



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 882-889

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas III

Elisa Indriyani^{1✉}, Ramanata Disurya², Adrianus Dedy³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Email: elisaindriyani2804@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain cerita menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pkn siswa kelas III. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif jenis eksperimen dengan bentuk desain *quasi experimental design* dan rancangan penelitian *posttest only control design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa yang terdiri dari kelas III A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan kelas 3 B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner (angket). Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t (*independent sample t test*). Dari hasil pengolahan data penelitian dengan berbantuan aplikasi SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,774$ dan nilai $t_{tabel} = 1,687$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 37$, maka $3,774 \geq 1,687$ dengan demikian $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sesuai dengan kriteria uji hipotesis maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode bermain cerita menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pkn siswa kelas III.

Kata kunci: *Metode Bermain Bercerita Menyanyi, Motivasi Belajar*

Abstract

Posttest only control research design. The population in this study amounted to 39 students. The sample in this study amounted to 39 students consisting of class III A as the experimental class totaling 22 students and class 3 B as the control class totaling 17 students. The data collection technique used was a questionnaire (questionnaire). The data analysis technique used is the t test (independent sample t test). From the results of processing research data with the help of the SPSS application, it is obtained value = 3.774 and value = 1.687 with $\alpha = 0.05$ and $df = 37$, then $3.774 \geq 1.687$ thus \geq . In accordance with the criteria for testing the hypothesis, it is rejected and accepted. This shows that there is an influence of playing singing story method (BCM) on student learning motivation in class III student civics learning.

Keywords: *Singing Storytelling Playing Method, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah komponen yang amat penting untuk mewujudkan kemajuan bangsa dan Negara. Ini karena pendidikan adalah praktik budaya yang mengangkat nilai individu. Menurut (Aisyah Anggraeni, 2019) pendidikan adalah sangat penting bagi manusia karena kita memulai hidup tanpa sumber daya dan pengetahuan latar belakang. Bakat pengetahuan dan karakter yang dinamis dan terus berkembang keduanya berada dalam jangkauan orang-orang terpelajar.

Metode pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang kurang tepat dapat mengakibatkan kegiatan kelas menjadi membosankan sehingga siswa sulit mengingat informasi yang disampaikan. Ini, pada gilirannya, dapat memiliki efek negatif pada kemampuan siswa untuk belajar dan motivasi mereka secara keseluruhan. Siswa, misalnya, dapat mengembangkan ketidaktertarikan pada kelas PKn, seperti yang disampaikan oleh Salani & Maphane (Moh. Wahyu Kurniawan & Wuri Wuryandani., 2017) bahwa *"motivation is a process whereby goal directed behavior is instigated and sustained. In an organizational setup it is viewed as the willingness of employees to achieve organizational set goals"*.

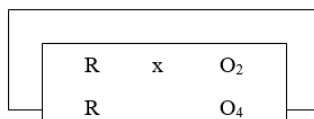
Sesuai dengan hasil observasi awal yang dilaksanakan peneliti di SD 22 Prabumulih, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran PKn. Peneliti memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya penerapan metode pembelajaran terbaru oleh guru, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar jadi membosankan dan siswa terlihat kurang aktif. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn, salah satunya pada materi hak dan kewajiban. Guru harus lebih imajinatif di dalam kelas, menghadirkan cara-cara yang unik dan menyenangkan untuk mengajar dan belajar sehingga siswa menantikan untuk datang ke kelas dan secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas. Dengan demikian untuk mengatasi motivasi belajar yang kurang optimal, maka penulis mengantisipasi masalah tersebut dengan memakai teknik BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) pada saat mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban. Sebagaimana metode BCM di terapkan dengan menarik dan menyenangkan, sehingga penggunaan metode BCM dapat memotivasi belajar siswa.

Sesuai dengan latar belakang permasalahan tersebut, alhasil penulis bakal mencoba melakukan riset memakai teknik Bermain Cerita Menyanyi (BCM) pada pembelajaran PKn kelas III agar motivasi siswa Dalam Belajar Meningkat. Oleh Karena Itu, Peneliti Melakukan Penelitian Dengan Judul "Pengaruh Metode Bermain Cerita Menyanyi (Bcm) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Siswa Sdn 22 Prabumulih"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah metode yang digunakan dalam sains untuk mengumpulkan data untuk studi yang disengaja. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan eksperimental semu untuk eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kelompok kontrol posttest-only. Dalam rencana ini, dua kelompok (R) dipilih secara acak. Beberapa orang dalam penelitian ini diberi perlakuan (x), sedangkan yang lainnya tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.



Gambar 3.1 Desain *Posttest-Only Control design*

Keterangan :

O₂ = Angket kelas eksperimen

X = Perlakuan dengan menggunakan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM)

O₄ = Angket untuk kelas kontrol

Teknik pengumpulan data digunakan adalah angket, dan dokumentasi. Uji validitas terdiri dari 20 butir soal instrumen angket mengenai motivasi belajar. Angket yang dipilih untuk penelitian merupakan angket yang terdapat validitasnya. Untuk mengukur validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *prodest moments*.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
III A	10	12	22
III B	6	11	17
Jumlah	16	23	39

(Sumber : Guru kelas III.A dan III.B SD Negeri 22 Prabumulih)

Teknik pengambilan sampel dalam riset ini memakai *Purposive Sampling*. Menurut (sugiyono, 2021, p. 147) *Purposive Sampling* adalah ada beberapa faktor yang perlu dipikirkan saat menggunakan metode sampel ini. Terdapat juga sampel yang diambil pada riset ini yaitu siswa SD kelas III.A sebanyak 22 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas III.B sebanyak 17 orang sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah		Jumlah Siswa	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
III A	10	12	22	Eksperimen
III B	6	11	17	Kontrol
Jumlah	16	23	39	Siswa

(Sumber : *Pengolaan Data Primer*. 2023)

Teknik analisis dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Kriteria hipotesis meliputi "Ho : Tidak ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar Pkn kelas III SD. Ha : Adakah pengaruh signifikan terhadap penggunaan metode Bermain, Cerita, Menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar Pkn kelas III SD".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini dilakukan di SD Negeri 22 Prabumulih dengan alamat di Jl. Kapten Abdullah, Prabu Jaya, Kec. Prabumulih Timur., Kota Prabumulih. Ada dua fase dalam pelaksanaan penelitian penelitian ini: fase perencanaan dan fase pelaksanaan. Populasi pada riset ini yaitu siswa SD Negeri 22 Prabumulih yang berjumlah 39 siswa yang terdiri dari kelas III A dan III B. Berdasarkan data populasi itu, diambil sampel penelitian dengan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 siswa dan kelas III B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 17 siswa. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17 Mei sampai 23 Mei tahun 2023 di SD Negeri 22 Prabumulih.

Tabel 1

Data Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Hasil Posttest
		Jumlah Skor
1	AMA	78
2	CA	64
3	DP	65
4	HB	61
5	MP	77
6	MAZ	64
7	MAN	66
8	MDA	64
9	MN	59
10	MRR	52
11	BAS	59
12	RAP	55
13	YPM	62
14	ZAF	65
15	IA	57

16	DPZ	56
17	DTA	52"
Rata-Rata		62,12

Sesuai dengan tabel tersebut bisa diamati kalau hasil rata-rata nilai dari 17 siswa kelas kontrol adalah 62,12.

Tabel 2
Data Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Hasil Posttest
		Jumlah Skor
1	ARA	72
2	AS	70
3	DSBA	58
4	MSP	74
5	MIA	72
6	MH	72
7	NR	65
8	NDS	69
9	RAR	71
10	RRP	58
11	SAF	77
12	RS	70
13	WP	63
14	AJ	76
15	BZA	78
16	NS	74
17	EPS	73
18	MOH	68
19	N	71
20	OL	62
21	LS	71
22	TA	85
Rata-Rata		70,41

Sesuai dengan tabel tersebut bisa diamati bahwa hasil rata-rata nilai dari 22 siswa kelas eksperimen adalah 70,41.

Tabel 3
 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas	.156	22	.174
Angket	Eksperimen			
	Kelas Kontrol	.180	17	.145

(Sumber : Peneliti, Menggunakan Aplikasi SPSS)

Normalitas data diuji dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov, dan hasilnya menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai posttest signifikan sebesar 0,174, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai sebesar 0,145. sama dengan $\alpha = 0,05$, maka peneliti menyimpulkan bahwa data memenuhi syarat uji normalitas $0,174 > 0,05$ dan $0,145 > 0,05$.

Tabel 4
 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Levene	df1	df2	Sig.
Statistic			
.313	1	37	.579

(Sumber : Peneliti, Menggunakan Aplikasi SPSS)

Nilai post test sebesar 0,579, $\alpha = 0,05$ yang dicapai oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tabel perhitungan uji homogenitas data penelitian secara statistik signifikan. Dengan demikian nilai signifikan $0,579 \geq 0,05$. Dari uji tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis dapat dinyatakan homogen.

Tabel 6 Uji hipotesis

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		Independent Samples Test									
		Levene Test Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil Angket	Equal variances assumed	.313	.579	3.774	37	.001	8.291	2.197	3.839	12.744	
	Equal variances not assumed			3.707	31.967	.001	8.291	2.236	3.736	12.847	

Sesuai dengan perhitungan uji hipotesis tersebut, didapat nilai t_{hitung} posttest pada Pkelas eksperimen dan kontrol yaitu 3,774 dimana $t_{tabel} = 1,687$ dengan $df = n - 2$ dimana $n = 39$ dengan $df = 37$. Sampai bisa diringkas nilai $t_{hitung} = 3,774 \geq t_{tabel} = 1,687$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau adanya pengaruh metode bermain cerita menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas III SDN 22 Prabumulih.

Pembahasan

Riset ini bertujuan guna mengidentifikasi dampak metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn siswa kelas III. Sesuai dengan tujuan itu, alhasil riset ini melibatkan 2 kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 22 siswa. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM), sementara kelas kontrol merupakan kelas yang tidak memenuhi syarat untuk intervensi medis.

Siswa kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan BCM memiliki motivasi belajar 70,41 persen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol, sesuai dengan hasil survei angket (Posttest) yang diberikan pada akhir pertemuan. Nilai 62,12 dicapai baik secara alami atau setelah terapi rutin. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Cerita Menyanyi (BCM) dapat membantu siswa bersemangat belajar.

Belajar di "kelas kontrol" tradisional, di mana instruktur lebih menekankan pada kuliah, adalah normanya. Karena hanya ada satu kontak, yaitu antara instruktur dan siswa, dan hampir tidak ada hubungan antara siswa dan guru atau siswa dan siswa, sulit bagi guru

untuk memahami bakat siswanya. Ketika guru memimpin, siswa kurang berpartisipasi aktif di kelas, yang berdampak negatif pada kemauan mereka untuk belajar. Hasilnya, nilai rata-rata kelas eksperimen pada posttest adalah 70,41, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 62,12, perbedaan yang signifikan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa interpretasi dari data tersebut telah memberikan jawaban atas kesulitan yang telah dijelaskan sebelumnya, menunjukkan pengaruh pendekatan BCM berbasis permainan cerita bernyanyi terhadap motivasi belajar PKn di kelas III.

SIMPULAN

Analisis data post-test menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehubungan dengan skor rata-rata mereka. Rata-rata untuk kelompok uji adalah 70,41, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 62,12. Rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata kelompok kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan data kelas kontrol yaitu 3,774 dimana $t_{tabel} = 1,687$ dengan $df = n - 2$ dimana $n = 39$ dengan $df = 37$. Sehingga dapat disimpulkan nilai $t_{hitung} = 3,774 \geq t_{tabel} = 1,687$. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau adanya pengaruh metode bermain cerita menyanyi (BCM) terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas III SDN 22 Prabumulih.

DAFTAR PUSTAKA

- Khairunnisa, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk Ppkn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 12.
- Leo Charli, T. A. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Spej (Science And Phsics Education Journal)*, Volume 2, Nomor 2, 54.
- Magdalena, I. (2021). *Desain Evaluasi Pembelajaran Sd*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Marlina Eliyanti Simbolon, A. M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendas*, 532.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, Cv.