MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD MUHAMMADIYAH 2 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO.

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

PRATIWI TINA
NIM : F01417245

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
2022

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul	: Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo
Nama	: Pratiwi Tina
NIM	:F01417245
Program Studi	:S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd.SD.,M.Pd	Wirna Tangahu S.Pd., M.Pd
NIDN : 0908127703	NIDN : 0915018503

MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS V SD MUHAMMADIYAH 2 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO.

Pratiwi Tina
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : PratiwiTina@gmail.com

ABSTRAC

The purpose of this research was to determine the application of the role playing method to increase student learning activities in the Civics Class V subject at SD Muhammadiyah 2 Limboto, Gorontalo Regency. The subjects of this study were fifth grade students of SD Muhammadiyah 2 Limboto, with 20 students, 9 male students and 11 female students. The method used is classroom action research with the implementation of the action in the form of a cycle. In the implementation of the first cycle there were 3 meetings and the second cycle there were 3 meetings. This study shows that the learning activity of students in class V SD Muhammadiyah 2 Limboto is still low. At the time of initial observation there were 6 people or 30% of students who were capable of learning activities. Therefore, the researcher took action using the role-playing method in increasing the learning activities of the fifth grade students of SD Muhammadiyah 2 Limboto. The results of research conducted in increasing student learning activities have increased by 35%. In the first cycle of the first meeting with a percentage of 45%, the first cycle of the second meeting was 55%, and in the first cycle of the third meeting it reached 65%. While in the second cycle of the first meeting the increase in learning activities was 70%, the second cycle of the second meeting was 75% and in the second cycle of the third meeting there was an increase of up to 90%.

Keywords: Learning Activities, Role Playing

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn Kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto, dengan jumlah siswa 20 orang, siswa laki-laki 9 orang dan siswa perempuan 11 orang. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan pelaksanaan tindakan dalam bentuk siklus. Pada pelaksanaan siklus I terdapat 3 kali pertemuan dan siklus II terdapat 3 kali pertemuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik di kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto masih rendah. Pada saat observasi awal terdapat 6 orang atau 30% peserta didik yang mampu aktivitas belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto. Hasil penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik terjadi peningkatan sebesar 35%. Pada siklus I pertemuan pertama dengan presentase 45%, siklus I pertemuan kedua 55%, dan pada siklus I pertemuan ketiga mencapai 65%. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama peningkatan aktivitas belajar sebesar 70%, siklus II pertemuan kedua 75% dan pada siklus II pertemuan ketiga mengalami peningkatan hingga 90%.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Bermain Peran

1. Pendahuluan

Pembelajaran bermakna akan sejalan dengan pembelajaran kontekstual (*meaningfull learning*)" artinya pembelajaran bisa terfokus pada materi yang diajarkan. Samani (2016:164). Berdasarkan pendapat tersebut nampak bahwa paradigma yang berkembang yaitu kebiasaan pendidik hanya menjelaskan materi dengan ceramah, sudah saatnya perlu dibenahi dalam setiap mata pelajaran.

Menurut Budimansyah (2015:15). Bahwa sesulit apapun mata pelajaran apabila dipelajari dalam suasana menyenangkan, pelajaran tersebut akan mudah dipahami". Peserta didik yang menerima materi dengan perasaan senang maka akan aktif dalam menerima materi dalam belajar.

Perasaan senang ataupun adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tersebut akan berkaitan dengan mata pelajaran yang di terima oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan kegiatan proses interaksi aktif yang melibatkan peserta didik di kelas V Sekolah Dasar, adalah mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini memiliki karakteristik tersendiri karena mempelajari hal-hal yang erat dengan mencerminkan hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran PKn mengembangkan keterampilan bagi peserta didik mencerminkan hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat. (Anonim, 2016:45). Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu aktivitas atau tujuan.

Proses pembelajaran yang diterapkan dalam mempelajari PKn seharusnya melalui kegiatan interaksi belajar yang melibatkan peserta didik secara nyata dan bermakna. Dengan demikian pembelajaran PKn sangat identik dengan memberi peran yang sempurna bagi peserta didik dalam belajar dengan metode-metode yang kooperatif.

Dalam setiap pembelajaran pendidik dan peserta didik sering berhadapan dengan berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam cara, melalui diskusi kelas, bermain peran, tanya jawab dengan pendidik dan peserta didik, penemuan dan inkuiri.

Kenyataan yang dapat dihadapi di Kelas V, SD Muhammadiyah 2 Limboto pada pembelajaran PKn tentang materi kebebasan berorganisasi, pendidik berupaya menyajikan materi ajar dengan metode yang digunakan namun belum sesuai harapan, atau belum menemukan metode yang tepat. Sesuai data di SD Muhammadiyah 2 Limboto Kelas V ada 20 orang peserta didik, ada 6 orang atau 30% yang memiliki aktivitas belajar baik sedangkan ada 14 orang atau 70% yang memiliki aktivitas belajar di bawah untuk itu pembelajaran ini tidak menunjukkan ketuntasan belajar yang diharapkan. Tahun pelajaran 2020/2021 materi hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat dipatok KKM yaitu 75.

Pendidik yang kreatif mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran yaitu salah satu alternativ yang dapat ditempuh. Aktivitas penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Manusia merupakan makhluk sosial dan individual, yang dalam hidupnya senantiasa berhadapan dengan manusia lain atau situasi di sekelilingnya. Mereka berinteraksi, berinterdepedensi dan pengaruh mempengaruhi. Sebagai individu manusia memiliki pola yang unik dalam berhubungan dengan manusia lain. Ia memiliki rasa senang, tidak senang, percaya, curiga, dan ragu terhadap orang lain. Namun perasaan tersebut diarahkan juga pada dirinya. Perasaan dan sikap terhadap orang lain dan dirinya itu mempengaruhi pola respon individu terhadap individu lain atau situasi di luar dirinya. Karena senang dan penasaran ia cenderung mendekat. Karena tidak senang dan curiga ia cenderung menjauh. Manivestasi tersebut disebut peran.

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 faktor 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.

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.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeran dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemerannya.

Salah satu kompetensi dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar khusunya kelas V, adalah kemampuan memahami kebebasan berorganisasi. Peserta didik diharapkan memiliki bekal pengetahuan dan konsep tentang tujuan berorganisasi beserta fungsinya sehingga kelak akan memiliki pengetahuan dalam berorganisasi di kehidupan Berbangsa dan Bernegara.

Memperhatikan keberadaan materi di atas dan kompetensi yang diharapkan, maka selazimnya pembelajaran ini dilaksanakan pendidik dengan pendekatan yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam mencerminkan hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian peserta didik diajak pada pendekatan nyata untuk mencerminkan manfaat hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan maka peneliti menemukan penyebab utama permasalahan ini yaitu a) Rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn, b) Peserta didik kurang dilibatkan secara akitf dalam proses pembelajaran, c) Pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, d) Metode yang digunakan pendidik dalam pembelajaran belum tepat. Oleh karenanya sangat diperlukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik aktif belajar sehingga meningkatkan aktivitas belajar.

Pemilihan metode yang tepat oleh pendidik dalam pembelajaran materi “mencerminkan hidup rukun dalam kehidupan bermasyarakat” diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar karena pada dasarnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar akan berpengaruh pada keberaktivitasan peserta didik. Oleh karena itu metode seyogyanya dipilih pendidik dengan tepat.

Melalui aktivitas bermain peran *(role playing)*, semua peserta didik kelas V mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dapat dilakukan secara demokratis.

Pada penelitian ini metode bermain peran merupakan metode yang dipilih pendidik dalam memecahkan masalah. Menurut Mukhtar, (2015:109) bahwa Metode bermain peran adalah cara penyajian materi dengan mengajak kelompok peserta didik saling berdialog tentang materi yang dipelajari. Metode ini diharapkan

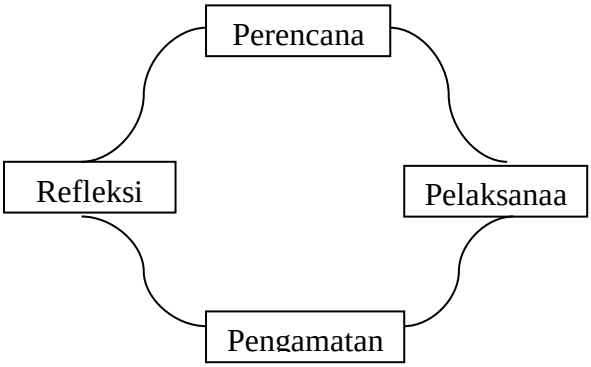
dapat memotivasi peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran dan akan memberi suasana baru dalam belajar bermakna dan nyata sesuai model pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo beralamatkan di jalan A. A. Wahab Kelurahan Hutuo Pelaksanaan Penelitian Tentang Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Melalui Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo.

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan nyata yang terencana dan terukur (Sutama, 2015:134). Terdapat empat langkah penting dalam penelitian tindakan kelas menurut Sukardi (2016:212-213), yaitu *plan* (perencanaan), *act* (tindakan), *observe* (pengamatan) dan *reflect* (perenungan).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, siklus satu dilakukan dua kali tatap muka dalam pembelajaran dan siklus dua juga dilakukan dua kali tatap muka dalam pembelajaran. Apabila dalam dua siklus ini belum cukup untuk mendapatkan kenaikan dalam pembelajaran pada peserta didik, maka akan dilanjutkan pada siklus ketiga hingga diketahui adanya peningkatan pembelajaran pada peserta didik. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dan tiap siklus menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi (pengamatan), serta refleksi. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo, terdapat permasalahan pada mata pelajaran PKn yang terjadi di kelas V, yaitu rendahnya aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn, peserta didik kurang dilibatkan secara akitf dalam proses pembelajaran, pembelajaran di dalam kelas kurang menyenangkan, metode yang digunakan pendidik dalam pembelajaran belum tepat. Terkadang pendidik hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menerapkan model pembelajaran yang tepat atau media yang cukup manarik bagi peserta didik, maka Akibatnya peserta didik merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran karena kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan, kurangnya pula memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka dalam memecahkan suatu masalah. Hal tersebut menyebabkan rendahnya aktivitas belajar peserta didik sehingga dari 20 Orang peserta didik hanya 6 orang peserta didik atau 30% yang mendapatkan nilai mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sedangakan 14 orang peserta didik atau 70% lainnya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn khususnya pada materi hidup rukun dalan kehidupan bermasyarakat. Hal ini dilakukan agar peserta didik tertarik dengan materi yang diberikan sehingga peserta didik sangat semangat untuk belajar.

Metode bermain peran merupakan media yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebab media ini dapat membantu peserta didik dengan mudah mengerti dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan. Pada observasi awal peserta didik hanya mencapai 6 orang atau 30% yang aktivitas belajar baik. Sangat sulit untuk mencapai nilai ketuntasan namun setelah dilakukan penelitian, aktivitas belajar peserta didik meningkat. Karena peserta didik sangat semangat dan antusias dalam belajar. Keberhasilan aktivitas belajar dapat terlihat sebagai berikut:

A. Kegiatan Belajar Pendidik

1. Siklus I

Hasil Pengamatan Kegaiatan Pendidik pada Siklus I

No	Kriteria	Pencapaian pada Pertemuan Ke-			Persentase Pertemuan Ke-			Sangat Baik + Baik		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sangat Baik	2	3	8	8%	13%	33%			
2.	Baik	14	13	11	58%	54%	46%	66%	67%	79%
3.	Cukup	5	7	5	21%	29%	21%			
4.	Kurang	3	1	0	13%	4%	0%			
Jumlah		**24**	**24**	**24**	**100%**	**100%**	**100%**	66%	67%	79%

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa pengelolaan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan oleh peneliti belum memenuhi target yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari 24 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, pada pertemuan pertama aspek mencapai kriteria sangat baik sebanyak 2 aspek atau 8%, yang mencapai baik 14 aspek atau 58% dan yang mencapai kriteria cukup 5 atau 21% dan kurang 3 atau 13%, kemudian pada pertemuan kedua aspek mencapai kriteria sangat baik masih sebanyak 3 aspek atau 13% dan yang mencapai baik 13 aspek atau 54% dan yang mencapai kriteria cukup 7 atau 29% dan kurang 1 atau 4%. Selanjutnya pada pertemuan ketiga aspek mencapai kriteria sangat baik sebanyak 8 aspek atau 33% dan yang mencapai baik sebanyak 11 aspek atau 46% dan yang mencapai kriteria cukup 5 atau 21% dan kurang tidak ada

2. Siklus II

Hasil Pengamatan Pendidik Pada Siklus II

No	Kriteria	Pencapaian pada Pertemuan Ke-			Persentase Pertemuan Ke-			Sangat Baik + Baik		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sangat Baik	11	15	20	46%	63%	83%			
2.	Baik	10	8	4	42%	33%	17%	88%	96%	100%
3.	Cukup	3	1	0	12%	4%	0%			
4.	Kurang	0	0	0	0%	-%	0%			
Jumlah		24	24	24	100%	100%	100%	88%	96%	100%

Jumlah indikator yang dinilai sebanyak 24 Indikator

Dari grafik diatas, dapat dilihat bahwa pengelolaan pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti telah memenuhi target yang diharapkan yaitu melampaui 80%. Hal ini dapat dilihat dari 24 aspek yang diamati dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, pada pertemuan pertama aspek yang mencapai kriteria sangat baik sebanyak 11 aspek atau 46% dan yang mencapai baik 10 aspek atau 42% dan yang mencapai kriteria cukup 3 aspek atau 12% dan kriteria kurang tidak ada, kemudian pada pertemuan kedua tercapainya aspek meningkat menjadi kriteria sangat baik sebanyak 15 aspek atau 63% dan yang mencapai baik 8 aspek atau 33% dan yang mencapai kriteria cukup 1 atau 4% dan kurang sudah tidak ada atau 0%. Selanjutnya pada pertemuan ketiga aspek mencapai kriteria sangat baik sebanyak 20 aspek atau 83% dan yang mencapai baik sebanyak 4 aspek atau 17% dan yang mencapai kriteria cukup dan kurang juga sudah tidak ada atau 0%.

B. Kegiatan Peserta Didik

1. Siklus I

Aspek Pengamatan kegiatan peserta didik pada Siklus I

No	Kriteria	Pencapaian Pada Pertemuan Ke-			Persentase Pertemuan Ke-			Sangat Baik + Baik		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sangat Baik	5	5	6	23%	23%	27%			
2.	Baik	10	11	11	45%	50%	50%			
3.	Cukup	3	3	5	13%	14%	23%	68%	73%	77%
4.	Kurang	4	3	0	18%	14%	0%			
Jumlah		**22**	**22**	**22**	**100 %**	**100 %**	**100 %**	68%	73%	77%

Jumlah indikator yang dinilai sebanyak 22 Indikator

Dari data di atas dapat dilihat pada pertemuan pertama aspek yang dicapai oleh peserta didik sebanyak 5 aspek atau 23% dalam kategori sangat baik, sedangkan sebanyak 10 aspek atau 45% dalam kategori baik, selanjutnya sebanyak 3 aspek atau 14% dalam kategori cukup dan 4 aspek atau 14% dalam kategori kurang. Kemudian pada pertemuan kedua aspek yang di capai yaitu sebanyak 5 aspek atau 23% dalam kategori yang sangat baik, sedangkan sebanyak 11 aspek atau 50% dalam kategori baik, selanjutnya sebanyak 3 aspek atau 14% dalam kategori cukup dan 3 aspek atau 14% dalam kategori kurang. Selanjutnya pada pertemuan ketiga aspek yang di capai peserta didik adalah sebanyak 6 aspek atau 27% dalam kategori sangat baik, selanjutnya sebanyak 11 aspek atau 50% dalam kategori Baik dan 5 aspek atau 23% dalam kategori cukup. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar pada Siklus I belum mencapai target yang diharapkan sebanyak 80%.

2. Siklus II

Aspek Pengamatan kegiatan peserta didik pada Siklus II

No	Kriteria	Pencapaian pada Pertemuan Ke-			Persentase Pertemuan Ke			Sangat Baik + Baik		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sangat Baik	11	15	19	50%	68%	86%			
2.	Baik	9	6	3	41%	27%	14%	91%	95%	100%
3.	Cukup	2	1	0	9%	5%	0%			
4.	Kurang	0	0	0	0%	0%	0%			
Jumlah		22	22	22	100 %	100 %	100 %	91%	95%	100%

Jumlah indikator yang dinilai sebanyak 22 Indikator

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan ketercapaian aspek pengamatan kegiatan belajar peserta didik yaitu pada pertemuan pertama siklus II aspek yang dicapai oleh peserta didik sebanyak 11 aspek atau 50% dalam kategori sangat baik, sedangkan sebanyak 9 aspek atau 41% dalam kategori baik, selanjutnya sebanyak 2 aspek atau 9% dalam kategori cukup. Kemudian pada pertemuan kedua aspek yang di capai yaitu sebanyak 15 aspek atau 68% dalam kategori sangat baik dan 6 aspek atau 27% dalam kategori baik, dan 1 atau 5% kategori cukup. Selanjutnya pada pertemuan ketiga aspek yang di capai peserta didik adalah sebanyak 19 aspek atau 86% dalam kategori sangat baik dan 3 aspek atau 14% dalam kategori baik. Dengan demikian kegiatan belajar mengajar pada Siklus II sudah mencapai target yang diharapkan atau sudah melampaui indikator kinerja sebanyak 80%.

C. Aktivitas Belajar Peserta Didik

1. Siklus I

Aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan I diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik pada ketertarikan, perhatian dan keterlibatan. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai aktivitas belajar 9 peserta didik atau 45%.Selanjutnya pada aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 2 diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai

aktivitas belajar 11 peserta didik atau 55%. Kemudian aktivitas belajar peserta didik siklus I pertemuan 3 diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai aktivitas belajar 13 orang peserta didik atau 65%.

2. Siklus II

Pada aktivitas belajar peserta didik siklus II diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan metode bermain peran. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai KKM aktivitas belajar 14 peserta didik atau 70%. Aktivitas belajar peserta didik siklus II diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai KKM 15 peserta didik atau 75%. Serta aktivitas belajar peserta didik siklus II diketahui bahwa 3 aspek aktivitas belajar peserta didik. Dari 20 jumlah peserta didik yang memperoleh persentase di atas 75 atau yang mencapai KKM 18 peserta didik atau 90%. Dan 2 orang peserta didik yang belum mencapai KKM di berikan tindakan berupa remedial dengan cara memberikan penjelasan kembali mengenai materi setelah itu melakukan Tanya jawab dengan peserta didik hal-hal apa saja yang belum mereka pahami setelah di berikan penjelasan peserta didik di berikan evaluasi agar bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang sudah di tetapkan.

4. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gororntalo. Karena dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan aktivitas belajar peserta didik pada observasi awal sebesar 30%, selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 65% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu mencapai 90%. Jadi tingkat ketuntasan aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 25%, olehnya itu indikator kinerja yang diinginkan sebesar 80% telah tercapai untuk ketuntasan aktivitas belajar peserta didik, karena pada akhir siklus telah mencapai lebih dari target yang ditentukan yaitu sebesar 90%.

Berdasarkan pada deskripsi hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Siklus I dan siklus II menggunakan metode bermain peran menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar. 2) Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Didasarkan pada kelemahan-kelemahan yang terjadi pada setiap pertemuan yakni aktivitas belajar dan proses pembelajaran yang belum optimal dilaksanakan, hal ini terjadi karena pendidik masih belum memperhatikan beberapa indikator yang sesuai dengan aspek pengamatan kegiatan pendidik masih banyak dalam kategori penilaian cukup. 3) Adanya peningkatan hasil belajar dalam kualifikasi pembelajaran, maka hipotesis yang berbunyi “Jika pendidik menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn maka aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo dapat meningkat” akan diterima.

5. Daftar Pustaka

Anonim, 2015. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2008*. Jakarta:Diknas

Budimansyah, Danim, 2015. *Model Pembelajaran Fortopolio*. Bandung:Genesindo

Djamarah Bahri Syaiful, 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Rineka Cipta

Fathurrohman & *Wuri* W. 2016. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Nuha Litera

Hasan, 2017.*Metode Pembelajaran. Jakarta*:Pustaka

Hermawan, Herry, 2010.*Pengembangan Kurikulum Pembelajaran.* Jakarta:UT

Mukhtar,2015.*Kiat Sukses Mengajar Dikelas*. Jakarta:Nimas MultimaPerbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Rasyidin.Al. 2011.Teori Belajar dan Pembelajaran. Medan: Perdana Publishing

Riantiarno, 2016.*Menyentuh Teatter, Jakarta*:M3Books

Roestiyah, 2016.*Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sardiman. 2018. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali

Samani, Muchlas, 2016. *Pendidikan Bermakna*. Surabaya:SIC

Sanjaya.Wina. 2016. *"Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan"*. Bandung: Kencana

Sudjono.(2008). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Raja Grafindo

Sumarsono, Sonny, 2017. *Metode Riset Sumber Daya Manusia*,. Jember:Graham Ilmu

Suprayekti, 2016.*Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta:Depdiknas

Sutama. 2015. *Konsep Strategi Pembelajaran. Edisi Revisi*. Bandung: PT. Refika Aditama

Widihastuti, Setiawati, 2015. *Pendidikan Kewarganegaraan Jakarta*:Pusat Pelajar

Wiharyanto. 2018. Indonesia dan Kesadaran Sejarah. Kedaulatan.Rakyat. Artikel