

2nd Semnara 2020 Seminar Nasional Pendidikan



e-Book



Tema:

**"MEMBANGUN KREATIVITAS GURU DI MASA PANDEMI
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DARING YANG INOVATIF"**



Supported By :



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan
STKIP Kusuma Negara

ISSN 2716-0157 (Online)

Organized by STKIP Kusuma Negara

Published by Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



2nd Semnara
07 November 2020

STRUKTUR KEPANITIAAN

Panitia Acara

Penanggungjawab	Dr. H. Herinto Sidik Iriansyah, M.Si.
Pengarah	Dr. Sudjoko Singodiwongso, M.M.

Panitia Penyelenggara

Ketua Panitia	Romdanih, M.Pd.
Wakil Ketua Panitia	Dr. Hj. Nursiah Sappaile, M.Pd.
Sekretaris I	Dr. Yatha Yuni, M.Pd.
Sekretaris II	Dr. Fiki Alghadari, M.Pd.
Bendahara	Prihadi, S.E.
Wakil Bendahara	Rohyati, S.Pd.

Koordinator

Seksi Acara	Dr. Lutfi Hardiyanto, S.Sos., M.M.
Seksi Akomodasi dan IT	Asep Darmawan, S.P. Tarmad, S.Kom. Rio Olivia Arsyi Sukiandi, S.T.
Seksi Perlengkapan	Muhajirin Eko, S.Pd.
Seksi Percetakan Sertifikat	Dr. Hj. Evayenny, M.Pd.
Seksi Pembantu Umum	Dr. Hj. Sri Awan Asri, M.Pd.
Seksi Konsumsi	Yuliwati, M.Pd.

Komite Saintifik

Ketua	Dr. Yatha Yuni, M.Pd.
Anggota	Dr. Audi Yundayani, M.Pd. Dr. Oktavia Suwardana, M.Pd. Dr. Ani Marlina, M.Pd. Dr. Andi M. Mappapoleonro, M.Pd. Dr. Masrum, M.Pd. Dr. Purwani Puji Utami, M.Pd. Dr. Syafa'at Ariful Huda, M.Pd. Dr. Venny Oktaviany, M.Pd. Dr. Herlina, M.Pd. Dr. Surya Adi Saputra, M.Pd. Dr. Tri Bayu Norito, M.Pd. Dr. Iswadi, M.Pd. Dr. Hegar Harini, M.Pd. Dr. Neng Nurwiatin, M.Pd. Dr. Linda Ika Mayasari, M.Pd. Dr. Ahmad J. H. Ripki, M.Pd. Dr. Ayu Wulandari, M.Pd. Dr. Fiki Alghadari, M.Pd.

Arida Erwianti, M.Pd.
Ihsan Hasani, M.Pd.
Wisnu K. Kusumajati, M.Pd.
Nurhasanah Halim, M.Pd.
Megawati, M.Pd.
Eka Rista Harimurti, M.Pd.
Susilawati, M.Pd.
Danti Pudjiati, M. Hum., M.M.
Yuliwati, M.Pd.
Sari Astuti, M.Pd.
Nurimani, M.Pd.
Arie Purwa Kusuma, M.Pd.
Nurina K. Rahmawati, M.Pd.
Andy Ahmad, M.Pd.
Chairunnisa, M.Pd.
Abdul Hakim Ma'ruf, M.Pd.
Deswita, M.M.
Eva Oktaviana, M.Pd.
Wahyuni Nadar, M.Pd.
Rini Herminastiti, M.Pd.
Ambar Pawitri, M.Pd.
Sarah Wulan, M.Pd.
Dini Fitriani, M.Pd.
Nanda Lega Jaya Putra, M.Pd.
Nor Khakim, M.Pd.
Arbiana Putri, M.Pd.
Zahrati Mansoer, M.Pd.
Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd.
Dyah A. Herzamzam, M.Pd.
Devita C. Nugraheny, M.Pd.
Octaviany Widyaningsih, M.Pd.
Niken Vioreza, M.Pd.
Maria Ulfa, M.Pd.
Mareta Bayani, M.Pd.
Nur Hasanah, M.Pd.
Roza Englade Putri, M.Pd.
Chairunnisa, M.Pd.
Risky Dwiprabowo, M.Pd.
Muhammad Iqbal, M.Pd.
Andi Taufan B. D. Alsaudi, M.Pd.
Putu Rusmiati, M.Pd.
A. Apri Satriawan Chan, M.Pd.

Sesi Paralel

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris
Prodi Pendidikan PKn
Prodi Pendidikan Matematika

Vera Y. Harmayanthi, M.Pd.
Mahmud, M.Pd.
Nurimani, M.Pd.

Prodi Pendidikan Guru Anak Usia Dini	Ahmad Syaikhu, M.Pd.
Prodi Pendidikan Olahraga	Ajat Sudarjat, M.Pd.
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd.

Pendukung
Badan Eksekutif Mahasiswa

DAFTAR ISI

Pembicara Utama

- PUTM 001 Membangun Kreatifitas Guru dengan Inovasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19
Herinto Sidik Iriansyah..... 1-6
- PUTM 002 Membangun Kreativitas Guru di Masa Pandemi melalui Model Blended Learning
Dasim Budimansyah 7-12
- PUTM 003 Membangun Kreativitas Guru di Masa Pandemi melalui Cyberspace Learning Model
Dedi Mulyasana 13-20
- PUTM 004 Guru Kreatif di Masa Pandemi Covid-19
Syafaat Ariful Huda 21-32
- PUTM 005 Menjaga Imunitas dan Kesehatan Tubuh melalui Olahraga yang Efektif
Surya Adi Saputra 33-42

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

- PGSD 001 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Luas dan Keliling Bangun Datar
Desi, Arie P. Kusuma, Risky Dwiprabowo 1-10
- PGSD 002 Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika pada Materi Bangun Ruang dengan Menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining
Dinda A. Rizki, Chrisnaji B. Yudha, A. Rahim Suhel 11-20
- PGSD 003 Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA
Anita Seftriana, Sarah Wulan, Nur Hasanah 21-30
- PGSD 004 Hubungan Kreativitas Menggambar dengan Pemahaman Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam
Nurismawati, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad 31-37
- PGSD 005 Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia
Dyana C. Rahmawati, Evayenny, Risky Dwiprabowo 38-44
- PGSD 006 Upaya Meningkatkan Kemampuan Menarik Kesimpulan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Tanggung Jawab Warga Negara melalui Metode Mind Mapping
Friska Andini, Herinto S. Iriansyah, Alam S. Barkah 45-50
- PGSD 007 Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar
Ratu R. Aifah, Chrisnaji B. Yudha, Eva Oktaviana 51-58
- PGSD 008 Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Materi Organ Gerak Hewan melalui Metode Belajar Aktif Tipe Everyone is a Teacher Here
Rosyida, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad 59-66

PGSD 009	Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV <i>Tiya Meiliawaty, Evayenny, Eva Oktaviana</i>	67-73
PGSD 010	Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Hidup Mahluk Hidup melalui Metode Inquiry <i>Sulastri, Devita Cahyani Nugraheny, Ilmi Noor Rahmad</i>	74-77
PGSD 011	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan <i>Vina Nur Ramdania, Sarah Wulan, Risky Dwiprabowo</i>	78-85
PGSD 012	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Agama Islam Materi Sikap Percaya Diri dan Kemandirian Sebagai Wujud dari Keteladanan Nabi Muhammad SAW melalui Model Contextual Teaching Learning <i>Putri Evriyani, Chrisnaji Banindra Yudha, Sarah Wulan</i>	86-91
PGSD 013	Hubungan Iklim Organisasi Kelas Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Tugu 4 Cimanggis <i>Dwi Aryani, Evayenny, Eva Oktaviana</i>	92-100
PGSD 014	Peningkatan Kemampuan Belajar IPA Materi Siklus Air melalui Model Group to Group Exchange <i>Bella Novita, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	101-108
PGSD 015	Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 <i>Citra Iasha, Chrisnaji B. Yudha, Eva Oktaviana</i>	109-116
PGSD 016	Penerapan Online Learning Berbasis Aplikasi Google Classroom di Sekolah Dasar <i>Sarah Adelia, Octviany Widyaningsih, Maria Ulfa</i>	117-125
PGSD 017	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Teks Nonfiksi dengan Metode Mind Mapping <i>Andiaz Anugraini, Niken Vioreza, Ginalita Ratnayanti</i>	126-131
PGSD 018	Penerapan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Faktor Munculnya Rasa Kebangsaan di Indonesia pada Kelas V SDN Rawamangun 01 Pagi <i>Shinta Sari, Rina Permatasari, Linda Ika Mayasari</i>	132-141
PGSD 019	Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dalam Menentukan Gagasan Pokok Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) <i>Setia A. Handayani, Sri A. Asri, Syamzah Ayuningrum</i>	142-147
PGSD 020	Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Estafet Writing <i>Rohilah, Sri A. Asri, Syamzah Ayuningrum</i>	148-155
PGSD 021	Peningkatan Pemahaman Isi Teks Bacaan Materi Cerita Rakyat Menggunakan Teknik Membaca Cepat pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari III Kota Bekasi <i>Yolanda Seprina, Sri A. Asri, Syamzah Ayuningrum</i>	156-164
PGSD 022	Peningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sumber Daya Alam melalui Metode Mind Mapping	

PGSD 023	<i>Jaesa Octaviary, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	165-171
	Peningkatan Kemampuan Membaca untuk Menemukan Ide Pokok Paragraf melalui Model Cooperative Type the Power of Two	
PGSD 024	<i>Aninda E. Agustiningih, Sri A. Asri, Syamzah Ayuningrum</i> ..	172-178
	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Role Playing	
PGSD 025	<i>Azvisionola K. P. Yenti, Sri Awan Asri, Venny Oktaviany</i>	179-183
	Peningkatan Hasil Belajar IPA Pada Materi Panas dan Perpindahan Melalui Metode Pembelajaran Peer Lesson	
PGSD 026	<i>Dinni Kustiana, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	184-192
	Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahya Keragaman di Negeriku	
PGSD 027	<i>Nasya Tikalisti, Octaviany Widyaningsih, Maria Ulfa</i>	193-200
	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Materi Peran Ekonomi Dalam Upaya Menyejahterakan Masyarakat Melalui Metode Pembelajaran Brainstorming	
PGSD 028	<i>Winda Ratna Sari, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	201-207
	Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Materi Percakapan Sederhana melalui Penerapan Model Contextual Teaching and Learning	
PGSD 029	<i>Siti Rofikoh, Romdanih R, Risky Dwiprabowo</i>	208-214
	Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Pembelajaran Scramble	
PGSD 030	<i>Asyifa B. Andini, Evayenny, Risky Dwiprabowo</i>	215-224
	Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Materi Pengukuran Satuan Berat melalui Metode Drill pada Siswa Sekolah Dasar	
PGSD 031	<i>Tutik, Sarah Wulan, Nur Hasanah</i>	225-234
	Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Menghitung Keliling dan Luas Segitiga melalui Model Pembelajaran Index Card Match	
PGSD 032	<i>Aar Marwati, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	235-243
	Perbedaan Pembelajaran Student Teams Achievement Division dan Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS	
PGSD 033	<i>Nurzanqi Jumraini, Misnianto, Ginalita Ratnayanti</i>	244-249
	Perbedaan Model Pembelajaran Visualization, Audition, Kinesthetic dengan Cooperative Integrate, Reading and Composition terhadap Hasil Belajar IPS	
PGSD 034	<i>Ade Fatiyah, Misnianto, Weti Yunaika</i>	250-254
	Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem	
PGSD 035	<i>Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, Eva Oktaviana</i>	255-262
	Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Jenis dan Perubahan Wujud Benda Menggunakan Model Nature of Science	
PGSD 036	<i>Siti Latifah, Romdanih, Ilmi Noor Rahmad</i>	263-270
	Hubungan Perilaku Bullying dengan Sikap Interaksi Sosial Siswa	

PGSD 037	<i>Siti S. Seftyani, Octaviany Widyaningsih, Maria Ulfa</i> 271-280 Survei Literasi Matematika Siswa pada Materi Volume Kubus dan Balok Menggunakan Google Classroom
PGSD 038	<i>Evi Faujiah, Chrisnaji Banindra Yudha, Eva Oktaviana</i> 281-290 Hubungan Keterlibatan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Siswa
PGSD 039	<i>Rosmiati Agustin, Sarah Wulan, Nur Hasanah</i> 291-297 Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerpen melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition
PGSD 040	<i>Astri V. Rizky, Venny Oktaviany, Syamzah Ayuningrum</i> 298-304 Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book pada Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Keterampilan Menulis Karangan Narasi
PGSD 041	<i>Yeti Nurhikmah, Sri Awan Asri, Syamzah Ayuningrum</i> 305-315 Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Menghitung Volume Kubus dan Balok melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education
PGSD 042	<i>Nurasiah Fadilah, Sarah Wulan, Nur Hasanah</i> 316-323 Kecerdasan Linguistik dengan Keterampilan Siswa dalam Menulis Ringkasandi SD Negeri Se-Kelurahan Cipete Utara
	<i>Siti N. Prihandini, Sri A. Asri, Venny Oktaviany</i> 324-334

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Azvionola Karmila Permata Yenti*, Sri Awan Asri, Venny Oktaviany

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

*Azviona22@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada peserta didik kelas III semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini mencakup 3 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap. Subjek penelitian sebanyak 32 peserta didik, sedangkan data dikumpulkan menggunakan tes, wawancara, angket, catatan lapangan, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam menulis cerpen pada peserta didik kelas III. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata tes Bahasa Indonesia pada setiap siklus meningkat, yaitu pada siklus I=66,5%; siklus II=74% dan siklus III=81%. Dari hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* adalah menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia menulis cerpen pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: metode *role playing*, motivasi belajar, pelajaran bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada peserta didik atau anak yang timbul dorongan untuk belajar lebih baik. Memberikan motivasi belajar yang baik dan yang sesuai, maka peserta didik dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar juga diharapkan mampu menggugah semangat belajar, terutama bagi para peserta didik yang malas belajar sebagai akibat pengaruh negatif dari luar diri peserta didik (Sardiman, 2014). Selanjutnya dapat membentuk kebiasaan peserta didik seorang belajar, sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan atau melakukan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal atau lebih dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Satriawan, 2017). Santrock (2011) mengatakan bahwa motivasi intrinsik melibatkan motivasi internal untuk melakukan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri (tujuan itu sendiri). Sedangkan Arends (2008) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik menyebabkan orang

bertindak dengan cara tertentu karena tindakan itu membawa kepuasan atau kesenangan pribadi. Yang diteliti pada penelitian ini adalah motivasi instrinsik, motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik setelah di berikan pembelajaran dengan metode *role playing*. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Indikator penilaian motivasi belajar (Uno, 2011) antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan. Namun karena penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III, hanya mengambil 4 indikator awal saja, menyesuaikan dengan usia dan kemampuan responden.

Metode *role playing* adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi sejarah sumpah pemuda pada saat itu, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah (Arsyad & Muradlo, 2016; Nurhasanah, Sujana & Sudin, 2016). Menurut Uno (2009), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Metode *role playing* disebut juga dengan sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Djamarah & Zain, 1996). Intinya metode *role playing* atau sosiodrama adalah pembelajaran dengan bermain peran terkait materi pelajaran.

Tujuan diaplikasikan *role playing* ini, siswa dapat menghayati perannya, sehingga materi pelajaran yang dipelajari dengan main peran ini akan diingat terus, maka belajar akan menjadi bermakna. Ketika siswa sudah menghayati perannya, motivasi siswa akan timbul dan meningkat.

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi. Dalam kurikulum pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, antara lain: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis (Permen Diknas No 22 Tahun 2013).

Berdasarkan paparan latar belakang maka penelitian ini akan mencari solusi untuk permasalahan siswa di SDN Mampir Cileungsi. Dan melalui metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK yang dilakukan dalam 3 siklus. Mengaplikasikan metode *role playing* dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan dengan cara peserta didik bermain peran dalam proses pembelajaran dan memberi gambaran tentang peran yang dimainkan

dan melakukan kesimpulan yang telah dimainkan, semuanya terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN Mampir Cileungsi, dengan jumlah responden sebanyak 32 peserta didik. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari informan yaitu siswa dan guru, dokumen atau arsip yang digunakan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dalam hal ini yang dimaksud adalah instrumen wawancara. Analisis yang diperoleh dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan. Adapun kriteria pencapaian motivasi rata-rata 80 baru siklus dihentikan.

Dari pengecekan keabsahan temuan (data) digunakan dalam penelitian ini untuk membuktikan kesesuaian antara hasil pengamatan dengan kenyataan dilapangan. Agar diperoleh informasi secara produktif kolaborator penelitian adalah temuan sejawat yang berada dalam satu sekolah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada setiap siklus diperoleh dua buah data yaitu data peneliti dan data pemantauan. Data penelitian adalah motivasi belajar dari peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran role playing yang dilakukan di kelas terhadap peserta didik pada setiap siklus. Adapun skala acuan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Acuan Penilaian Motivasi Belajar

Skala Acuan	Kategori
85-100%	Tinggi sekali
71-85%	Tinggi
56-70%	Sedang
41-55%	Rendah
Kurang dari 40%	Rendah sekali

Hasil Analisis Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus I diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Indikator Motivasi	Pra-siklus (%)	Siklus I (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	60	70	10
Frekuensi kegiatan	54	65	11
Presistensinya pada tujuan kegiatan	53	70	17
Keuletan	41	61	20
Rata-rata	52	66,5	14,5

Berdasarkan data pada Tabel 2, keuletan siswa mulai meningkat cukup tinggi dibandingkan indikator lainnya, disusul indikator pencapaian tujuan. Sudah mulai terlihat siswa menyukai pembelajaran role playing, rata-rata motivasi siswa baru 66,5 dalam kategori sedang. Skor ini belum sesuai dengan kriteria pencapaian yang ditentukan sebelum melaksanakan PTK. Maka dilanjutkan pada Tindakan siklus II.

Hasil Analisis Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus II diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut.

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Indikator Motivasi	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	70	80	10
Frekuensi kegiatan	65	71	6
Presistensinya pada tujuan kegiatan	70	74	4
Keuletan	61	71	10
Rata-rata	66,5	74	7,5

Berdasarkan data pada Tabel 3, keuletan siswa masih meningkat dan sebanding dengan durasi kegiatan. Sehingga rata-rata motivasi belajar mencapai skor 74. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,5%. Tetap dilanjutkan ke siklus III untuk mencapai target yang ditentukan.

Hasil Analisis Tindakan Siklus III

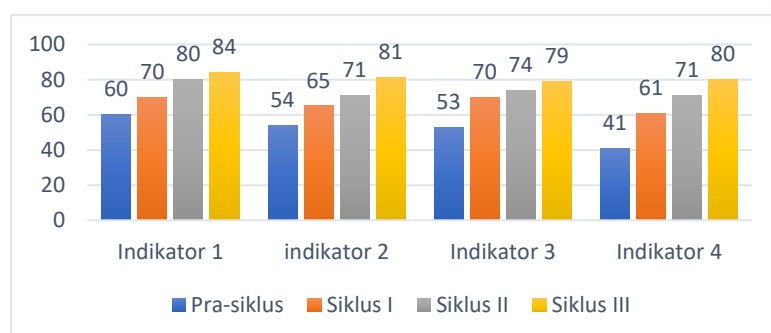
Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus III diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Indikator Motivasi	Siklus II (%)	Siklus III (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	80	84	4
Frekuensi kegiatan	71	81	10
Presistensinya pada tujuan kegiatan	74	79	5
Keuletan	71	80	9
Rata-rata	74	81	7

Berdasarkan data pada Tabel 4, seluruh indikator masih mengalami peningkatan. keuletan siswa masih meningkat dan sebanding dengan frekuensi kegiatan. Sehingga rata-rata motivasi belajar mencapai skor 81. Peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 7%. Karena rata-rata motivasi siswa adalah 81 sudah melampaui skor 80, maka siklus dihentikan.

Untuk memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus sampai siklus III, lebih terlihat apabila disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar

KESIMPULAN

Proses belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang menjadi solusi pada permasalahan siswa SDN Mampir Cileungsi. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran ini membuat peserta didik melakukan kegiatan dengan perasaan senang, bahagia, dan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Pembelajaran yang didesain dengan mengupayakan pengembangan potensi peserta didik secara optimal tentunya akan berpengaruh pada motivasi belajar yang optimal pula.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *role playing* di SDN Mampir Cileungsi ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya untuk menghadapi ujian akhir semester. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik siklus I sebesar 66,5%, siklus II sebesar 74%, dan siklus III sebesar 81%.

REFERENSI

- Arends, R., I. (2008). *Learning to teach*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku Asli Diterbitkan tahun 2007).
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Mawadah, Ade Husnul (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Multazam Mulia Utama.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Satriawan, R. (2017). Keefektifan model search, solve, create, and share ditinjau dari prestasi, penalaran matematis, dan motivasi belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 87-99.
- Sardiman, A.M, (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Peng-Ukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.