



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dengan Metode Belajar dan Bermain Pada Tema Kerjasama Dalam Keragaman Kelas IV SDN Poroan

Efforts to Increase Learning Motivation with Learning and Playing Methods on the Theme of Cooperation in Diversity Class IV SDN Poroan

Jayadin M. Ilham*¹, Warda Sailama².

^{1,2} PPKn FKIP UNTIKA Luwuk

ARTICLE INFO

Article history:
Received : Mei, 20xx
Revised : Mei, 20xx
Accepted : Agustus, 20xx
Published: Oktober, 20xx.



This is an open access article under the CC-BY license.

Copyright © 2022 by Author.
Published by Universitas Tompotika Luwuk Banggai.

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman Di Kelas IV SDN Poroan. Subjek penelitian adalah peserta didik berjumlah 10 orang. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan 1 siklus. Rancangan penelitian tindak kelas ini mengacu pada model pembelajaran Spiral Kemmis dan Taggrat menurut Arikunto yang dilakukan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Berdasarkan hasil tes tindakan, terjadi peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik. Mulai dari tes siklus I sampai tes akhir tindakan siklus II. Peningkatannya dapat dilihat dari 62,13% pada siklus I menjadi 90,13% pada siklus II. Sedangkan untuk hasil belajar PPKn pada siklus I mencapai 62,50% meningkat pada siklus II mencapai 90,50%. Untuk hasil observasi peserta didik dan guru terjadi peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil observasi peserta didik dapat dilihat dari 70,83% pada siklus I menjadi 95,77% pada siklus II, dan peningkatan hasil observasi guru dapat dilihat dari 77,78% dari siklus I menjadi 97,22% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa Penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain Pada Pembelajaran Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SDN Poroan.

Kata kunci: Metode Belajar Sambil Bermain, Motivasi Belajar Peserta Didik

ABSTRACT

The problem in this study is the low motivation to learn the theme of cooperation in diversity in grade IV SDN Poroan. The subjects of the study were 10 learners. The implementation of this study was carried out in 1 cycle. This class action research design refers to the Spiral Kemmis and Taggrat learning model according to Arikunto which is carried out in two cycles and each cycle consists of 4 stages, namely (1) planning, (2) implementation, (3) observation, (4) reflection. Based on the results of the action test, there was an increase in Student Learning Motivation. Starting from the cycle I test to the final test of the ii cycle action. The increase can be seen from 62.13% in cycle I to 90.13% in cycle II. Meanwhile, the learning outcomes of KDP in the first cycle reached 62.50% increased in cycle II to reach 90.50%. For the observation results of students and teachers, there was an increase from elbow I to elbow II. The increase in student observation results can be seen from 70.83% on elbow I to 95.77% in cycle II, and the increase in teacher observation results can be seen from 77.78% from elbow I to 97.22% in cycle II. This shows that the Use of Learning While Playing Methods in Learning Themes about Cooperation in Diversity to Increase Learning Motivation of Students in Grade IV SDN Poroan.

Keyword : Learning Methods While Playing, Student Learning Motivation

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang semakin moderen terutama pada era globalisasi, Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa perubahan tuntutan manusia untuk berkembang dalam berbagai bidang sesuai dengan perkembangan zaman. Tuntutan tersebut dapat diperoleh, melalui informasi aktual dan peralatan IPTEK yang canggih. Pendidikan merupakan upaya membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan kualitas kehidupannya. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka sekolah merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Formal yang mempunyai misi dan tugas yang cukup berat untuk mewujudkan hal-hal tersebut. Berdasarkan Depdiknas pada tahun 2008 menunjukkan bahwa sebagian besar guru PPKn kurang maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran inovatif, padahal dalam proses pembelajaran diperlukan pula adanya keterlibatan siswa secara aktif dalam pengembangan berpikir kritis. Berdasarkan hasil refleksi proses pembelajaran di kelas IV menunjukkan bahwa terdapat kendala yang ditemui pada pembelajaran PPKn. Siswa cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran PPKn karena selama ini pelajaran PPKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata. Akibatnya, terdapat siswa merasa malas dalam pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran PPKn karena dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang maksimal menggunakan pembelajaran inovatif dan guru kurang maksimal menggunakan media atau alat peraga yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Kurangnya pemberian penguatan terhadap aktivitas siswa juga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Data hasil refleksi membuktikan rata-rata hasil belajar siswa kelas IV masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 70. Data hasil belajar menunjukkan bahwa 60% (6 dari 10) siswa kelas IV di SDN Poroan memiliki nilai rata-rata ulangan harian di bawah KKM (70) pada mata pelajaran PPKn. Permasalahan pembelajaran tersebut harus diatasi. Guru harus menerapkan sebuah model pembelajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan tertarik dengan pembelajaran PPKn dan motivasi belajar akan meningkat. Peneliti bersama tim kolaborasi tertarik untuk menggunakan metode belajar sambil bermain sebagai alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan motivasi belajar. Untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, seorang guru harus mempunyai keterampilan dalam mengajar, membuat perencanaan yang matang dan giat menambah pengetahuan serta pengalaman dalam melaksanakan tugasnya. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada keberhasilan guru dalam mengaktifkan siswanya melalui proses belajar mengajar yang ditunjang oleh sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum serta metode dan strategi pembelajaran yang tepat.

Salah satu yang berpengaruh terhadap keberhasilan suatu proses pendidikan adalah aktivitas peserta didik dalam mengikuti rangkaian pembelajaran seperti keberanian peserta didik dalam mengungkapkan pendapatnya atau keberanian untuk mengajukan pertanyaan atas hal-hal yang belum dipahami. Keberanian peserta didik untuk bertanya juga dapat dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran seperti paham atau tidaknya siswa terhadap materi yang telah disampaikan dan hambatan-hambatan yang dialami siswa sehingga guru dapat membantu ataupun meluruskan kesalahan yang terjadi. Tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui Penerapan Metode Belajar Sambil Bermain dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman Di Kelas IV SDN Poroan.

- **Motivasi Belajar**

Menurut pendapat Sukmadinata (2017: 61) menjelaskan motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Hal ini sependapat dengan Suryabrata (2017: 70) yang menjelaskan motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong untuk orang untuk melakukan aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan.

Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya. Sependapat dengan Purwanto (2017: 71) yang mengatakan bahwa motivasi adalah sesuatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.

Pendapat oleh Sardiman (2019: 75) menjelaskan motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi.

Motivasi menunjukkan kepada faktor-faktor yang memperkuat perilaku. Faktor-faktor tersebut berasal dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) diri seseorang. Dari proses terjadinya, motivasi yang timbul pada diri seseorang dapat dilihat dari dua macam motivasi belajar yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi Ekstrinsik.

Motivasi belajar itu, muncul dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas belajar untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Sardiman (2019: 89) berpendapat, motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi dalam aktivitas belajar dimulai dan diharuskan berdasarkan suatu dorongan dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajarnya.

Pendapat lain oleh Sardiman (2019: 90) menjelaskan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar. Rangsangan itu dapat muncul berupa benda atau dukungan dari lingkungan keluarga maupun masyarakat. Dalam belajar apabila mendapat fasilitas, perhatian orang tua dan kondisi lingkungan yang ada disekitarnya maka akan muncul motivasi untuk belajar. Tinggi rendahnya motivasi belajar yang dimiliki siswa akan ditunjukkan pada hasil belajar. Hasil belajar yang optimal apabila ada motivasi yang tinggi dalam belajar. Semakin tepat motivasi yang dimiliki semakin berhasil pula peserta didik tersebut dalam meraih hasil belajar yang diinginkan. Sependapat dengan Sukmadinata (2017: 163) yang mengatakan bahwa, " Belajar perlu didukung oleh motivasi yang kuat dan konstan. Motivasi yang lemah serta tidak konstan akan menyebabkan kurangnya usaha belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar".

Pendapat oleh Purwanto (2017: 70) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu: 1) mendorong siswa untuk berbuat; 2) menentukan arah perbuatan; 3) menyeleksi perbuatan. Siswa mempunyai energi belajar yang tinggi dalam meraih keberhasilan dalam belajarnya. Siswa dapat menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi

mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Fungsi motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan atau daya gerak dalam diri siswa yang menggerakkan atau menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kegiatan belajar tetap berjalan dan mendengarkan kegiatan pada tujuan yang ingin dicapai.

Pendapat oleh Djaali (2017: 109) mengemukakan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya; 2) memilih tujuan yang realitas tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya; 3) mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera; 4) senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain; 5) tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan imbalan melainkan mencari lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan. Siswa yang mempunyai karakteristik seperti diatas, maka sudah mempunyai potensi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Ciri-ciri motivasi di atas dapat mengetahui atau dijadikan indikator siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi.

Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Dari beberapa teori tentang pengertian motivasi diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong siswa untuk belajar dan melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mendapatkan hasil belajar dan tujuan secara maksimal. Dengan indikator: 1) Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya; 2) Memilih tujuan yang realitas tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya; 3) Mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik dengan segera; 4) Senang bekerja sendiri dan bersaing untuk mengungguli orang lain; 5) Tidak tergugah untuk sekedar mendapatkan imbalan melainkan mencari lambang prestasi, suatu ukuran keberhasilan.

- **Metode Belajar Sambil Bermain.**

Suatu proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar

Pendapat Surakmad (2017: 148) menegaskan bahwa metode pengajaran adalah cara pelaksanaan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik di sekolah. Keberhasilan suatu kegiatan pengajaran didukung oleh pemahaman guru terhadap kedudukan metode dalam pembelajaran. Menurut Djamarah Dkk (2016: 82) kedudukan metode dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: "sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran, dan sebagai alat untuk mencapai tujuan."

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar sambil bermain sebagai metode dapat diartikan sebagai berikut: a). Belajar sambil bermain sebagai alat motivasi ekstrinsik. Metode sebagai salah satu komponen pengajaran memiliki peran yang tidak kalah penting dari komponen pengajaran lainnya. Bila dalam suatu kegiatan belajar mengajar tidak ada satupun kegiatan yang tidak menggunakan metode ini, hal ini berarti guru telah memahami kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendapat Oleh Alwi dkk (2017: 69) berpendapat bahwa: Metode bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia taman kanak-kanan sampai pada kelas rendah sekolah dasar. Kegiatan anak pada usia ini didominasi dengan bermain. Sedangkan pendapat Musbikin (2016: 15) Menyebutkan bahwa:

Permainan apapun yang dilakukan oleh anak merupakan proses belajar. Semakin beragam gerakan yang ia tampilkan, dan segala kebisingan yang ia ciptakan menunjukkan betapa kuat keinginannya untuk belajar. Jika dapat memahami kebutuhan bermain anak, tentunya dapat merangsang anak sedemikian rupa agar permainan yang diminatinya menunjang keberhasilan proses belajarnya yang memang mendominasi seluruh perkembangannya. Metode sebagai salah satu komponen dalam belajar mengajar merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan. Guru akan mencapai tujuan pengajaran dengan memanfaatkan metode secara akurat, jadi sebaiknya guru menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dijadikan sebagai alat efektif untuk tujuan pembelajaran.

Selanjutnya Lieberman (Craft, 2016: 84) menyatakan: Terdapat hubungan antara yang bersifat permainan pada anak dan kreativitas pada orang dewasa. Lebih banyak engkau bermain sebagai anak (pada masa kanak-kanak), maka engkau menjadi lebih kreatif pada kehidupan selanjutnya, karena yang bersifat permainan sesungguhnya menjadi sebuah sifat personalitas individu dan sebuah petunjuk awal menuju bentuk style kognitif merupakan bagaian dari gaya belajar yang menggambarkan kebiasaan berperilaku yang relatif tetap dalam diri seseorang dalam menerima, memikirkan, memecahkan masalah maupun dalam menyimpan informasi.

Pendapat Alwi dkk (2017: 70) Adapun langkah-langkah metode belajar sambil bermain sebagai berikut: 1) Tahapan Persiapan. Merumuskan tujuann yang hendak dicapai kemudian guru menjelaskan manfaat dari permainan yang akan dilakukan serta mennetukan macam kegiatan bermain, mennetukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan bahan, alat atau media yang digunakan dalam bermain; 2) Tahap Pelaksanaan dalam tahapan ini ada tiga langkah yang harus dilakukan yaitu: a) tahapan pembukaan, pada tahapan ini guru memberikan arahan kepada peserta didik apa yang harus dilakukannya; b) Tahapan Pelaksanaan, pada tahapan ini peserta didik memainkan permainan yang sudah ditentukan dengan mengikuti rambu-rambu yang telah ditentukan pula; c) Tahapan Penutupan, pada tahapan ini guru memberikan reward kepada peserta didik yang telah melakukan permainan dengan baik dan benar. Selain memberi reward guru memberikan arahan kepada peserta didik yang belum baik dan benar dalam bermain dan menyuruh mengulangi lagi sampai bisa melakukan dengan baik dan benar.

2. METODE

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Poroan, dengan alasan, karena peneliti mengajar di sekolah tersebut dan peneliti juga lebih memahami karakter dan kemampuan peserta didik di tempat penelitian tersebut, Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Juli - Agustus 2022. Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas IV berjumlah 10 peserta didik 4 orang laki-laki dan perempuan 6 orang. Pengambilan kelas IV sebagai subyek penelitian di lakukan berdasarkan kesepakatan dengan guru PPKn sebagai mitra yang mengampu, karena kelas tersebut Motivasi belajar peserta didik masih perlu di tingkatkan. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto 2019: 132). Yang terdiri 4 tahapan yakni Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), Observasi (*observing*) dan Refleksi (*reflecting*) dalam setiap siklus (Arikunto 2019: 132).

1. Pra tindakan/ refleksi awal. Kegiatan pra tindakan adalah pemberian tes awal (tes pra syarat) kepada peserta didik untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang

pembelajaran PPKn yang akan dipelajari. hal itu maka peneliti melanjutkan tindakan ke siklus I.

2. Perencanaan siklus 1. Peneliti dalam penelitian ini merencanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode Belajar Sambil Bermain, Peneliti berkordinasi dengan seorang guru PPKn yang akan mendampinginya dalam penelitian tersebut, untuk menerapkan Metode Belajar Sambil Bermain dalam pembelajaran. Pada prinsipnya Metode Belajar Sambil Bermain dapat diterapkan pada semua bidang studi, namun dalam konsep penelitian ini, peneliti menentukan pada bidang studi PPKn sesuai dengan observasi awal dimana ada hambatan-hambatan yang dialami guru PPKn dalam pembelajaran, yakni motivasi dan perhatian belajar yang kurang sehingga nilai-nilai peserta didik selalu tidak mencapai target.

Untuk membatasi materi yang akan disajikan, dan disesuaikan dengan alokasi waktu penelitian yang tersedia, maka peneliti menentukan materi yang akan disajikan dengan konsep ini dilapangan nantinya. Pada tahap perencanaan ini, guru mata pelajaran mempersiapkan instrumen dan materi pembelajaran yang akan disajikan.

3. Pelaksanaan siklus 1

Pada kegiatan inti, guru menerapkan pembelajaran dengan metode pemecahan masalah. Adapun Metode Belajar Sambil Bermain sebagai berikut :

- a) Tahapan Persiapan
- b) Tahapan Pelaksanaan
 - 1) tahapan pembukaan,
 - 2) Tahapan Pelaksanaan
 - 3) Tahapan Penutupan

4. Pengamatan (Observasi) siklus 1

Observasi untuk pertama kali pertemuan berdasarkan pada pedoman observasi kegiatan pembelajaran yang telah di susun oleh peneliti. Dalam tahap observasi, dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas sebagai mitra.

- a. Observasi terhadap aktivitas peserta didik

Hal-hal yang diamati selama dalam proses pembelajaran yaitu aktivitas belajar peserta didik dengan indikator antusiasme peserta didik, aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran serta interaksi peserta didik melalui Metode Belajar Sambil Bermain.

- b. Observasi terhadap aktivitas guru

Hal-hal yang diamati selama dalam proses pembelajaran yaitu kegiatan mengajar guru dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, penutup melalui Metode Belajar Sambil Bermain.

5. Refleksi siklus 1

Data hasil pengamatan kegiatan peserta didik maupun kegiatan guru dalam pembelajaran, serta angket motivasi belajar pada akhir siklus I yang telah terkumpul dianalisis sehingga diketahui berhasil atau tidaknya tindakan pada siklus tersebut. Hasil analisis ini sangat berguna untuk bahan pertimbangan merencanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan langkah-langkah berikut: 1) Lembar observasi dan 2) Validitas dan Reliabilitas Instrumen.

Menurut Arikunto (2019: 317) mengemukakan, bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan berkonsultasi kepada ahlinya, dalam hal ini adalah dosen pembimbing penyusunan . Perhitungan koefisien validitas dilakukan dengan menggunakan rumus koefisien *Korelasi Product Moment*, yakni.

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto 2019: 317)

Dengan : r_{xy} = Validitas tes

n = Jumlah responden

$\sum X$ = Skor setiap item

$\sum Y$ = Skor total responden

Reliabilitas menunjukkan bahwa instrument tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, (Sugiono 2019: 365). Kriteria pengambilan keputusan ini adalah, Kriteria pengujian validitas butir tes angket motivasi belajar adalah apabila r butir lebih besar dari r tabel, maka instrumen dinyatakan valid (diterima) sebaliknya apabila r butir lebih kecil dari r tabel, maka instrumen dinyatakan tidak valid (Gugur).

Pendapat oleh Sugiono (2019: 365) mengatakan, metode *Cronbach's Alpha* sangat cocok digunakan pada skor berbentuk skala seperti 1-5 atau skor rentang seperti 0-50. Berikut rumus *Cronbach's Alpha*.

$$r_{ii} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ii} : koefisien reliabilitas tes

n : jumlah butir item

1 : bilangan konstanta

$\sum s_i^2$: jumlah varians skor dari tiap-tiap butir item

s_t^2 : varians total

k : jumlah butir

Sedangkan untuk menghitung varians tiap-tiap butir soal digunakan rumus

$$s^2 = \frac{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}{n(n-1)}$$

Dengan :

S^2 = varians butir soal

n = banyak siswa peserta didik

X = skor butir soal

Sedangkan interpretasi besarnya koefisien reliabilitas berdasarkan patokan Sulistyono (Arikunto 2016: 43) adalah sebagai berikut:

Tabel Interpretasi Besarnya Koefisien Reliabilitas

Besarnya nilai r hitung	Interpretasi
$r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r < 1,00$	sangat tinggi.

Teknik Analisis data

1. Hasil Observasi, menggunakan rumus Persentase $p = f/n$, dengan p = persentasi yang dicari; f = skor yang diperoleh dan n skor totalnya .
2. Tes angket motivasi belajar peserta didik tersebut di analisis secara kuantitatif sbb:

Nilai rata-rata kelas

Untuk Menghitung nilai rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai Rata-rata

x_i = Nilai masing-masing peserta didik

N = Banyak peserta didik

Pedoman yang digunakan untuk menggolongkan nilai rata-rata tersebut kedalam kategori sangat kurang, cukup baik atau baik sebagai berikut Hulukati dalam Arikunto (2016: 43).

Tabel Pedoman Penggolongan Nilai Rata-Rata.

Nilai Rata – rata Tes	Kategori
$85,00 \leq X \leq 100$	Baik
$66,68 \leq X \leq 84,99$	Cukup Baik
$33,34 \leq X \leq 66,67$	Cukup
$0 \leq X \leq 33,33$	Sangat Kurang

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi yang diajarkan yaitu tentang Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman, menyiapkan permasalahan sebagai latihan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik, membuat lembar observasi untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan lembar observasi penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain untuk guru dan menyusun soal-soal untuk evaluasi siklus I yang akan digunakan sebagai penilaian pada akhir siklus I.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan selama 1 jam pelajaran (2 x 35 menit) dan pertemuan yang kedua dilakukan selama 1 jam pelajaran (2 x 35 menit), sehingga total alokasi waktu pada siklus I yaitu 2 jam pelajaran (4 x 35 menit). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada RPP yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran terdiri atas:

1. Pendahuluan: Adapun kegiatan awal yang dilakukan adalah mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan memotivasi peserta didik pentingnya mempelajari Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman.
2. Kegiatan Inti: Pembelajaran pada tahap ini berlangsung menggunakan langkah-langkah pembelajaran penerapan Metode Belajar Sambil Bermain dengan mengacu pada kegiatan inti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang dibahas adalah Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman.
3. Tahap Penyimpulan: Setelah menyelesaikan tahap inti yang diakhiri dengan menyimpulkan materi, kemudian peneliti memberi penekanan pada inti konsep yang telah dipelajari dan mengarahkan peserta didik membuat rangkuman dari hasil kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dilakukan tes akhir siklus I.

c. Hasil Observasi

1. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat, pada pelaksanaan tindakan ini khususnya untuk aktivitas peserta didik diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil pengamatan Siklus I tentang aktivitas peserta didik

No	Aspek Penilaian	Jml Item	Kategori Penilaian				Jml Skor	Capaian (%)
			4	3	2	1		
1	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti	3		3	4	-	7	58,33*

	pembelajaran							
2	Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran	3	-	9	-	-	9	75*
3	Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.	3	4	3	2	-	9	75*
4	Interaksi peserta didik selama proses pembelajaran	4	-	12	-	-	12	75*
Rata – Rata								70,83*

Ket :

** Memenuhi Indikator Keberhasilan

*Tidak Memenuhi Indikator Keberhasilan

Refleksi dilakukan untuk menentukan keberhasilan tindakan siklus I. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik melalui penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain yang meliputi aspek Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran 58,33%, Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran 75%, Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar. 75% dan Interaksi peserta didik selama proses pembelajaran 75% dengan rata – rata capaian 70,83% tergolong dalam kategori cukup baik.

2. Hasil pengamatan aktivitas guru

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru mitra mengadakan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat pada pelaksanaan tindakan diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil Pengamatan Siklus I tentang Aktivitas Guru

No.	Aspek Penilaian	Jml Item	Kategori Penilaian				Jml Skor	Capaian (%)
			4	3	2	1		
1	Pendahuluan	1	-	3	-	-	3	75*
2	Kegiatan Inti	3	4	6	-	-	10	83,33*
3	Penutup	1	-	3	-	-	3	75*
Rata – Rata								77,78*

** Memenuhi Indikator Keberhasilan

*Tidak Memenuhi Indikator Keberhasilan

Aktivitas guru yang meliputi aspek pendahuluan memperoleh capaian 75%, kegiatan inti memperoleh capaian 83,33% dan penutup memperoleh capaian 75% dengan rata-rata capaian 77,78% tergolong dalam kategori baik. Namun aktivitas peserta didik dan guru perlu ditingkatkan karena belum mencapai indikator keberhasilan.

d. Hasil Tes Motivasi Belajar Peserta Didik .

Data hasil tes motivasi belajar peserta didik siklus I diperoleh berdasarkan tes tertulis peserta didik yang berbentuk soal uraian berjumlah 5 soal dan jawaban tes motivasi belajar peserta didik. Berikut ini akan disajikan tabel yang menunjukkan data hasil tes siklus I

Tabel 3. Nilai Rata – Rata Kelas IV Berdasarkan Tes Motivasi Belajar Peserta Didik Siklus I

	Rata – Rata	Kategori
Siklus I	62, 13	Cukup Baik

e. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis hasil tes motivasi belajar tertulis siklus I, rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 62, 13 kategori cukup baik tetapi belum mencapai indikator keberhasilan KKM.

Hal – hal di atas, terjadi karena :

1. Masih ada peserta didik yang gaduh pada saat pembelajaran berlangsung
2. Metode Belajar Sambil Bermain dalam proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik untuk menemukan pemecahan masalah sehingga peserta didik membutuhkan berpikir tingkat tinggi dan berpikir logis.
3. Peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain yang mengharuskan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan aktif dalam latihan mengerjakan soal untuk latihan berpikir.

Melihat kekurangan di atas, maka rencana perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II adalah:

- 1) Memotivasi peserta didik agar banyak latihan dalam penyelesaian soal agar mudah menemukan solusi dari masalah yang ada.
- 2) Guru memberikan beberapa contoh masalah yang dengan soal yang hampir sama dan merumuskan hipotesisnya serta memberikan solusi agar termotivasi untuk mencoba menemukan solusi dari masalah soal yang diberikan.
- 3) Guru mengarahkan agar peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dapat membimbing peserta didik lain yang memiliki kemampuan rendah

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

- a. Perencanaan: Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi yang diajarkan yaitu tentang Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman, menyiapkan permasalahan sebagai latihan soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik, membuat lembar observasi untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dan lembar observasi penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain untuk guru dan menyusun soal-soal untuk evaluasi siklus II yang akan digunakan sebagai penilaian pada akhir siklus II.
- b. Pelaksanaan: Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan selama 1 jam pelajaran (1 x 35 menit) dan pertemuan yang kedua dilakukan selama 1 jam pelajaran (1 x 35 menit), sehingga

total alokasi waktu pada siklus II yaitu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada RPP yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran terdiri atas:

1. Pendahuluan

Adapun kegiatan awal yang dilakukan adalah mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan memotivasi peserta didik pentingnya mempelajari Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman.

2. Kegiatan Inti

Pembelajaran pada tahap ini berlangsung menggunakan langkah-langkah pembelajaran penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain dengan mengacu pada kegiatan inti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi yang dibahas adalah Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman

3. Tahap Penyimpulan

Setelah menyelesaikan tahap inti yang diakhiri dengan menyimpulkan materi, kemudian peneliti memberi penekanan pada inti konsep yang telah dipelajari dan mengarahkan peserta didik membuat rangkuman dari hasil kegiatan pembelajaran. Kemudian untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dilakukan tes akhir siklus II.

c. Hasil Observasi

1. Hasil pengamatan aktivitas peserta didik

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat pada pelaksanaan tindakan ini khususnya untuk aktivitas peserta didik diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil pengamatan Siklus II tentang aktivitas peserta didik

No	Aspek Penilaian	Jml Item	Kategori Penilaian				Jml Skor	Capaian (%)
			4	3	2	1		
1	Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran	3	8	3	-	-	11	91,67**
2	Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran	3	8	3	-	-	11	91,67**
3	Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar	3	12	-	-	-	12	100**
4	Intraksi peserta didik selama proses pembelajaran	4	12	3	-	-	15	93,75**
Rata – Rata								95,77**

Ket :

** Memenuhi Indikator Keberhasilan

*Tidak Memenuhi Indikator Keberhasilan

Refleksi dilakukan untuk menentukan keberhasilan tindakan siklus I. Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik melalui penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain yang meliputi aspek Antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran 91,67%, Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran 91,67%, Aktivitas peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar. 100% dan Interaksi peserta didik selama proses pembelajaran 93,75% dengan rata – rata capaian 95,77% tergolong dalam kategori baik.

2. Hasil pengamatan aktivitas guru

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, guru mitra mengadakan pengamatan berdasarkan lembar pengamatan yang telah dibuat oleh peneliti. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat pada pelaksanaan tindakan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Pengamatan Siklus II tentang Aktivitas Guru

No.	Aspek Penilaian	Jml Item	Kategori Penilaian				Jml Skor	Capaian (%)
			4	3	2	1		
1	Pendahuluan	1	4	-	-	-	4	100**
2	Kegiatan Inti	3	8	3	-	-	11	91,67**
3	Penutup	1	4	-	-	-	4	100**
Rata – Rata								97,22**

Ket :

** Memenuhi Indikator Keberhasilan

*Tidak Memenuhi Indikator Keberhasilan

Aktivitas guru yang meliputi aspek pendahuluan memperoleh capaian 100%, kegiatan inti memperoleh capaian 91,67% dan penutup memperoleh capaian 100% dengan rata – rata capaian 97,22% dan tergolong dalam kategori baik.

d) Hasil Tes Motivasi Belajar Peserta Didik

Data hasil motivasi belajar peserta didik siklus II diperoleh berdasarkan tes tertulis peserta didik yang berbentuk soal uraian berjumlah 5 soal dan jawaban tes motivasi belajar peserta didik (lampiran 2 dan 3).

Berikut ini akan disajikan tabel yang menunjukkan data hasil tes siklus II.

Tabel 6. Nilai Rata – Rata kelas IV Berdasarkan Tes Motivasi Belajar peserta didik Siklus II

	Rata – Rata	Kategori
Siklus II	90,13	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis hasil tes tertulis motivasi belajar peserta didik siklus II, persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 90,13 kategori sangat baik sudah mencapai indikator keberhasilan KKM.

Pembahasan

Pembelajaran PPKn melalui penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain yang disesuaikan dengan RPP.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh pengamat, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain pada umumnya aktivitas peserta didik maupun aktivitas guru menunjukkan ada peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas peserta didik terutama pada kegiatan kerja sama dan diskusi antar peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan peningkatan aktivitas guru terutama pada kemampuan guru mengelola waktu yang menjadi cukup baik.

Pada waktu tes motivasi belajar peserta didik siklus I dan Siklus II, guru meminta peserta didik menuliskan jawaban tes motivasi belajar peserta didik sesuai dengan langkah-langkah penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain. Beberapa peserta didik masih kurang teliti dalam memperoleh motivasi belajar peserta didik. Pada tes motivasi belajar peserta didik siklus I hampir seluruh peserta didik tidak menuliskan simpulan dari jawaban yang telah diperolehnya, tetapi hal itu telah diperbaiki pada tes motivasi belajar peserta didik siklus II.

Dari skor nilai rata – rata kelas tes motivasi belajar peserta didik siklus I adalah sebesar 62, 13% dengan kriteria cukup baik dengan rincian indikator dari motivasi belajar peserta didik siklus II adalah sebesar 90,13% dengan kriteri sangat baik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti memperoleh gambaran bahwa penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain yang telah diterapkan merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam menyelesaikan masalah-masalah Tentang Tema Kerjasama Dalam Keragaman.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil observasi kegiatan dan aktivitas peserta didik dari seluruh aspek yang dinilai dalam lembar pengamatan siklus I mencapai aktifitas guru 77,78%, keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran 70,83% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai aktifitas guru 97,22% dan aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran mencapai 95,77% setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan menerapkan Metode Belajar Sambil Bermain Rata-rata motivasi belajar peserta didik dari seluruh peserta didik yang dikenai tindakan mencapai 62,13% pada siklus I dan 90,13% pada siklus II. Untuk hasil belajar PPKn pada siklus I mencapai 62,50% meningkat pada siklus II mencapai 90,50%. Disimpulkan bahwa penggunaan Metode Belajar Sambil Bermain dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik Pada Pembelajaran Tema Tentang Kerjasama Dalam Keragaman kelas IV di SDN Poroan Kabupaten Banggai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
-----, 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta
Alwi, Usman dkk. 2017. *Strategi pembelajaran*, makassar : fakultas Ilmu pendidikan.
Universitas negeri Makassar.

- Aliya. 2016. *peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Menggunakan Metode Permainan*
- Carf, Anna. 2016. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok : inisiasi Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Dan Aswan Zain. 2016. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Djaali. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Iis Aprina Wati. 2017. *penggunaan Metode Permainan menggunakan media kartu Domino Bilangan Untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 013 Tampan Marpoyan Damai*
- Imam Musbikin. 2016. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Winardo Surakhmad. 2017. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar, Dasar Dan Teknik metodologi Pengajaran*. Bandung : Tarsito
- Sardiman. 2019. *Interaksi dan motivasi balajr mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sugiono. 2019. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Suryabrata. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Undang-Undang no 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Penerbit Cemerlang.