase aktivitas siswa dari satu siklus yang terdiri dari tiga pertemuan dibandingkan dengan rata-rata persentase pada siklus berikutnya.

Jika rata-rata persentase tersebut telah meningkat 25%, maka baru dikatakan aktivitas siswa meningkat.

2. Data aktivitas guru

$$\text{Penentuan skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

76%-100%	: Baik
51%-75%	: Cukup baik
26%-50%	: Kurang baik
0%-25%	: Tidak baik

Aktivitas guru mengelola proses pembelajaran dikatakan baik jika guru melakukan aspek yang diamati pada proses pembelajaran diperoleh persentase >75%. Setelah didapat persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap pertemuan, persentase tersebut dihitung rata-ratanya persiklus sehingga penilaian kegiatan guru dalam mengelola kelas dilihat dari rata-rata

persentase persiklus; jika mencapai 75%, maka aktivitas guru mengelola pembelajaran dianggap baik.

3. Data rata-rata tes hasil belajar

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Tuntas belajar

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai dari atau sama dengan 65

n = Jumlah siswa

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan rumus oleh Desfitri (2008:44):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

E x = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

1) Lembar Observasi Motivasi Siswa

Tabel 01: Jumlah dan Persentase Hasil Observasi Terhadap motivasi siswa pada siklus I

No	Indikator	Pertemuan Ke				Ket
		1		2		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	1	7	36,84%	8	42,10%	Rendah
2	2	8	42,10%	9	47,36%	Rendah
3	3	9	47,36%	10	52,63%	Rendah
Jumlah siswa		19		19		

Keterangan:

Indikator 1: Siswa memperhatikan guru menerangkan pelajaran.

Indikator 2: Siswa mengeluarkan pendapat secara lisan

Indikator 3: siswa mengerjakan tugas tepat pada waktunya.

2) Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran (dari aspek guru)

Berdasarkan lembar kegiatan pembelajaran (dari aspek guru) dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, maka

jumlah skor dan persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I

3) Analisis data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes ulangan harian siklus I dapat dilihat dari hasil belajar siswa, persentase siswa yang tuntas belajar dan rata-rata skor tes, semuanya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 03. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Tes	I	Target
Jumlah siswa yang mengikuti tes	19	-
Jumlah siswa yang tuntas	12	-
Persentase ketuntasan belajar siswa	63,15%	75%
Rata-rata skor siswa	72,1	-

2. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 04: Jumlah dan Persentase Hasil Observasi Terhadap aktivitas siswa pada siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Ket
1	17	62,96	Cukup baik
2	20	74,07	Cukup baik
Rata-rata	19	70,36	Cukup baik
Target	80%		

Keterangan:

- Indikator 1: Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran
- Indikator 2: Siswa mengeluarkan pendapat secara lisan
- Indikator 3: Siswa mengerjakan tugas tepat pada waktunya.

2) Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran (Dari Aspek guru)

Berdasarkan lembar observasi kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II, persentase kegiatan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 05. Jumlah Skor dan persentase Aktivitas Guru pada Siklus II

3) Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil tes ulangan harian siklus II dapat dilihat dari hasil belajar siswa, persentase

No	Indikator	Pertemuan Ke				Ket.
		1		2		
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	1	11	57,89%	13	68,42%	Tinggi
2	2	12	63,15%	14	73,68%	Tinggi
3	3	13	68,42%	15	78,94%	Tinggi
Jumlah siswa		19		19		

siswa yang tuntas belajar dan rata-

rata skor tes, semuanya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 06. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Dari penelitian yang telah dianalisis, maka hipotesis penelitian ini dinyatakan diterima, yaitu:”Dengan Menggunakan *Role Playing* Dapat Meningkatkan

Pertemuan	Jumlah Skor	Persentase	Ket
1	22	81,48	Baik
2	24	88,88	Baik
Rata-rata	23	85,18	Baik
Target	80%		

Motivasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 03 Koto Pulai Tapan Kecamatan Ranah Ampek Hulu dalam Pembelajaran PKn” dengan diterimanya hipotesis penelitian ini, maka penelitian tentang pembelajaran PKn melalui *Role*

Playing yang peneliti lakukan telah dapat diakhiri.

E. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar aktivitas siswa, lembar aktivitas guru, dan tes hasil belajar siswa berupa ulangan harian. Semuanya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 07: Persentase Motivasi Siswa dan Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran melalui *Role Playing*

Berdasarkan observasi kedua *observer* terhadap motivasi siswa dari siklus I ke siklus II sudah mencapai target yang diinginkan, hal ini terlihat motivasi siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran pada studi awal 36%, menjadi 39,47% siklus I pertemuan II dan 65,15% pada siklus II pertemuan II. Target yang diinginkan adalah 68,41% sudah termasuk kategori banyak. Jadi motivasi siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan pelajaran sudah dikatakan banyak.

Motivasi siswa mengeluarkan pendapat secara lisan juga terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II terlihat pada studi awal 36% menjadi 44,73% siklus I pertemuan II dan 68,41% pada siklus II pertemuan II, target

Aspek	Studi Awal	Rata-rata Persentase		Target	Ket.
		Siklus I	Siklus II		
Motivasi Siswa	36%	39,47%	65,15%	65%	Banyak
a. Siswa memperhatikan guru menjelaskan pelajaran	36%	44,73%	68,41%	65%	Banyak
b. Siswa mengeluarkan pendapat secara Lisan	36%	49,86%	73,68%	65%	Banyak
c. Mengerjakan tugas tepat pada waktunya					
Aktivitas Guru		70,36%	85,18%	80%	Baik
Hasil Belajar		63,15%	84,21%	75%	Baik

yang ingin dicapai adalah 65%, sudah termasuk kategori banyak, jadi motivasi siswa mengeluarkan pendapat secara lisan.

Motivasi siswa mengerjakannya tugas tepat pada waktunya juga terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II terlihat pada studi awal 36% menjadi 49,86% siklus I pertemuan II dan 73,68% pada siklus II pertemuan II, target yang ingin

dicapai adalah 65%, sudah termasuk kategori banyak, jadi motivasi mengerjakan tugas tepat pada waktunya.

Hasil observasi dari aspek guru juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, terlihat pada siklus I rata-rata persentasenya adalah 70,36% sedangkan siklus II rata-rata persentasenya adalah 85,18%, target yang ingin dicapai adalah 80% sudah termasuk kategori baik, jadi aktivitas guru sudah dikatakan baik.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

Pada siklus II motivasi dan hasil belajar siswa sudah dalam

kategori banyak. Siswa yang ikut bermotivasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan indikator, dan juga sudah dikatakan meningkat dibandingkan siklus I. Karena peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II sudah mencapai 23,82 % dan hasil belajar siswa mencapai 18,21%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan melalui model *Role Playing* meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran melalui *Role Playing*, dapat dijadikan salah

satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Siswa diharapkan bermotivasi aktif dalam proses pembelajaran, karena motivasi tersebut sangat menunjang penguasaan terhadap materi pelajaran.
3. Untuk penelitian selanjutnya, agar pelaksanaan *Role Playing*, lebih efektif lagi sebaiknya ditetapkan secara individu, bukan secara kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, Benjamin S. 1982. *Human Characteristics And School Learning*. New York : McGraw-Hill Book Company
- Bruner, J.S.1962. *The Process Of Education*. Cambridge: Harvard University Press.
- Desfitri, Rita. 2008. *Peningkatan Aktivitas, Motivasi, dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual*. Laporan Pengembangan Inovatif Pembelajaran di Sekolah (PIPS). FKIP: Universitas Bung Hatta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Herdiansyah, Haris. 2011. *Metodologi Kualitatif*. Jakarta: Salemba Humanika
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Jamris, Martini. 2004. *Proses Pembelajaran dalam Mengembangkan Kemampuan Aktualisasi Kognitif Tingkat Tinggi*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan “Parameter”, Nomor 19 tahun XXI Agustus 2004*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. Halaman 767-101.
- Hamzah, Uno dan Nurdin Muhammad. *Belajar dengan Pendekatan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pebriyenni. 2007. *Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Awal*. Padang : Universitas Bung Hatta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

- Sardiman, A M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, Suciana. 2010. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas SD N 18 Pasar Cumbadak*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya