

**PENINGKATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN  
PKN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN  
KELAS V SD**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH**

**HENDRIKUS SUBAN  
NIM. F34210565**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2013**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN  
PKN MENGGUNAKAN METODE**

**BERMAIN PERAN KELAS V SD**

Suban, Hendrikus. 2013. *Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang*. Drs. H. Zainuddin,M.Pd. Dr.Rosnita,M.Si.

Email : [HendrikusSubanPGSD@gmail.com](mailto:HendrikusSubanPGSD@gmail.com)

Abstrak : Peningkatan Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas fisik dari baseline 24% ke siklus II 89% meningkat sebesar 65% dengan kategori “Tinggi” , pada aktivitas mental terdapat peningkatan dari baseline 18% ke siklus II 88% meningkat sebesar 70% dengan kategori “Tinggi”, pada aktivitas emosional terdapat peningkatan dari baseline 24% ke siklus II 96% meningkat sebesar 72% dengan kategori “Tinggi”.. Berdasarkan data tersebut, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dengan kategori tinggi.

Kata Kunci : peningkatan, aktivitas, bermain peran.

Abstract : Increased Activity of Students in Citizenship Education Learning Method Using Role Playing At Fifth Grade Elementary School 14 Pelaik Sintang. This study aims to determine the increase in activity of students using role playing. This study aims to determine the increase in activity of students using role playing. The method used is descriptive method of research is a form of action research. The results showed an increase in physical activity from baseline

of 24% to 89 % the second cycle increased by 65 % in the category of "High", the mental activity there is an increase from baseline of 18 % to 88 % the second cycle increased by 70 % in the category of "High", there is an increase in emotional activity from baseline of 24% to 96 % the second cycle increased by 72 % in the category of "High". Based on these data, shows that there is increased activity of learners in Citizenship Education learning using role play in class V Elementary School 14 Pelaik Sintang the high category.

Key words : improvement , activity , role playing.

**P**endidikan Kewarganegaraan (*Citizenship*) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Peningkatan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) umumnya masih rendah. Rendahnya masalah-masalah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diantaranya adalah pembelajaran yang hanya mencurahkan pengetahuan (tidak berdasarkan praktek) dan variasi kegiatan pembelajaran yang sangat minim.

Aktivitas menurut Oemar Hamalik (2010:34), "Merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar". Oleh karena itu aktivitas sangat diperlukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar peserta didik yang optimal.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada waktu observasi, kenyataan dilapangan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang, guru masih sering menjelaskan materi dengan metode ceramah, dan memberikan tugas-tugas yang sifatnya individual.

Hal ini ditunjukkan kurangnya persentase aktivitas peserta didik: (1) Ekspresi peserta didik saat memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ia dapatkan adalah 20%, peserta didik memerankan tokoh dengan baik adalah 13%, peserta didik mendengarkan penjelasan guru adalah 40%. (2) Peserta didik yang mengajukan pertanyaan adalah 17%, peserta didik yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh adalah 33%, peserta didik yang memberikan pendapat adalah 13%, peserta didik bertanya jawab dengan teman sebangkunya adalah 20%. (3) Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran adalah 33%, kesungguhan dalam berdiskusi adalah 13%, peserta didik yang bersemangat mengikuti pembelajaran adalah 27%. Ini menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Salah satu faktor penyebabnya adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang maksimal. Berdasarkan kenyataan yang terjadi di atas, peneliti merasa perlu mencari strategi yang tepat, agar aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat ditingkatkan.

Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah peningkatan aktivitas fisik peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?
- b. Bagaimanakah peningkatan aktivitas mental peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?
- c. Bagaimanakah peningkatan aktivitas emosional peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?

Berdasarkan permasalahan yang tertera pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi yang akurat tentang peningkatan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?
- b. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas mental peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?
- c. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas emosional peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang?

Menurut Hamalik (2009: 26), “Aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan aktivitas merupakan segala sesuatu yang dilakukan atau segala kegiatan yang terjadi baik secara fisik maupun nonfisik.

Soli Abimayu (2008: 24) mengemukakan keterlibatan pembelajaran dalam proses pembelajaran itu dapat berbentuk keterlibatan peserta didik yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Aktivitas Fisik  
Aktivitas fisik merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan gerak fisik seperti membaca, mengamati, menggunakan media, dan lain-lain.
- b. Aktivitas Mental  
Aktivitas mental merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan kemampuan berfikir seperti bekerjasama dalam kelompok, aktif bertanya, saling memberikan pendapat, menyimpulkan materi pembelajaran, membedakan dan lain-lain.
- c. Aktivitas Emosional  
Aktivitas emosional merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan emosi atau rasa seperti berani tampil kedepan,

berani bertanya, menyelesaikan tugas dengan rasa senang, bersemangat dalam belajar dan lain-lain.

Menurut Sumantri (1999: 65) "Dalam model bermain peran, peserta didik mengkaji masalah-masalah hubungan manusia dengan memerankan situasi-situasi masalah, kemudian mendiskusikannya". Tujuan metode bermain peran menurut Hamzah (2007: 26) adalah "Bermain peran membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Kelebihan dan kekurangan metode bermain peran menurut Rufina (dalam <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/2459/2417>) adalah sebagai berikut:

Kelebihan metode bermain peran antara lain:

- a. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik
- b. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif mendramatisirkan sesuatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuan melakukan suatu adegan dimuka orang banyak.
- c. Membuat suasana kelas menjadi hidup, karena perhatian peserta didik semakin tertarik melihat adegan-adegan seperti keadaan sesungguhnya

Kekurangan metode bermain peran adalah sebagai berikut

- a. Membutuhkan kecermatan dan waktu cukup lama
- b. Guru yang kurang aktif biasanya sulit menirukan peran situasi/tingkah laku sosial yang berarti metode ini baginya sangat tidak efektif
- c. Ada kalanya para peserta didik enggan memerankan suatu adegan karena merasa malu.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Kurikulum KTSP, 2006: 270-271).

## **METODE**

Metode penelitian memandu peneliti tentang urutan bagaimana penelitian dilakukan, penggunaan metode yang sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti membuat hasil penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan uraian di atas, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dalam metode penelitian deskriptif terdapat beberapa macam bentuk penelitian deskriptif. Maka bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*Survey Studies*). Hadari Nawawi (1985: 64) mengatakan "Survei (*Survey Studies*) meliputi: Survei kelembagaan, analisis jabatan, analisis dokumen, analisis isi, survei pendapat umum, survei kemasyarakatan". Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki

dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini bersifat kualitatif, sesuai dengan metode yang dipilih yaitu metode deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan di dalam kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 PelaikSintang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 PelaikSintang yaitu peneliti yang bernama Hendrikus Suban dan peserta didik yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 9 orang perempuan dan 6 orang laki-laki.

Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah bentuk kegiatan kolaborasi antara guru dengan peneliti agar terjadi suatu perubahan pembelajaran PTK ini dilakukan dalam beberapa siklus. Tiap-tiap siklus meliputi: Langkah-langkah dan desain penelitian tindakan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi serta diikuti dengan perencanaan ulang jika diperlukan. Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010:44) tahapan pelaksanaan PTK adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah dalam pembelajaran kita. Perencanaan PTK disusun berdasarkan data hasil pengamatan awal yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyimak. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti akan mendapatkan gambaran umum tentang masalah yang ada. Merencanakan tindakan yang akan dilakukan meliputi penyiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun materi pembelajaran, merencanakan langkah-langkah tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran, menyiapkan media, menyiapkan lembar observasi dan menyusun soal tes.

2. Tindakan (*acting*)

Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya tindakan (*acting*) dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan digunakan untuk memperbaiki atau menjawab masalah dengan menganalisis organisasi kelas.

3. Pengamatan (*observing*)

Selanjutnya diadakan pengamatan (*observing*) yang teliti terhadap proses pelaksanaannya. Pengamatan dilakukan saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang telah dilakukan berhasil atau tidak. Sebagai pengamat yang mengamati saat pembelajaran berlangsung harus mencatat segala aktivitas yang akan diteliti oleh peneliti berupa lembar observasi.

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi adalah pemikiran, tafsiran atau komentar tentang apa yang dialami. Peneliti bersama teman kolaborasinya melakukan evaluasi dan perenungan terhadap observasinya. Mengadakan pengecekan terhadap perencanaan yang sudah dibuat apakah perencanaan tersebut sudah terlaksana atau tidak dan mengetahui bagaimana situasi peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

Empat langkah tersebut dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas disebut dengan istilah satu siklus.

Jenis data yang menyampaikan dan mengelola pembelajaran dikumpulkan adalah data kualitatif. Sumber data adalah peserta didik kelas V

Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik II, Sintang. Data dikumpulkan peneliti dengan menggunakan teknik sebagai berikut.

1. Observasi Langsung

Peneliti mengamati guru pada saat melakukan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pengamatan terhadap guru yaitu bagaimana guru menyampaikan dan mengelola pembelajaran serta bagaimana reaksi dan respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data pada teknik ini yaitu lembar observasi.

2. Komunikasi Langsung

Peneliti melakukan wawancara yang mendalam kepada beberapa orang peserta didik tentang proses pembelajaran berlangsung, bagaimana respon peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Alat yang digunakan pada teknik ini adalah panduan wawancara.

3. Komunikasi Tidak Langsung

Data diambil dari pengisian angket oleh seluruh peserta didik peserta didik V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang. Agar data tersebut lebih valid dan sahih. Alat yang digunakan pada teknik ini adalah lembar angket kepuasan dan catatan lapangan.

Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini lembar observasi.

a. Lembar Observasi

Pencatatan data dilakukan dengan mempergunakan sebuah daftar yang memuat nama-nama observe disertai jenis-jenis gejala yang akan diamati. Lembar pengamatan ini menggunakan skala nilai dan memberi tanda ceklist pada gejala tersebut.

Sesuai dengan jenis data yang diamati pada penelitian ini, maka data dianalisis berdasarkan sub masalah, sebagai berikut: Untuk jenis data pada sub masalah penelitian yang pertama sampai ketiga digunakan lembar observasi peserta didik. Untuk lembar observasi peserta didik, rumus yang digunakan untuk mempersentasenya adalah: (Wardani, 2007:5.12).

Aktivitas belajar peserta didik

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah peserta didik kelas V}}{\text{X}} \times 100$$

Catatan lapangan dengan teknik observasi langsung yang dianalisis dengan melihat dan mencatat situasi kelas saat proses pembelajaran. Catatan lapangan hanya bersifat pendukung lembar observasi yang digunakan untuk memperbaiki kinerja guru siklus selanjutnya.

Analisis data yang berhubungan dengan kemampuan guru dalam mengajar dilakukan dengan menentukan rata-rata skor dari lembar observasi guru. Sedangkan analisis data yang berhubungan dengan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan mengumpulkan nilai-nilai tes peserta didik, dari nilai tersebut ditentukan rata-rata kelas. Untuk menentukan rata-rata nilai/skor digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata –rata hitung  
**X** = Jumlah seluruh skor  
N = Jumlah Item  
(Burhan Nurgiantoro 2009: 64)

Dari data-data tersebut kemudian ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak. Untuk mengetahui peningkatan aktifitas digunakan kategori peningkatan aktifitas sebagai berikut :

81-100	= Sangat Tinggi
61-80	= Tinggi
41-60	= Sedang
21-40	= Rendah
1-20	= Sangat Rendah

Adapun untuk menginterpretasikan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan standar nilai BSNP (2011: 28)yaitu sebagai berikut :

- 1 Nilai 8,00 – 10 ,00 kategori A ( Sangat Baik )
- 2 Nilai 7,00 – 7,99 kategori B ( Baik )
- 3 Nilai 6,00 – 6,99 kategori C ( Cukup Baik )
- 4 Nilai 5,00 - 5,99 kategori D ( Kurang Baik )
- 5 Nilai 0,00 – 4,99 kategori E ( Tidak Baik )

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan guru teman sejawat bapak Hamdan, S.Pd.SD. Penelitian ini dilakukan berdasarkan dari permasalahan umum adalah belum meningkatnya aktivitas pembelajaran peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian ini merupakan suatu kolaborasi antara peneliti dengan guru teman sejawat dalam penerapan penggunaan media gambar dan benda asli dalam peningkatan aktivitas pembelajaran.

Data yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas V ini adalah data tentang aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terdiri dari aspek aktivitas fisik (kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan gerak fisik), aktivitas mental (kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan kemampuan berpikir), dan aktivitas emosional (kegiatan yang dilakukan peserta didik yang melibatkan emosi) semua aspek tersebut dapat dilihat dari indikator aktivitas pembelajaran yang diperoleh dari observasi awal(baseline), pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perhitungan persentase.

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan *sharing* bersama teman sejawat kemudian mengatur jadwal untuk melakukan pengamatan awal (*baseline*) untuk mengetahui seberapa besar aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Data pengamatan awal (*baseline*) aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini akan digunakan sebagai *baseline* untuk mempermudah melihat hasil dari penelitian yang tertuju pada peningkatan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang.

Setelah melakukan pengamatan awal terhadap aktivitas peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kemudian dilakukan penelitian terhadap aktivitas peserta didik sebanyak 2 siklus, siklus pertama dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2013, dan siklus ke 2 dilakukan pada tanggal 4 September 2013. Setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan dengan materi disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data hasil dari pengamatan aktivitas peserta didik yaitu berupa aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam mengamati aktivitas peserta didik yang meliputi aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional menggunakan lembar observasi peserta didik yang berisi indikator aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional, setelah didapat data mengenai aktivitas peserta didik sesuai dengan indikator yang terdapat pada lembar observasi peserta didik kemudian data tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentase, begitu pula data yang diperoleh pada pengamatan awal dianalisis menggunakan perhitungan persentase yang kemudian digunakan sebagai *baseline*.

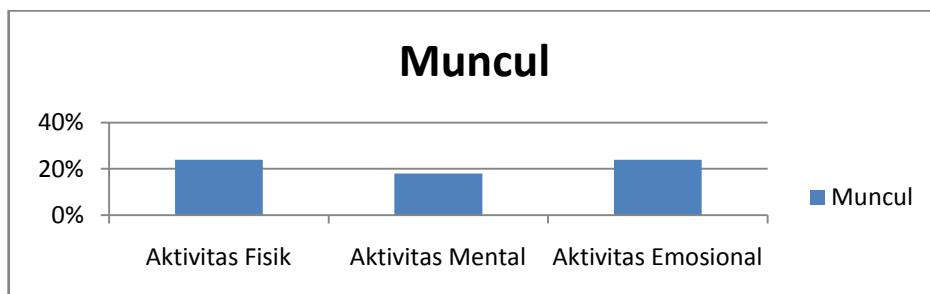
**Tabel 1 Hasil Observasi Awal (Base Line) Terhadap Aktivitas Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

No.	Indikator Kinerja	Capaian (%)			
		Muncul		Tidak Muncul	
		Jml	%	Jml	%
<b>1. Aktifitas Fisik</b>					
	Ekspresi peserta didik saat memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ia dapatkan.	3	20%	12	80%
	Peserta didik memerankan tokoh dengan baik	2	13%	13	87%

	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	6	40%	9	60%
	<b>Rata-rata Aktivitas Fisik</b>	24%			76%
<b>2.</b>	<b>Aktivitas Mental</b>				
	Peserta didik yang mengajukan pertanyaan.	1	7%	14	93%
	Peserta didik yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	5	33%	10	67%
	Peserta didik yang memberikan pendapat.	2	13%	13	87%
	Peserta didik bertanya jawab dengan teman sebangkunya.	3	20%	12	80%
	<b>Rata-rata Aktivitas Mental</b>	18%			82%
<b>3.</b>	<b>Aktivitas Emosional</b>				
	Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran	5	33%	10	67%
	Kesungguhan dalam berdiskusi	2	13%	13	87%
	Peserta didik yang bersemangat mengikuti pembelajaran	4	27%	11	73%
	<b>Rata-rata Aktivitas Emosional</b>	24%			76%
	<b>Rata-rata Aktivitas</b>	22%			78%
	<b>Rata-rata Hasil Belajar</b>	43			

**Tabel tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut**

**Grafik 1**



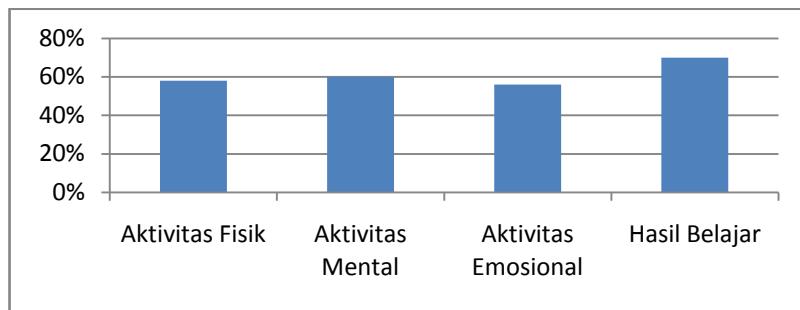
### **Pelaksanaan Siklus I**

Penelitian terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Agustus 2013 selama 70 menit yaitu pada pukul 07.00-08.10 WIB. Proses pembelajaran pada siklus pertama ini dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti sesuai dengan hasil *sharing* antara guru sebagai peneliti dan teman sejawat yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil observasi siklus I untuk Aktivitas pembelajaran peserta didik dapat dilihat pada tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Siklus I**

N o	Indikator	Capaian (%)			
		Muncul		Tidak Muncul	
		Jml	%	Jml	%
<b>A. Aktivitas Fisik</b>					
1	Ekspresi peserta didik saat memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ia dapatkan.	7	47%	8	53%
2	Peserta didik memerankan tokoh dengan baik	9	60%	6	40%
3	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	10	67%	5	33%
Rata-Rata		58%		42%	
<b>B. Aktivitas Mental</b>					
1	Peserta didik yang mengajukan pertanyaan.	7	47%	8	53%
2	Peserta didik yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	10	67%	5	33%
3	Peserta didik yang memberikan pendapat	9	60%	6	40%
4	Peserta didik bertanya jawab dengan teman sebangkunya.	10	67%	5	33%
Rata-Rata		60%		40%	
<b>C. Aktivitas Emosional</b>					
1.	Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran	8	53%	7	47%
2.	Kesungguhan dalam berdiskusi	9	60%	6	40%
3.	Peserta didik yang bersemangat mengikuti pembelajaran	8	53%	7	47%
Rata-rata		56%		44%	
Rata-rata Aktivitas		58%		42%	
Rata-rata Hasil Belajar		70			

**Tabel tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut**  
**Grafik 2**  
**Aktivitas Peserta Didik pada Siklus I**



### Pelaksanaan Siklus II

Penelitian terhadap aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dilaksanakan pada hari Rabu, 4 September 2013 selama 70 menit yaitu pada pukul 07.00-08.10 WIB. Proses pembelajaran pada siklus kedua ini dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti sesuai dengan hasil dari *sharing* antara guru sebagai peneliti dan teman sejawat yang telah dilakukan sebelumnya.

Hasil observasi siklus II untuk aktivitas pembelajaran peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.

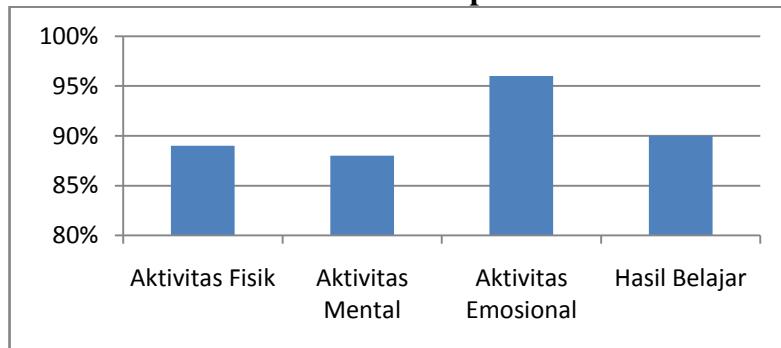
**Tabel 3 Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Siklus II**

No	Indikator	Capaian (%)			
		Muncul		Tidak Muncul	
		Jml	%	Jml	%
<b>A. Aktivitas Fisik</b>					
1	Ekspresi peserta didik saat memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ia dapatkan.	13	87%	2	13%
2	Peserta didik memerankan tokoh dengan baik	12	80%	3	20%
3	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru.	15	100%	0	0%
Rata-Rata		89%		11%	
<b>B. Aktivitas Mental</b>					
1	Peserta didik yang mengajukan pertanyaan.	13	87%	2	13%
2	Peserta didik yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	15	100%	0	0%
3	Peserta didik yang memberikan pendapat	11	73%	4	27%

4	Peserta didik bertanya jawab dengan teman sebangkunya.	14	93%	1	7%
	Rata-Rata		88%		12%
<b>C. Aktivitas Emosional</b>					
1.	Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran	15	100%	0	0%
2.	Kesungguhan dalam berdiskusi	14	87%	2	13%
3.	Peserta didik yang bersemangat mengikuti pembelajaran	15	100%	0	0%
	Rata-Rata		96%		4%
	Rata-rata Aktivitas		91%		9%
	Rata-rata Hasil Belajar		90		

**Tabel tersebut dapat dibuat grafik sebagai berikut**

**Grafik 3**  
**Aktivitas Peserta Didik pada siklus II**



**Tabel 4.4 Rekapitulasi Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran**

No	Indikator	Base Line	Siklus I		Siklus II	
			Muncul	Muncul	Muncul	Muncul
<b>A. Aktivitas Fisik</b>						
1	Ekspresi peserta didik saat memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ia dapatkan	20%	47%	87%		
2	Peserta didik memerankan tokoh dengan baik	13%	60%	80%		
3	Peserta didik mendengarkan penjelasan guru	40%	67%	100%		

	Rata-rata	24%	58%	89%
<b>B. Aktivitas Mental</b>				
1	Peserta didik mengajukan pertanyaan	17%	47%	87%
2	Peserta didik yang mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	33%	67%	100%
3	Peserta didik yang memberikan pendapat	13%	60%	73%
4	Peserta didik bertanya jawab dengan teman sebangkunya	20%	67%	93%
	Rata-rata	18%	60%	88%
<b>C. Aktivitas Emosional</b>				
1.	Peserta didik yang merasa senang mengikuti pelajaran	33%	53%	100%
2.	Kesungguhan dalam berdiskusi	13%	60%	87%
3.	Peserta didik yang bersemangat mengikuti pembelajaran	27%	53%	100%
	Rata-rata	24%	56%	96%
<b>D Rata-rata Aktivitas</b>				
<b>E</b>		43	70	90
	<b>Rata-rata Hasil Belajar</b>	(Tidak Baik)	(Baik)	( Sangat Baik)

Pada aktivitas fisik terdapat peningkatan yang besar dari baseline terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 24% pada baseline menjadi 58% pada siklus I dengan peningkatan sebesar 34% dengan kategori “rendah”, dari baseline 24% ke siklus II sebesar 89% dengan selisih sebesar 65% dengan kategori “Tinggi”. Dengan demikian kenaikan Aktivitas Fisik dapat dikatagorikan “Tinggi”.

Pada aktivitas mental terdapat peningkatan yang besar dari baseline terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 18% pada baseline menjadi 60% pada siklus I dengan selisih sebesar 42% dengan kategori “Sedang”, kemudian dari baseline dengan jumlah persentase 18% menjadi 88% ke siklus II dengan selisih sebesar 70% dengan kategori “Tinggi”. Dengan demikian kenaikan Aktivitas Mental dapat dikatagorikan “Tinggi”.

Pada aktivitas emosional terdapat peningkatan yang besar dari baseline terhadap siklus yang telah dilaksanakan, yaitu 24% pada baseline menjadi 56% pada siklus I dengan selisih sebesar 32% dengan kategori “Rendah”, kemudian dari baseline dengan jumlah persentase 24% menjadi 96% ke siklus II dengan selisih sebesar 72% dengan kategori “Tinggi”. Dengan demikian kenaikan Aktivitas Mental dapat dikatagorikan “Tinggi”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian terhadap Peningkatan Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik kelas V SDN 14 Pelaik Sintang. Selanjutnya dirumuskan juga kesimpulan khusus sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan aktivitas fisik peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dari baseline 24% ke siklus II 89% meningkat sebesar 65% dengan kategori “tinggi”.
2. Terdapat peningkatan aktifitas mental peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dari baseline 18% ke siklus II 88% meningkat sebesar 70% dengan kategori “tinggi”.

Terdapat peningkatan aktifitas emosional peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pelaik Sintang dari baseline 24% ke siklus II 96% meningkat sebesar 72% dengan kategori “tinggi”.

## **Daftar Pustaka**

- Abimayu, Soli. 2008. **Strategi Pembelajaran**. Jakarta: Depdiknas.
- BSNP. 2007. **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. 2009. **Kurikulum dan Pembelajaran**. Jakarta : Bumi Aksara.  
[Http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/2459/2417](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/2459/2417)
- Latifah, Noor. 2008. **Hakekat Aktivitas Siswa**. (Online). (Noor Latifah.<http://latifah04.wordpress.com>, diakses 3 desember 2011).
- Mulyani Sumantri. 1999. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: Depdikbud
- Nawawi, Hadari. 1985. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press