

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KERJA SAMA SISWA KELAS V MENGGUNAKAN METODE BERMAIN DENGAN PLASTISIN DI MI AT-TAUFIQIYAH

Nor Imamatul Asyiyah, Ida Ekawati, Lutfiana Fazat Azizah
Universitas Wiraraja

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using the method to play with plasticine in increasing student motivation and cooperation in science lessons in MI At- Taufiqiyah. This research is a classroom action research, which was conducted in MI At- Taufiqiyah Vdengan class using two cycles. Each cycle consists of two meetings with the allocation of time each meeting of 2 x 35 minutes. Data collection technique used observation, questionnaires, interviews. The results showed that the method of playing plasticine can increase motivation and cooperation in class V-Taufiqiyah MI At the District Aengbajaraja village Bluto Sumenep district. In the first cycle of motivation measurements using a questionnaire reached 69.74% and increased to 82.84% at the end of the second cycle. As for the results of cooperation in the first cycle of 31 students only 19 students (61.29%) who work well together and increased in the second cycle to 26 students (83.87%).

Keywords: *plasticine, motivation, cooperation*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode bermain dengan *plastisin* dalam meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa dalam pelajaran IPA di MI At-Taufiqiyah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, yang dilaksanakan di MI At-Taufiqiyah kelas V dengan menggunakan dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing pertemuan 2 x 35 menit. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain *plastisin* dapat meningkatkan motivasi dan kerjasama pada siswa kelas V MI At-Taufiqiyah desa Aengbajaraja Kecamatan Bluto kabupaten sumenep. Pada siklus I pengukuran motivasi menggunakan angket mencapai 69,74% dan meningkat menjadi 82,84% diakhir siklus II. Sedangkan untuk hasil Kerjasama pada siklus I dari 31 siswa hanya 19 siswa (61,29%) yang bekerjasama dengan baik dan meningkat pada siklus II menjadi 26 siswa (83,87%).

Kata kunci: *plastisin, motivasi, kerjasama*

Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih tekun dan ulet serta memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran disekolah” (Hamdu

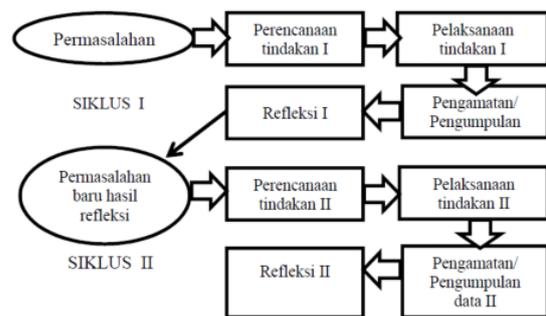
dan Lisa, 2011:82). Meningkatkan motivasi belajar siswa tentunya dibutuhkan suatu metode yang tepat dalam pembelajaran untuk menentukan keberhasilan belajar siswa, terutama dalam pelajaran IPA untuk anak SD/ MI. Salah satu kebutuhan Siswa SD/ MI dalam belajarnya yaitu anak usia SD/ MI dalam pergaulannya senang

bermain, bergerak dan senang bekerja dalam kelompok, serta belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti belajar mematuhi kelompok, belajar setia kawan (Sugiyanto.2013).

Pada dasarnya siswa juga merupakan manusia sosial yang butuh orang lain dalam melengkapi segala kekurangan dan kebutuhannya, Salah satu metode pembelajaran yang diduga mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa ketika siswa mengikuti pelajaran adalah metode kooperatif menggunakan model pembelajaran NHT (*numeric haigh together*). Dalam penggunaan metode ini mengarahkan pada arah permainan, dimana siswa diajak belajar sambil bermain dengan menggunakan plastisin. Dynna (2013: 2) menyebutkan manfaat penggunaan plastisin antara lain dapat membantu dan mengembangkan imajinasi anak, membentuk daya bereksplorasi anak serta melatih ketrampilan motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan metode bermain dengan plastisin dalam meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa dalam pelajaran IPA di MI At-Taufiqiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Adapun penelitian tindakan kelas yang diadopsi dari model Kemmis Taggart (dalam Arikunto: 2007) langkah-langkah dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK

Sumber: (Arikunto,2007:74)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI At-Taufiqiyah desa Aeng Baja Raja Kecamatan Bluto Sumenep. Penelitian melibatkan siswa kelas V MI At-Taufiqiyah berjumlah 31 siswa dan guru pengajar IPA kelas V di MI At-Taufiqiyah. Indikator penelitian sebagaimana disebutkan Sunnah (2012: 5) dan Tedjasaputra (2012:88). Kemudian disusun dalam bentuk instrumen angket dengan jumlah 20 pernyataan untuk motivasi dan 6 pernyataan untuk kerjasama. Angket ini terlebih dahulu diuji validitas dan reabilitas sebelum dipakai dilapangan. Instrumen lembar observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode bermain dengan plastisin, mengetahui motivasi dan kerjasama siswa secara langsung pada saat pembelajaran berlangsung.

Data hasil penelitian dari angket dan hasil observasi motivasi dan kerjasama dapat dihitung sebagai berikut:

1. Menghitung skor observasi motivasi dan kerjasama
 - a) Menghitung skor motivasi

$$q = \frac{r}{sxt} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyanto. 2013)

Keterangan

- q = persentase skor hasil observasi motivasi siswa
- r = jumlah keseluruhan skor yang diperoleh siswa
- s = jumlah siswa
- t = skor maksimal

b) Menghitung skor observasi kerjasama

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times \text{skor minimum}$$

Sumber: (Sugiyanto. 2013)

Skor yang diperoleh akan di terjemahkan sesuai dengan kriteria pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Kriteria	Keterangan
2,5 < Skor 3	Sangat Baik (SB)
2 < Skor 2,5	Baik (B)
1,5 < Skor 2	Cukup (C)
1 < skor 1,5	Kurang (K)
skor <1	Sangat kurang(SK)

Selanjutnya persentase skor hasil observasi motivasi dan kerjasama siswa dianalisis sesuai dengan pedoman kriteria observasi motivasi dan kerjasama siswa yang terdapat pada tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Kriteria Observasi

Persentase	Keterangan
85% p 100%	Sangat tinggi
70% p 85%	Tinggi
55% p 70%	Sedang
40% p 55%	Rendah
0% p 40%	Sangat rendah

Sumber:(Riduwan, 2007)

Tabel 3. Kriteria Penskoran Motivasi

Skor	Kriteria	Keterangan
0-25	Tidak Termotivasi (TT)	Sangat kurang(SK)
26-50	Kurang Termotivasi (KT)	Kurang (K)
51-75	Cukup Termotivasi (CT)	Cukup (C)
76-100	Termotivasi (T)	Baik (B),

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I dan II yaitu membuat RPP, membuat instrumen penelitian, dan membuat lembar kerja siswa sesuai materi.

Pelaksanaan tindakan

Siklus I

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam dan memotivasi siswa, dan memberikan penomoran kepada siswa dengan membagi siswa menjadi 6 kelompok. Guru menyampaikan materi dan guru mempersilahkan siswa untuk bergabung dengan kelompok untuk mengerjakan tugas kelompok menggunakan plastisin yang nantinya akan dipresentasikan hasilnya didepan kelas. Setelah simulasi selesai dilakukan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang materi pelajaran kemudian guru mengahiri pelajaran.

Siklus II

Guru mengajak kepada siswa untuk bergabung dengan kelompoknya sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan sebelumnya, guru juga menghimbau agar saat pengaturan tempat duduk siswa tidak gaduh. Guru membagikan Lembar Kerja Siswa pada tiap kelompok disertai alat dan bahan berupa plastisin untuk menyelesaikan tugas kelompok.

Semua kelompok sudah mulai mengerjakan Lembar Kerja Siswa, siswa lebih antusias dalam mengerjakan tugas kelompok dengan menggunakan plastisin, tidak banyak pertanyaan yang diajukan siswa, selama mengerjakan tugas kelompok menggunakan plastisin.

Hampir semua siswa ikut terlibat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok, dan berjalan lebih cepat.

Setelah mengerjakan tugas kelompok, guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan menunjuk 1 nomor dan semua siswa yang memiliki nomor yang sesuai dengan yang dipanggil guru dari tiap-tiap kelompok untuk berdiri dari tempat duduknya dan mempresentasikan hasil tugas kelompok secara bergiliran. Dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan dan tanggapan dari siswa yang kurang memahami atau terdapat perbedaan hasil kerja kelompok.

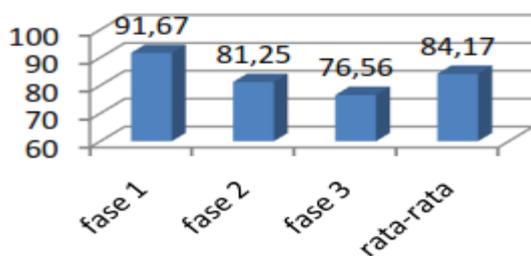
Selesai presentasi guru membahas hasil presentasi, guru mempersilahkan siswa yang ingin menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini serta dilanjutkan dengan pujian kepada semua siswa yang sudah bisa mengikuti pelajaran dengan baik. Pada kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran secara bersama-sama.

Pengamatan

a. Keterlaksanaan Pembelajaran

Siklus I

Keterlaksanaan pembelajaran metode bermain dengan plastisin mengacu pada RPP yang telah disiapkan.



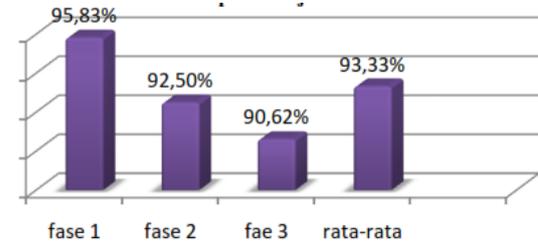
Gambar 2. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Gambar 2 memaparkan persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I di setiap fase, diketahui nilai rata-rata persentase 84,17% dengan kategori

tinggi dan sesuai dengan RPP. Persentase tertinggi yaitu fase 1.

Siklus II

Adapun persentase keterlaksanaan pengajaran sebesar 93,33% dengan kategori tinggi.



Gambar 3. Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Gambar 3 memaparkan persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus II di setiap fase, diketahui nilai rata-rata persentase 93,33% dengan kategori tinggi dan sesuai dengan RPP. Persentase ketiga fase > 90%.

b. Data Hasil Motivasi

Pada pertemuan pertama dan kedua, observasi dilakukan oleh dua observer selama pembelajaran berlangsung. Observasi ini dibantu dengan pedoman observasi motivasi. Adapun rekapitulasi persentase hasil motivasi dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Persentase Motivasi Siswa pada Siklus I dan II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Obser vasi	Ang ket	Obser vasi	Ang ket
Perasaan senang	75,81	79,03	86,09	89,89
Perhatian	67,74	70,81	77,60	81,53
Ketertarikan	60,08	59,03	69,96	77,53
Rata-rata	67,80	69,74	77,89	82,84

Tabel 4 menunjukkan persentase rata-rata hasil motivasi berdasarkan hasil observasi dan angket siswa pada siklus I, nampak siswa memperoleh persentase dengan kriteria sedang (67,80% dan

69,74%). Persentase indikator perasaan senang siswa memperoleh persentase tinggi, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain plastisin mampu membuat siswa termotivasi dan merasa senang dalam belajarnya. Pada indikator perhatian dan ketertarikan siswa masih berada pada kategori sedang, siswa rata-rata masih belum memenuhi standar indikator keberhasilan. Pada siklus I penggunaan metode bermain plastisin terhadap motivasi belajar siswa masih rendah, hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan penggunaan metode bermain plastisin.

Hasil observasi, motivasi siswa untuk belajar sudah tinggi, Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menarik kesimpulan. Siswa lebih berani mempresentasikan jawabanya. Dibawah ini tabel analisis hasil observasi dan angket motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain plastisin.

Pada siklus II terjadi peningkatann disetiap aspek yang diteliti persentase hasil observasi motivasi pada siklus II meningkat menjadi 77,89%. Sedangkan berdasarkan hasil angket pada motivasi memperoleh persentase 82,84%. Persentase ini menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan sehingga untuk penelitian ini diberhentikan sampai siklus II.

c. Data Hasil Kerjasama

Hasil observasi dan angket pada hasil kerjasama siswa terhadap pelajaran IPA menggunakan metode bermain dengan plastisin belum mencapai standart indikator keberhasilan. Berikut rekapitulasi terdapat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Kerjasama Siswa pada Siklus I dan II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Obser vasi	Ang ket	Obser vasi	Ang ket
A	87,10	83,87	96,77	100
B	58,06	64,52	77,42	70,97
C	6,45	41,94	38,71%	22,58
Rata-rata	54,84	61,29	77,43	83,87

dengan

A: Anak dapat bergabung dalam kelompok belajar

B: Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok

C: Dapat membina hubungan dengan teman

Tabel 5 menunjukkan persentase hasil kerjasama berdasarkan hasil observasi dan hasil angket siswa, nampak hasil persentase kerjasama masih rendah, hal ini ditunjukkan dari hasil rata-rata yang masih menunjukkan kriteria sedang. Berdasarkan indicator keberhasilan dimana siswa harus memperoleh nilai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa yang mendapatkan skor > 2,5/ > 81. Namun tabel 5 nampak kerjasama siswa masih rendah dan belum memenuhi indikator keberhasilan, namun jika dilihat berdasarkan indikator nampak pada indikator pertama yaitu anak dapat bergabung dalam kelompok belajar memperoleh kriteria “sangat tinggi”hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu bergabung dengan teman kelompok dan beradapsi dengan sesama teman secara baik.

Tabel 5 hasil observasi dan angket kerjasama pada siklus II salah satu aspek sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu indikator “Anak dapat bergabung dalam kelompok belajar”. Rata-rata persentase nilai observasi di siklus II

77,43% dengan kriteria tinggi sedangkan untuk hasil nilai angket kerjasama yaitu 83,87% dengan kategori tinggi.

d. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan dengan siswa setelah pembelajaran siklus II. Melalui wawancara, diperoleh data mengenai respon siswa dan guru terhadap pelajaran IPA melalui metode bermain dengan platisin. Hasil wawancara siswa yaitu:

- (a) Siswa menyukai pembelajaran IPA melalui metode bermain dengan plastisin, karena siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih menyenangkan. Siswa juga dapat belajar berkomunikasi dan bekerjasama dengan sesama teman, bertukar pendapat dan menghargai pendapat teman.
- (b) Pembelajaran IPA menggunakan metode bermain plastisin dapat mengontrol siswa, sehingga siswa tidak keluar masuk kelas, serta siswa tidak ramai didalam kelas.
- (c) Siswa mengungkapkan bahwa dengan pembelajaran IPA menggunakan metode bermain plastisin mereka lebih termotivasi.
- (d) Kesulitan yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran biasanya karena ramai sendiri sehingga sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar,

namun dengan menggunakan metode bermain plastisin suasana dalam kelas menjadi lebih baik dari sebelumnya

- (e) Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran menggunakan permainan plastisin dalam berkelompok karena menurutnya bermain plastisin merupakan permainan yang seru dan menyenangkan. Melalui kelompok siswa dapat berkumpul, bekerjasama dan bertukar pikiran dengan temanya.

Hasil wawancara guru yaitu:

- (a) Pelajaran IPA dengan metode bermain plastisin membuat siswa lebih senang dan termotivasi selama proses pembelajaran.
- (b) Siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar , karena siswa MI masih tergolong anak-anak kalo disuruh bermain pasti semangat, hal ini pelajaran menggunakan metode bermain plastisin membantu memotivasi siswa dalam belajarnya.

4. Refleksi

Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain plastisin siklus 1 masih menemukan beberapa hambatan terhadap materi bumi dan alam semesta, sehingga perlu dilakukan perbaikan, seperti pada tabel 6.

Tabel 6. Refleksi Siklus I

No	Hambatan/kendala	Sumber
1	Sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru Solusi: guru menganjurkan kepada siswa untuk mendengarkan penjelasan guru	Guru
2	Kerja kelompok sering digunakan oleh siswa untuk bercanda, sehingga tidak dapat menyelesaikan lembar kerja siswa tepat waktu Solusi: guru menganjurkan siswa untuk sama-sama mengerjakan LKS dan tidak hanya mengandalkan temannya saja	Siswa
3	Siswa sulit untuk mengajukan pertanyaan Solusi: guru harus memberi <i>reward</i> kepada siswa dan motivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan menjawab pertanyaan	Siswa

Siklus II

Hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus II menunjukkan bahwa secara umum pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Berdasarkan hasil pengamatan, motivasi serta kerjasama siswa pada saat proses pembelajaran IPA menggunakan metode bermain dengan plastisin pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran IPA pada siklus I, hal ini dikarenakan siswa mulai menyadari manfaat pelajaran IPA serta keseruan dalam permainan plastisin. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan, serta semangat dan kerjasama siswa yang tinggi saat mengerjakan tugas kelompok. Kegiatan pembelajaran IPA pada siklus II berjalan lebih efektif dari pada siklus I. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa mengungkapkan merasa senang belajar menggunakan metode bermain plastisin karena menurut mereka bermain plastisin seru dan menyenangkan. Sedangkan menurut hasil wawancara dari guru pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin banyak memberikan bekal kepada siswa sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar serta semakin tinggi hubungan kerjasama siswa dalam belajarnya.

Dari data hasil diketahui antara siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan, untuk indikator keberhasilan motivasi belajar yaitu rata-rata nilai >70 dengan kriteria tinggi sedangkan hasil data akhir siklus II untuk hasil observasi yang diperoleh adalah 77,89 % dengan kriteria tinggi sedangkan

hasil angket motivasi memperoleh nilai 82,84%, hasil data ini sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan sehingga untuk penelitian motivasi belajar siswa diberhentikan sampai siklus II karena telah memenuhi ketentuan indikator keberhasilan. Kerjasama siswa berdasarkan observasi pada akhir siklus II diperoleh persentase 77,43%, sedangkan untuk hasil angket kerjasama dengan persentase sebesar 83,87% dengan indikator keberhasilan jumlah skor harus mencapai 80% dari jumlah siswa yang mendapatkan skor $> 2,5$ / nilai 81-100. Berdasarkan indikator keberhasilan persentase untuk hasil observasi kerjasama siswa pada akhir siklus II adalah 77,43% , hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan sedangkan untuk hasil angket sudah mengalami peningkatan dan memenuhi indikator keberhasilan, oleh karena itu penelitian terhadap kerjasama siswa perlu dilanjutkan pada siklus III, namun karena untuk jadwal pelajaran IPA selanjutnya adalah ujian akhir sekolah sehingga penelitian ini tidak bisa dilanjutkan dan diberhentikan sampai siklus II.

Pembahasan

Pembelajaran IPA menggunakan metode bermain dengan plastisin untuk SD/ MI adalah pembelajaran yang dirancang untuk membuat siswa semangat, serta ada kemauan dalam diri siswa untuk belajar dan juga untuk menumbuhkan sikap social yang tinggi dalam diri siswa. (Syaodih, N dalam Dynna dkk 2013) menyatakan karakteristik anak SD/ MI adalah senang bermain dan karakteristik kedua yakni senang bergerak. Dari karakteristik di

atas guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan, Penggunaan metode bermain dengan plastisin merupakan metode pembelajaran yang dianggap cocok dan dapat membantu siswa untuk dapat meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa dalam memahami materi pelajaran IPA pada pokok bahasan bumi dan alam semesta. Materi bumi dan alam semesta akan lebih mudah dipahami oleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, dimana dalam pelaksanaannya siswa akan mengolah plastisin menjadi suatu bentuk misal (lapisan bumi) dengan menggunakan macam-macam warna plastisin.

Nilai persentase paling tinggi pada pelaksanaan pembelajaran siklus I yaitu pada fase 1 sebesar 91,67%. Pada fase I terdapat beberapa kegiatan yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, membentuk kelompok dan memberikan penomoran serta memotivasi siswa, pada kegiatan awal siswa diberikan apersepsi guna untuk meningkatkan motivasi dalam dirinya. Sugiyanto (2013:162) menjabarkan bahwa apersepsi dilakukan untuk membangkitkan motivasi dan perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus II hampir seluruh fase terlaksana hal ini terlihat pada rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 93,33%.

Penelitian ini juga melihat pengaruh bermain plastisin terhadap kerjasama siswa dalam berkelompok. Ketika waktu untuk membuat plastisin dimulai, semua kelompok berdiskusi akan menggunakan warna apa saja dalam membuat bentuk. Parten (dalam Harnes, 2013) mengatakan bahwa dalam

permainan kelompok, akan ada satu atau dua anak yang mengatur kegiatan dalam kelompok. Salah satu dari bagian kelompok tersebut akan ada yang memandu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kegiatan diskusi dalam penggunaan warna dan bentuk terlihat, jika ada yang kurang setuju, kelompok akan bernegosiasi bagaimana bentuk yang seharusnya dibuat Coplan, Rubin, & Findlay (1998 dalam Dynna, 2013). Mengungkapkan hubungan antar teman sebaya penting bagi perkembangan kemampuan kerjasama dan berkompromi. Hal ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk saling mempererat hubungan kerjasama dalam kelompok.

Tabel 4 dan 5 tampak adanya peningkatan motivasi dan kerjasama dengan kategori tinggi di akhir siklus. Sugianti (2012, 13) menjabarkan bahwa motivasi merupakan syarat untuk belajar, tinggi rendahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

Pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin mampu memotivasi anak untuk belajar didalam kelas lebih tinggi, sehingga penggunaan metode bermain plastisin sangat tepat untuk memotivasi siswa untuk belajar. Terbukti hasil observasi dan angket siswa terjadi peningkatan disetiap siklus sampai mencapai kategori tinggi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugianti (2012, 13) yaitu kegiatan bermain memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak. Pernyataan di atas sesuai dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan metode bermain mampu meningkatkan motivasi belajar.

Tabel 4 pada siklus I persentase observasi motivasi siswa yaitu 67,80% siswa sudah termotivasi untuk belajar, sedangkan hasil angket yang diperoleh pada siklus I motivasi siswa sebanyak 69,74%. Hasil persentase ini masih dalam kategori sedang, namun hasil persentase ini masih belum memenuhi indikator keberhasilan yaitu harus mencapai nilai > 70 . Siswa memperoleh persentase tinggi pada indikator pertama yaitu perasaan senang dengan persentase $> 70\%$. Hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi dalam belajarnya dan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Muskhonifah (2012:94) menyatakan didalam kegiatan bermain plastisin bahwa anak-anak akan merasa senang setelah bermain plastisin karena itu merupakan suatu cara berkomunikasi kepada orang lain. Dari pernyataan di atas menunjukkan bahwasanya penggunaan metode bermain tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa namun juga mampu meningkatkan kerjasama sama siswa dalam berkelompok. Fadlillah (2012: 189), mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang bersifat kerjasama antara satu siswa dengan siswa lain. Sesuai dengan karakter siswa SD/ MI siswa lebih senang bermain dengan teman sebayanya.

Belajar kelompok dapat membuat anak membina hubungan dengan anggota kelompoknya, Ketika pembelajaran menggunakan metode bermain plastisin dilaksanakan, guru memimpin pembelajaran dan mengarahkan anak untuk membuat gambar menggunakan plastisin yang disesuaikan dengan tema. Menurut

Moeslichatoen (2004:12), menyatakan bahwa “tema yang dipilih hendaknya tema-tema yang menarik, yang menantang dan yang bermakna bagi anak”. Hal ini akan membuat siswa mudah menangkap pembelajaran yang dimaksudkan oleh guru, agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dalam penelitian ini tema pembelajarannya adalah Bumi dan Alam Semesta. Tema ini sangat cocok dengan metode yang digunakan, karena materi bumi dan alam semesta ini berkenaan dengan keadaan lingkungan.

Hasil persentase kerjasama siswa pada siklus I sebanyak 53,41%, sedangkan hasil angket menunjukkan 61,29% dengan kategori sedang. Angka persentase ini belum memperoleh hasil yang maksimal karena dari hasil observasi dan angket menunjukkan kategori sedang. Hasil ini disebabkan kurangnya motivasi dan bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Pada indikator I yaitu anak dapat bergabung dengan teman kelompok mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai $> 2,5$ atau > 81 . Hal ini menunjukkan siswa mampu bergabung dengan kelompok dan beradaptasi dengan kelompok belajarnya secara baik.

Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Pada siklus II terjadi peningkatan disetiap aspek yang diteliti persentase hasil observasi motivasi pada siklus II meningkat menjadi 77,89%. Sedangkan berdasarkan hasil angket pada motivasi memperoleh persentase 82,84%. Persentase ini menunjukkan keberhasilan dalam memenuhi

ketercapaian indikator keberhasilana sehingga untuk penelitian ini diberhentikan sampai siklus II.

Hasil observasi kerjasama pada siklus II diperoleh persentase 77,43% dengan kriteria tinggi sedangkan untuk hasil nilai angket kerjasama yaitu 83,87% dengan kategori tinggi. Persentase akhir untuk hasil kerjasama juga menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan, hanya saja pada hasil angket sedangkan hasil observasi belum. Adanya peningkatan motivasi dan kerjasama siswa semuanya tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran seperti plastisin yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan kerjasama siswa. Fauziah (2014:12) menjelaskan bahwa penggunaan media sangat banyak penggunaannya, salah satunya untuk memancing motivasi siswa dalam belajar. Selain itu yang mempengaruhi keberhasilan sebuah proses pendidikan ialah mengajar, Joni (2006:34) memaparkan tentang guru/ pendidik hanya mengambil peran dalam perancangan untuk memberi peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan aktivitas belajarnya.

Perbedaan kualitas motivasi dan kerjasama antara siklus I dan siklus II ini dikarenakan pada siklus kedua siswa sudah terbiasa dengan suasana kelas yang menggunakan metode bermain plastisin sehingga siswa dapat berintraksi baik dengan kelompoknya yang menyebabkan kualitas motivasi dan kerjasama siswa meningkat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan motivasi dan kerja sama siswa meningkat dari siklus I ke siklus II, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan metode bermain plastisin sangat efektif meningkatkan motivasi belajar dan kerjasama siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2007. Penelitian TindakanKelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dynna, W. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 2 (3): 218-225
- Fadlillah, M.2012. Desain Pembelajaran PAUD. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Fauziah.2014. Melalui Permainan Gambar Dapat Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Bahasa Inggris Materi Things Around us Siswa Kelas VII SMP negeri I Darul Kamal Tahun Pelajaran 2013-2014. *Jurnal Serambi PTK*. 1(1):8.
- Hamdu G dan Lisa. 2011. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa ipa disekolah dasar.*jurnal penelitian pendidikan*. 12 (1):81-86

- Harnes N, PA.2013.Penerapan bimbingan kelompok dengan tehnik diskusi kelompok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII D smp negeri 1 ngariboyo.Jurnal BK unesa. 3(1): 3
- Joni.2006. Orientasi Baru Pendidikan Perlunya Reorientasi Posisi Pendidik dan Peserta Didik. *Jurnal pendidikan luar sekolah* 3(1): 29-38.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Penagajaran Di Tman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Penagajaran Di Tman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugianti, Fitriana. 2012. Pengaruh Kegiatan Bermain Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada TK Aisyiyah Bustahul Athfal Karangasem Tahun Pelajaran 2012-2013. Skripsi
- Sugiyanto. 2013. *Karakteristik anak usia SD*. (online), (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>). diakses 12 maret 2015).
- Sunnah, Buwonu.S,Ulianti.E. 2012. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Metode Diskusi. *Jurnal Penelitian* .1(5): 5-8