

**JURNAL PENDIDIKAN NON FORMAL**  
**JPNF**  
**BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur**

Manajemen Program Pembelajaran Paket B dengan Metode Bermain Peran di Kabupaten Bone Bolango

---

Penatalaksanaan Program Stimulasi Oral Motor untuk Mendorong Perkembangan Bicara Anak Usia 3 - 6 Tahun

---

Faktor-faktor Determinan Penyelenggaraan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dan Minat Baca Anak

---

Membangun Integritas di Satuan Pendidikan Nonformal Menuju Akuntabilitas Penyelenggaraan Pendidikan Kesetaraan Paket C

---

Penelitian sebagai Dasar Penyusunan Kebijakan Berbasis Bukti

---

Pelibatan Orangtua Dalam Menumbuhkembangkan Kebiasaan Positif Anak di SD Perkotaan Melalui Program 3A

---



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL PAUD dan Dikmas  
BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur  
2017



Pelindung  
Kepala BP PAUD dan Pendidikan Masyarakat Jawa Timur

Penasehat  
Kepala Seksi Informasi dan Kemitraan

Redaktur  
Eko Yuniarto

Editor  
Widya Ayu Puspita  
Putu Ashintya Widhiartha

Sekretariat  
M. Subchan Sholeh  
Alief Habibiy  
Ferdiana Rosyidah

Alamat Redaksi  
Gedung Pusat BP-PAUD dan Dikmas Jawa Timur  
Jl. Gebang Putih No. 10 Sukolilo Surabaya 60117  
Telp. 031 5945101 – 5925972  
Fax. 031 5953787  
email. jurnal\_bppaudnisby@yahoo.co.id

JURNAL PNF

Vol. 16, No. 1 September 2017

**MANAJEMEN PROGRAM PEMBELAJARAN PAKET B DENGAN METODE  
BERMAIN PERAN DI KABUPATEN BONE BOLANGO**

[Abdul Rahmat, Sandra Palilati, dan Mira Mirnawati]

**PENATALAKSANAAN PROGRAM STIMULASI ORAL MOTOR UNTUK MEN-  
DORONG PERKEMBANGAN BICARA ANAK USIA 3 – 6 TAHUN**

[Widya Ayu Puspita]

**FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN PENYELENGGARAAN TAMAN BACAAN  
MASYARAKAT (TBM) DAN MINAT BACA ANAK**

[Wiwin Yulianingsih dan Risa Durrotun Nailiyah]

**MEMBANGUN INTEGRITAS DI SATUAN PENDIDIKAN NONFORMAL  
MENUJU AKUNTABILITAS PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN  
KESETARAAN PAKET C**

[Kasmuji Raharja]

**PENELITIAN SEBAGAI DASAR PENYUSUNAN KEBIJAKAN BERBASIS  
BUKTI**

[Putu A. Widhiartha]

**PELIBATAN ORANGTUA DALAM MENUMBUHKEMBANGKAN  
KEBIASAAN POSITIF ANAK DI SD PERKOTAAN MELALUI PROGRAM 3A**

[Dwi Ari Noerharijanti]

# **MANAJEMEN PROGRAM PEMBELAJARAN PAKET B DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI KABUPATEN BONE BOLANGO**

Abdul Rahmat, Sandra Palilati, dan Mira Mirnawati  
Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Gorontalo  
[abdulrahmat@ung.ac.id](mailto:abdulrahmat@ung.ac.id)

## **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan data objektif tentang manajemen pembelajaran dengan metode bermain peran. Dilakukan penelitian tindakan kelas pada warga belajar Paket B kelas IX di Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango yang jumlah warga belajar 25 orang, dengan sistem pembahasan dalam bentuk tiga siklus. Kekurangan atau ketidaktuntasan pada siklus sebelumnya telah dibahas pada siklus selanjutnya.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan belajar Paket B. Hal ini terbukti, indikator kinerja dalam penelitian ini telah mencapai 94%. Peningkatan ini dilalui secara bertahap yaitu; pada observasi awal motivasi warga belajar hanya 34,4%, pada siklus I motivasi warga belajar mengalami perbaikan hingga mencapai 50,4 %, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 85,2%, dan pada akhir penelitian siklus III telah mencapai 94%. Dengan demikian kesimpulan hasil penelitian ini adalah metode bermain peran sangat efektif digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi warga belajar Paket B. Untuk itu disarankan; (1) kepada tutor Paket B pada umumnya untuk dapat melaksanakan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi warga belajar; (2) kepada para guru/tutor yang melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk tetap merencanakan program kegiatannya dengan baik, sehingga tujuan yang diharapkan dari penelitian dapat tercapai secara optimal.

**Kata Kunci:** Manajemen Belajar dan Metode Bermain Peran

## **I. PENDAHULUAN**

Untuk mewujudkan suatu standarisasi pendidikan yang diharapkan, maka perlu ada metode yang mampu meningkatkan motivasi dari warga belajar, dimana metode dimaksud adalah metode pembelajaran bermain peran. Hal yang menjadi alasan penting mengapa metode pembelajaran bermain peran sangat efektif untuk diterapkan dan dikembangkan pada program paket B kenyataan dilapangan pengelolaan program pembelajaran masih belum menunjukkan taraf optimal. Apabila hal ini dibiarkan, maka warga belajar akan sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan pendidikan, dan tidak menutup kemungkinan akan berdampak pada peningkatan motivasi belajar termasuk keberhasilan/kelulusan dalam mengikuti ujian pembelajaran program paket B.

Untuk mengatasi terhambatnya peningkatan motivasi belajar program paket B sebetulnya banyak cara yang dapat dilakukan tutor dan salah satu di antaranya adalah dengan metode pembelajaran bermain peran. Melalui bermain peran warga belajar dapat belajar berbagai keterampilan secara senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya. Bahkan dengan bermain peran warga belajar lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan

pada jenjang yang lebih tinggi (Wiklund, J., Shepherd, D., 2005). Kegiatan bermain peran sangat membantu tutor untuk dapat mengevaluasi dan menemukan warga belajar yang memiliki bakat atau minat dalam hal seni kreatifitas. Itulah sebabnya dalam memenuhi predikat tutor profesional, tutor dituntut untuk lebih kreatif menguasai metode-metode inovatif dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna diterapkan pada proses mengajar yang sangat dibutuhkan oleh semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan. (Arifin:1992)

Menurut Winkels dalam Usman (1995:35), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri warga belajar yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Dengan demikian maka yang dimaksudkan dengan motivasi belajar adalah daya penggerak atau yang menggerakkan dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar.

Burton (2000:96) mengelompokkan motivasi belajar ke dalam dua bahagian yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik terkandung di dalam situasi belajar dan merumuskan kebutuhan dan tujuan anak. Misalnya, keinginan untuk mencapai keterampilan-keterampilan tertentu yang bermanfaat didalam pemecahan masalah-masalah kehidupan atau memperoleh informasi dan pemahaman atau untuk mengembangkan sikap-sikap untuk mencapai kehidupan yang sukses dan menyenangkan.

Gowen, (1995), peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada factor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Jim Ife, (1996), bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Menurut Mulyasa (2004) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya.

Keempat asumsi tersebut sebagai berikut:

1. Secara implisit bermain peran mendukung susatau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi ‘‘di sini pada saat ini’’. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

2. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.
3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Restiya, (2012), terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Saat bermain peran ini bisa menjadi ajang belajar bagi mereka, baik belajar membaca, berhitung, mempelajari proses/alur dalam mengerjakan sesuatu, mengenal tata tertib/tata cara di suatu tempat, yang semua ada dalam kehidupan kita. Tentu saja kita hanya cukup memberikan informasi sebelum mereka mulai bermain, dan atau lebih baik kalo kita terlibat dalam permainan tersebut agar kita bisa menggali imajinasi dan mengenalkan informasi yang ingin kita kenalkan.

Dalam pembelajaran partisipatif terdapat tiga pihak sebagai pemegang peran seperti diungkapkan oleh Sudjana yakni pendidik, peserta didik, dan kurikulum yang menjadi kepedulian keduanya, yaitu kepedulian pendidik dan peserta didik (siswa, warga belajar, peserta latihan). Pendidik dengan penamaan lain baginya seperti pamong belajar, pembimbing, dan pelatih atau widyaiswara, adalah sebagai

pemegang utama dalam setiap strategi kegiatan pembelajaran. (J.E., Martinez, J., Lumpkin, G.T., Kataria, N., 2017).

### **III. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berlokasi pada warga belajar Paket B di Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah warga belajar yang sedang duduk di kelas IX dengan jumlah 25 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 13 orang perempuan. Dalam usia rata-rata 14-16 tahun tersebut, mereka mempunyai tingkat motivasi belajar yang berbeda-beda sesuai dengan latar belakang keluarga, lingkungan kehidupan masyarakat di mana anak berada, keadaan psikologis, serta kehidupan sosial lainnya.

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melakukan skenario perbaikan/tindak lanjut terhadap berbagai siklus hingga mencapai kepuasan dan titik maksimal sesuai yang dikehendaki dalam penelitian tindakan kelas. Maksudnya, apabila pada siklus I belum mencapai tolok ukur keberhasilan, maka dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perencanaan yang sama ditambah dengan beberapa perbaikan untuk penyempurnaan siklus I. (Sugiyono.2009).

Moleong (2000) selanjutnya untuk penelitian tindakan kelas ini, peneliti membatasinya pada tiga siklus dengan langkah-langkah kegiatannya sebagai berikut:

#### **Siklus I**

- a. Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran yang dapat menggunakan metode bermain peran.
- b. Menyusun materi pelajaran berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang dipilih dengan beberapa indikator pembelajaran yang dirumuskan.
- c. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai skenario pembelajaran
- d. Menerapkan metode bermain peran sesuai dengan langkah-langkahnya.
- e. Menggunakan media yang telah dirancang sesuai materi
- f. Melaksanakan evaluasi tentang motivasi motivasi warga belajar Paket B untuk memperoleh balikan terhadap ketercapaian indikator
- g. Tutor mitra melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran
- h. Menganalisis hasil pemantauan dalam pelaksanaan proses pembelajaran
- i. Menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan

#### **Siklus II**

- a. Mengkaji tingkat ketuntasan dan kesulitan capaian pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran yang telah diberikan pada siklus I.
- b. Bersama tutor mitra mengidentifikasi faktor penyebab rendahnya motivasi motivasi warga belajar Paket B.
- c. Bersama tutor mitra mengkaji kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I
- d. Bersama tutor mitra merumuskan cara pemecahannya
- e. Bersama tutor mitra melaksanakan tindak lanjut pembelajaran sesuai dengan hasil analisis pada siklus I
- f. Melaksanakan penilaian dan penyimpulan hasil yang dicapai anak

#### **Siklus III**

- a. Mengkaji tingkat ketuntasan dan kesulitan capaian pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran yang telah diberikan pada siklus II

- b. Bersama tutor mitra mengidentifikasi faktor penyebab rendahnya motivasi warga belajar Paket B.
- c. Bersama tutor mitra mengkaji kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus II
- d. Bersama tutor mitra merumuskan cara pemecahannya
- e. Bersama tutor mitra melaksanakan tindak lanjut pembelajaran sesuai dengan hasil analisis pada siklus II
- f. Melaksanakan penilaian dan penyimpulan hasil yang dicapai anak

Tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengolah hasil pemantauan dari lembar observasi dan cara bermain peran terhadap motivasi warga belajar. Dari hasil analisis ini kemudian peneliti bersama tutor mitra melakukan refleksi. Apabila hasil siklus pertama belum memenuhi target atau kriteria keberhasilan, maka dilanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus I, dan begitu pula selanjutnya.

Dalam mengevaluasi data warga belajar maka digunakan pendekatan triangulasi, baik melalui triangulasi sumber, data, maupun metode. (Wahyu, 1996)

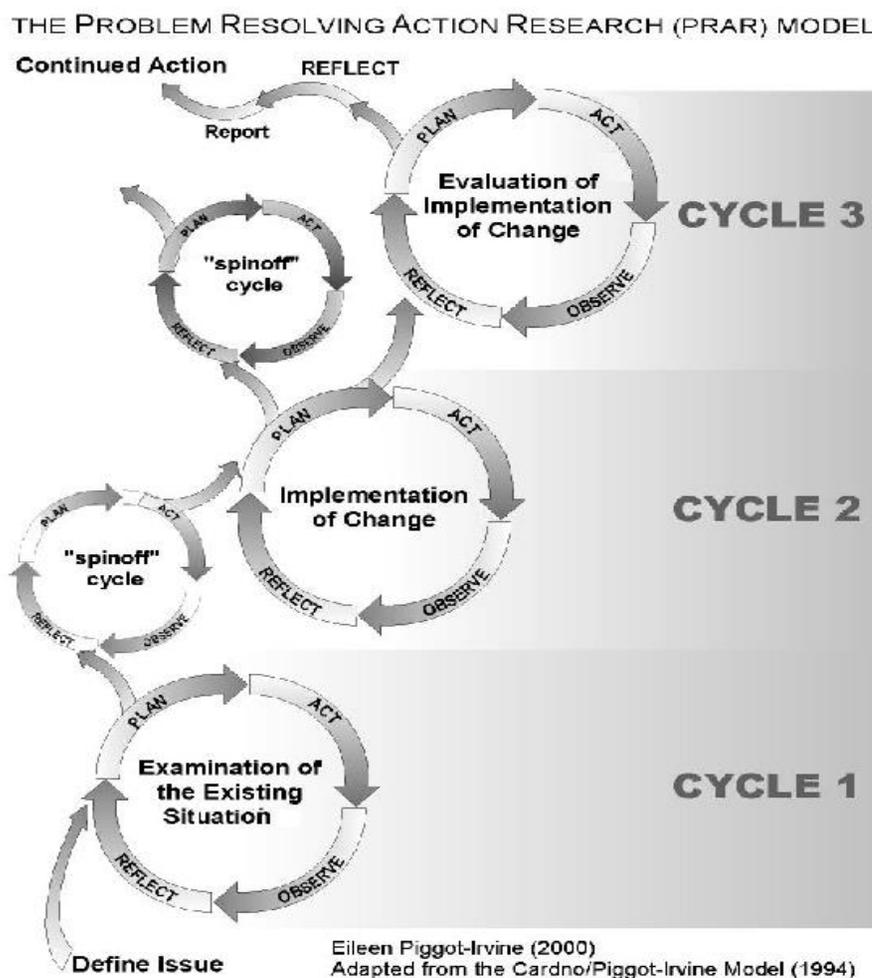


Figure 1. The Problem Resolving Action Research Model (Tom Burkard, 1999)

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Warga Belajar Paket B di Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Peneliti bertindak sebagai guru kelompok belajar kelas IX dan yang menjadi mitra kerja sekaligus pengamat adalah dua orang guru.

Pendidikan Paket B Desa Bube Baru ini didirikan pada tahun 2006 berlokasi di Desa Bube Baru Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango. Di bawah pimpinan Asniwaty Ali, serta para tutornya Ibrahim Mooduto, pendidikan paket B Bube Baru ini telah menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang cukup optimal sehingga dapat menamatkan anak-anaknya yang berkualitas.

Dengan aktivitas pembelajaran sebanyak 18 jam seminggu yang dikemas dalam 6 hari efektif sekolah, maka sistem pembelajaran yang ada di Paket B Bube Baru ini telah mampu mengantarkan anak-anak binaannya memiliki beberapa keterampilan hidup (*life skill*) sebagai pondasi untuk menata paradigma kehidupan yang lebih baik pada usia dan perkembangan berikutnya.

##### 4.1.1 Observasi Awal

Dari hasil pengamatan pada anak yang diadakan sebelum penelitian tindakan yaitu pada tanggal 5 April 2016 diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- (1) Sebagian warga belajar menunjukkan sikap acuh tak acuh ketika pembelajaran berlangsung;
- (2) tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan tutor;
- (3) memilih-memilih mata pelajaran yang akan diikuti;
- (4) sering bolos dari sekolah;
- (5) memperoleh nilai prestasi rendah.

Secara lebih jelas hasil pengamatan untuk observasi awal dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2 : Hasil Pengamatan Observasi Awal

Pen- ga- mat	Persentase Aspek yang Diobservasi																																							
	Aktif Mengikuti Pelajaran				Mengerjakan Tugas				Suka pada Semua Mata Pelajaran				Taata pada Aturan Sekolah				Berprestasi Tinggi																							
	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K																				
I	1	1	2	4	1	2	3	2	2	2	2	2	8	1	3	4	1	2	3	2																				
	2	6	8	4	2	8	2	8	4	4	8	4		2	2	8	6	8	6	0																				
II	8	1	3	4	1	2	4	2	1	2	3	2	1	1	3	3	1	2	4	2																				
		6	2	4	2	4	0	4	6	4	6	4	2	6	6	6	2	4	0	4																				
Rata - rata	10	16	30	44	12	26	36	26	20	24	32	24	10	14	34	42	14	26	38	22																				
	26				74				38				62				44				56				24				76				40				60			

Keterangan: SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa untuk aspek keaktifan mengikuti pelajaran ada 26 % anak yang sudah memperlihatkan sesuai kriteria baik, dan 74 % yang belum baik. Untuk aspek suka mengerjakan tugas 38 % yang sudah baik dan 62 % yang belum baik. Untuk aspek suka pada semua mata pelajaran 44 % yang sudah baik dan 56 % yang belum baik. Untuk aspek taat pada aturan sekolah 24

% yang sudah baik dan 76 % yang belum baik, terakhir aspek berprestasi tinggi dalam belajar 40% yang sudah baik dan 60% yang belum baik. Apabila dilihat, maka persentase warga belajar paket B yang memiliki motivasi belajar sudah baik sebanyak 34,4 % dan yang belum baik 65,6%.

Dari hasil yang diperoleh gambaran tentang motivasi warga belajar paket B yang akan diupayakan mengalami peningkatan melalui metode bermain peran. Untuk itu dipersiapkan segala sesuatu yang digunakan dalam pelaksanaan siklus 1, yaitu satuan kegiatan harian, skenario permainan peran dan lembar observasi.

Kegiatan bimbingan yang diintegrasikan dengan pembelajaran berlangsung di kelompok belajar kelas IX dan diikuti oleh seluruh warga belajar yang berjumlah 25 orang.

#### 4.1.2 Siklus I

Dari kegiatan bimbingan yang diintegrasikan dengan Standar Kompetensi tentang meraih cita-cita dengan kegiatan permainan peran yaitu cerita "Ingin Menjadi Guru yang Cerdas dan Disenangi Siswa", yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2016, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3: Hasil Pengamatan Siklus I

Pen- ga- mat	Persentase Aspek yang Diobservasi																			
	Aktif Mengikuti Pelajaran				Mengerjakan Tugas				Suka pada Semua Mata Pelajaran				Taat pada Aturan Sekolah				Berprestasi Tinggi			
	S B	B	C	K	SB	B	C	K	S B	B	C	K	SB	B	C	K	S B	B	C	K
I	2 0	2 8	3 6	1 6	2 4	3 2	2 0	2 4	1 6	3 6	3 2	1 6	2 0	2 4	4 0	1 6	1 6	3 6	3 2	1 6
II	1 2	4 8	2 8	1 2	1 6	3 2	2 8	2 4	1 6	3 2	4 0	1 2	1 6	3 2	4 0	1 2	1 6	3 2	4 0	1 2
Rata - rata	16	38	32	14	20	32	24	24	16	34	36	14	18	28	40	14	16	34	36	14
	54		46		52		48		50		50		46		54		50		50	

Keterangan: SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa untuk aspek keaktifan mengikuti pelajaran ada 54 % warga belajar yang sudah memperlihatkan sesuai kriteria baik, dan 46 % yang belum baik. Untuk aspek suka mengerjakan tugas 52% yang sudah baik dan 48 0% yang belum baik. Untuk aspek suka pada semua mata pelajaran 50 % yang sudah baik dan 50 % yang belum baik. Untuk aspek taat pada aturan sekolah 46 % yang sudah baik dan 54 % yang belum baik, terakhir berprestasi tinggi dalam belajar 50% yang sudah baik dan 50% yang belum baik. Apabila dilihat, maka persentase warga belajar paket B yang memiliki motivasi belajar sudah baik sebanyak 50,4 % dan yang belum baik 49,6%.

#### 4.1.3 Siklus II

Dari kegiatan bimbingan yang diintegrasikan dengan Standar Kompetensi tentang meraih cita-cita dengan kegiatan permainan peran yaitu cerita "Menjadi Tekhnokrat yang Profesional" yang dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2016, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.4: Hasil Pengamatan Siklus II

Pengamat	Persentase Aspek yang Diobservasi																																							
	Aktif Mengikuti Pelajaran				Mengerjakan Tugas				Suka pada Semua Mata Pelajaran				Taat pada Aturan Sekolah				Berprestasi Tinggi																							
	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K																				
I	20	64	88	88	24	64	12	0	28	56	12	4	28	64	80	0	24	64	12	0																				
II	12	72	12	4	24	60	12	4	20	60	16	4	20	64	12	4	24	60	88	8																				
Rata-rata	16	68	10	6	24	62	12	2	24	58	14	4	24	64	10	2	24	62	10	4																				
	84				16				86				14				82				18				88				12				86				14			

Keterangan: SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa untuk aspek keaktifan mengikuti pelajaran ada 84 % anak yang sudah memperlihatkan sesuai kriteria baik, dan 16 % yang belum baik. Untuk aspek suka mengerjakan tugas 86 % yang sudah baik dan 14 % yang belum baik. Untuk aspek suka pada semua mata pelajaran 82 % yang sudah baik dan 18 % yang belum baik. Untuk aspek taat pada aturan sekolah 88 % yang sudah baik dan 12 % yang belum baik, terakhir berprestasi tinggi dalam belajar 86 % yang sudah baik dan 14 % yang belum baik. Apabila dilihat, maka persentase warga belajar paket B yang memiliki motivasi belajar sudah baik sebanyak 85,2 % dan yang belum baik 14,8 %.

#### 4.1.4 Siklus III

Dari kegiatan bimbingan guru yang diintegrasikan dengan Standar Kompetensi tentang meraih cita-cita dengan kegiatan permainan peran yaitu cerita "Pengusaha Sukses dan Dermawan", yang dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2016, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5: Hasil Pengamatan Siklus III

Pengamat	Persentase Aspek yang Diobservasi																			
	Aktif Mengikuti Pelajaran				Mengerjakan Tugas				Suka pada Semua Mata Pelajaran				Taat pada Aturan Sekolah				Berprestasi Tinggi			
	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K	SB	B	C	K	S	B	C	K
I	32	60	88	0	36	60	40	0	40	48	84	4	32	64	44	0	32	60	88	0
II	16	76	88	0	40	60	0	0	52	44	44	0	40	56	44	0	32	60	44	4
Rata-rata	24	68	88	0	38	60	20	0	46	46	62	2	36	40	44	0	32	60	66	2

	92	8	98	2	92	8	96	4	92	8
--	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

Keterangan: SB= Sangat Baik, B= Baik, C= Cukup, K= Kurang

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa untuk aspek keaktifan mengikuti pelajaran ada 92 % anak yang sudah memperlihatkan sesuai kriteria baik, dan 8 % yang belum baik. Untuk aspek suka mengerjakan tugas 98 % yang sudah baik dan 2 % yang belum baik. Untuk aspek suka pada semua mata pelajaran 92 % yang sudah baik dan 8 % yang belum baik. Untuk aspek taat pada aturan sekolah 96 0% yang sudah baik dan 4 % yang belum baik, terakhir untuk aspek berprestasi tinggi dalam belajar 92 % yang sudah baik dan 8 % yang belum baik. Apabila dilihat, maka persentase warga belajar paket B yang memiliki motivasi belajar sudah baik sebanyak 94 % dan yang belum baik 6 %.

#### 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Kegiatan penelitian tindakan kelas di kelompok belajar kelas IX melalui metode bermain peran memiliki indikator kinerja; apabila minimal 90 % warga belajar sudah memiliki motivasi belajar yang diharapkan,

Berdasarkan standar tersebut, penelitian tindakan kelas ini menunjukkan hasil, yaitu pada siklus I, 50,4 % warga belajar yang memiliki motivasi belajar yang diharapkan, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 85,2 % dan pada siklus III mencapai 94 % .

Selanjutnya berdasarkan refleksi bersama pada observasi awal, terdapat kelemahan-kelemahan seperti; sebagian warga belajar menunjukkan sikap acuh tak acuh ketika pembelajaran berlangsung, tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan guru/tutor, memilih-memilih mata pelajaran yang akan diikuti, sering bolos dari sekolah, dan memperoleh nilai prestasi rendah.

Untuk itu dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I telah dilaksanakan strategi pembelajaran dengan menggunakan skenario bermain peran sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan cerita
- 2) Guru menjelaskan cara bermain peran
- 3) Guru membimbing warga belajar untuk melakukan permainan peran sesuai dengan cerita yang telah di sampaikan oleh guru .
- 4) Guru memberikan *reinforcement* kepada warga belajar yang memperlihatkan motivasi belajar yang di harapkan .

Dari kegiatan tersebut maka pada siklus I terjadi perubahan yaitu meningkatnya jumlah siswa yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang diharapkan. Meskipun terjadi peningkatan, namun masih ada kelemahan-kelemahan ,yaitu;

- Baru sebagian kecil warga belajar yang mencapai kriteria peningkatan motivasi belajar yang di harapkan
- Belum optimalnya bimbingan yang diberikan oleh guru

Untuk itu pada siklus II dilakukan kegiatan-kegiatan berikut sebagai upaya perbaikan terhadap kelemahan yang di alami, yaitu;

- a. Dalam bercerita guru menampilkan adegan-adegan untuk menarik perhatian warga belajar.
- b. Guru membimbing warga belajar bersama-sama melakukan kegiatan dalam bermain peran,

- c. Guru memberikan penguatan positif bagi warga belajar yang memperlihatkan motivasi belajar yang diharapkan dan memberikan penguatan negatif kepada warga belajar yang masih memperlihatkan perilaku tidak aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, misalnya tidak melaksanakan tugas dan sering bolos dari sekolah.

Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, maka hasil yang diperoleh adalah meningkatnya rata-rata persentase jumlah warga belajar yang memperlihatkan peningkatan motivasi belajar yang diharapkan yaitu dari 50,4 % menjadi 85,2 %. Walaupun secara keseluruhan peningkatan ini sudah hampir mencapai indikator kinerja, tetapi masih ada yang memilih-memilih mata pelajaran yang ia senangi, untuk itu peneliti masih melanjutkan ke siklus yang ketiga

Ternyata pada siklus III terjadi peningkatan motivasi belajar warga belajar. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata persentase peningkatan motivasi belajar yang diharapkan dari 90 % meningkat menjadi 94 %. Dengan demikian siklus dihentikan.

Walaupun sudah mencapai target, namun belum mencapai 100 % warga belajar yang memperlihatkan motivasi belajar yang diharapkan, di mana masih ada warga belajar yang tidak tertarik pada mata pelajaran tertentu telah diupayakan menerapkan langkah-langkah melalui teknik permainan peran untuk membantu warga belajar tersebut, tetapi belum berhasil. Untuk itu setelah penelitian tindakan ini selesai, kegiatan bimbingan melalui teknik permainan peran ini masih akan dilanjutkan untuk membantu anak tersebut.

## **V. PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Motivasi belajar Warga Paket B Desa Bube Baru Kecamatan Suawawa Kabupaten Bone Bolango mengalami peningkatan sesuai dengan indikator kinerja yaitu 90 %. Peningkatan ini dilalui secara bertahap yaitu; pada observasi awal motivasi belajar mencapai 34,4%, pada siklus I motivasi belajar mengalami peningkatan hingga mencapai 50,4 %, pada tindakan siklus II meningkat menjadi 85,2%, dan pada akhir penelitian siklus III telah mencapai 94%

Metode bermain peran sangat efektif digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar bagi Warga belajar Paket B. Hal ini dibuktikan oleh adanya peningkatan melalui perbaikan pada beberapa siklus sebagaimana disebutkan di atas. Dengan demikian, metode mengajar metode bermain peran telah menjadi pilihan utama bagi tutor Paket B dalam pembelajaran umumnya terutama dalam meningkatkan motivasi warga belajar.

### **5.2 Saran**

Diharapkan kepada para guru/tutor yang melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk tetap merencanakan program kegiatannya dengan baik, sehingga tujuan yang diharapkan dari penelitian dapat tercapai secara optimal.

## BIBLIOGRAPHY

- [1] Arifin, H.M. 1992. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam
- [2] Burton, William H. dalam Cyril Poster, 2000. *Gerakan Menciptakan Sekolah Unggulan*, Jakarta : Lembaga Indonesia Adidaya
- [3] Gowen, 1995. *Building the Learning Organization*, New York: Mc Graw Hill
- [4] H. Suprijanto, 2007. *Pendidikan Orang Dewasa*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [5] J.E., Martinez, J., Lumpkin, G.T., Kataria, N., 2017. *How well do EO measures and entrepreneurial behaviors match?* International Entrepreneurship Management Journal.<http://dx.doi.org/10.1007/s11365-016-0432-5>.Steinmetz, H., 2013.
- [6] Jim Ife, 1996, *Community development (Creating community alternatives vision, analisis and practice)*, Sydney: Longman.
- [7] Moh. Uzer Usman, 1996. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [8] Moleong, Lexy, 2000. *Metodologi Peneletian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- [9] Purwanto, M. Ngalim, 1998. *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- [10] Restiya, 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* Cet.11, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [11] Sudjana S., D. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.  
Tilaar, H.A.R. 1994. *Manajemen Pendidikan Nasional, Kajian Pendidikan Masa Depan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.  
[www.google.com](http://www.google.com).
- [12] Sudjana, Nana, 1999. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- [13] Sugiyono.2009. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R D*. Bandung. Alfabeta.
- [14] Usman, Moh. Uzer, 1995. *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*, Cet . I Bandung PT. Remaja Rosdakarya
- [15] Wahyu, 1996. *Pedoman Penelitian Pendidikan*, Bandung: Tarsito
- [16] Wiklund, J., Shepherd, D., 2005. *Entrepreneurial orientation and small business performance a configurational approach*. *Journal of Business Venturing* 20(1),71–91.

- [17] Tom Burkard, 1999. *Understanding and Facilitating Adult Learning*, San Francisco: Josey Bass Publishers