JOURNAL SYNTAX IDEA
p–ISSN: 2723-4339 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 6, No. 01, January 2025

Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo

Fratiwi Tina[1], Wirna Tangahu[2]
Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia
Email: fratiwitina94@gmail.com, wirnatangahu@umgo.ac.id

Abstrak

Rendahnya aktivitas belajar peserta didik menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto, Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain siklus, yang terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik, terdiri dari 9 laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, hanya 30% peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Setelah penerapan metode bermain peran, terjadi peningkatan aktivitas belajar secara bertahap. Pada siklus I, aktivitas belajar meningkat dari 45% pada pertemuan pertama, 55% pada pertemuan kedua, hingga 65% pada pertemuan ketiga. Peningkatan terus terjadi pada siklus II, dengan capaian 70% pada pertemuan pertama, 75% pada pertemuan kedua, dan mencapai 90% pada pertemuan ketiga. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan aktivitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan metode ini dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.
Kata kunci: aktivitas belajar; bermain peran; pelajaran PKn

Abstract

Low student learning activity is one of the challenges in education, particularly in Civics Education (PKn). This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing method in improving student learning activity in Grade V at SD Muhammadiyah 2 Limboto, Gorontalo Regency. This research employs a classroom action research (CAR) method with a cyclical design, consisting of two cycles, each comprising three meetings. The study subjects were 20 students, including 9 boys and 11 girls. The results indicate that before the intervention, only 30% of students were actively engaged in learning. After implementing the role-playing method, student learning activity gradually increased. In Cycle I, learning activity improved from 45% in the first meeting, 55% in the second meeting, and 65% in the third meeting. The increase continued in Cycle II, reaching 70% in the first meeting, 75% in the second meeting, and 90% in the third meeting. The findings suggest that the role-playing method can be an effective instructional strategy to enhance student engagement and learning activity. Therefore, teachers are encouraged to integrate this method into the teaching process to create a more interactive and enjoyable learning environment.
Keywords: *learning activities; role playing; PKn lessons*

Pendahuluan

Pembelajaran bermakna akan sejalan dengan pembelajaran kontekstual (*meaningfull learning*)" artinya pembelajaran bisa terfokus pada materi yang diajarkan.

How to cite:	Fratiwi Tina, Wirna Tangahu (2025) Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik melalui Metode Bermain Peran pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo, *(Volume 6) Issue 1*
E-ISSN:	2684-883X

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).

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.

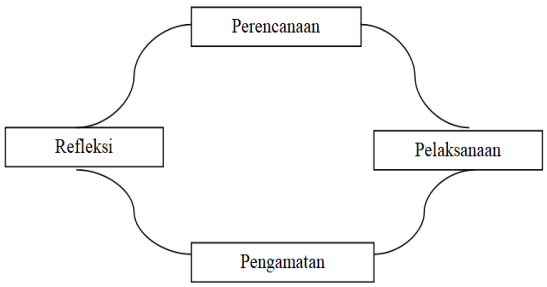
Melalui aktivitas bermain peran *(role playing)*, semua peserta didik kelas V mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. 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.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). menurut (Danang, 2016:25) penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action* research (CAR) adalah *action research* yang dilaksanakan oleh pendidik di dalam kelas yang dilakukan secara bersiklus dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan. 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), dan refleksi. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Model penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Penelitian tindakan model Kurt Lewin

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo, dengan jumlah peserta didik 20 orang, laki-laki berjumlah 9 orang dan perempuan 11 orang.

Penelitian ini dilaksankan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Penelitian ini dapat berakhir jika indikator capaian telah tercapai yakni mencapai 80% ketuntasan secara klasikal dengan KKM minimal 75.

Adapun pelaksanaan tindakan penelitian ini sesuai dengan tahapan sebagai berikut:

1. Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan
2. Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan buku sumber sesuai dengan pelajaran yang akan diajarkan
3. Memfasilitasi penunjang kegiatan berupa kondisi kelas yang kondusif dan menyiapkan skenario menggunakan Metode Bermain Peranyang akan digunakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 2 siklus dengan langkah-langkah tindakan sebagai berikut :

Siklus I

Metode Bermain Peran pada mata pelajaran PKn Secara umum gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu :

1. Melakukan persiapan kegiatan awal di kelas V sebagai subjek penelitian

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan menggunakan Metode Bermain Peran dimana peserta didik diharapkan bisa bermampu dan termotivasi untuk belajar guna peningkatan aktivitas belajar
3. Peserta didik diberi pemahaman materi pada mata pelajaran PKn yang ditampilkan pendidik melalu Metode Bermain Peran
4. Menstimulasi peserta didik untuk merespon penjelasan pendidik, atau menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik.
5. Langkah terakhir yaitu kegiatan penutup, peserta didik dan pendidik bersama-sama menyimpulkan materi, pada langkah terakhir peserta didik diharapkan sudah bisa menyerap pemahaman materi yang telah dibelajarkan.
6. Mengadakan refleksi berupa tes tertulis, untuk mengetahui aktivitas belajar masih rendah dari yang diharapkan maka akan dilanjutkan dengan siklus II

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama dengan kegiatan pembelajaran pada siklus I,kegiatan pada siklus II merupakan penyempurnaan dari kelemahan-kelemahan kegiatan pembelajaran pada siklus sebelumnya.

Adapun langkah-langkah penelitian pada siklus II sebagai berikut :

1. Kegiatan pendahuluan, pendidik menyiapkan peserta didik untuk menerima materi
2. Menyiapkan fasilitas penunjang pembelajaran
3. Kegiatan inti, pendidik menggunakan Metode Bermain Peran
4. Menstimulasi peserta didik untuk merespon penjelasan pendidik atau menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik.
5. Langkah terakhir yaitu kegiatan penutup, peserta didik dan pendidik bersama-sama menyimpulkan materi. Mengadakan refleksi lanjutan

Pengamatan berlangsung pada setiap siklus yang dilaksanakan, berikut instrument yang menjadi pedoman dalam melaksanakan pengamatan meliputi :

1. Semua aspek yang menjadi indikator dari proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn.
2. Lembar observasiaktivitas belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran PKn

Pada tahap pemantauan dan evaluasi ini dilakukan proses pemantauan oleh pendidik mitra selaku observer terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan. Selanjutnya bersama pendidik mitra mengevaluasi aktivitas pemantauan yang telah dilakukan. Dan untuk evaluasi aktivitas belajar peserta didik dilakukan pada tahap akhir di setiap siklus yang diberikan dalam bentuk tes.

Analisis data dapat dilakukan dengan cara memperhatikan aktivitas-aktivitas tes yang diberikan kepada peserta didik dengan tehnik presentase sehingga pada tahap refleksi pendidik dapat melihat data observasi, dan tes. apakah tindakan yang dilaksanakan mencapai aktivitas yang diharapkan dalam hal ini meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran audio visualpada mata pelajaran PKn.

Hasil dan Pembahasan

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:

Kegiatan Belajar Pendidik

1. **Siklus I**

   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**

   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%.

Kegiatan Peserta Didik

1. Siklus I

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

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%.

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.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memberikan dampak positif pada hasil belajar peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 2 Limboto. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, dan menggunakan metode bermain peran yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar. Meskipun demikian, pada setiap pertemuan dalam kedua siklus ditemukan beberapa kelemahan, seperti aktivitas belajar dan proses pembelajaran yang belum optimal. Hal ini disebabkan oleh pendidik yang masih belum sepenuhnya memperhatikan indikator yang sesuai dengan aspek pengamatan, sehingga sebagian besar aktivitas pendidik masih berada dalam kategori penilaian cukup. Namun, adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam kualifikasi pembelajaran mendukung hipotesis bahwa metode bermain peran pada pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. Dengan demikian, hipotesis tersebut diterima.

Daftar Pustaka

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

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

Copyright holder:

Fratiwi Tina, Wirna Tangahu (2025)

First publication right:

Syntax Idea

This article is licensed under:

