

Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Khaliza Syahri Agustina

Calon Guru Profesional Republik Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi metode pembelajaran aktif dalam pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). Metode pembelajaran aktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta kemampuan berpikir kritis. Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi di beberapa SD yang menerapkan metode ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif, seperti diskusi kelompok, permainan peran, dan proyek kolaboratif, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan. Selain itu, guru juga mengalami peningkatan dalam kemampuan mengelola kelas dan merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif. Namun, terdapat tantangan dalam hal waktu, sumber daya, dan pelatihan guru yang perlu diatasi untuk optimalisasi implementasi. Penelitian ini merekomendasikan perlunya dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah dalam pengembangan kurikulum dan pelatihan untuk guru agar metode pembelajaran aktif dapat diterapkan secara efektif dalam pendidikan kewarganegaraan di SD.

Kata kunci: Metode pembelajaran aktif, pendidikan kewarganegaraan, sekolah dasar, motivasi belajar, keterlibatan siswa.

PENDAHULUAN

Siswa harus mampu berpikir untuk memahami masalah, membuat strategi pemecahan masalah, dan secara bebas dan terbuka mengajukan gagasan agar pembelajaran dapat dimasukkan ke dalam kurikulum 2013. Guru sebagai fasilitator harus membantu siswa agar cara belajarnya berjalan dengan baik. Kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan proses mental dan fisik siswa serta mendorong mereka untuk berinteraksi dengan teman, guru, lingkungan, dan sumber belajarnya harus dirancang oleh guru.

Rendahnya tingkat kemampuan belajar siswa akan menyebabkan rendahnya tingkat prestasi. Kurangnya kemampuan siswa dan ketidakmampuan menghargai pendapat teman juga menghambat proses pembelajaran. Dorongan, keinginan, dan kebutuhan seseorang untuk menyelesaikan suatu tugas adalah semua bentuk motivasi. Oleh karena itu, tindakan spesifik yang didorong oleh dorongan juga dapat didefinisikan sebagai motivasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan bagian dari suatu keadaan yang menyebabkan seseorang dalam bertindak dengan cara yang jelas untuk memenuhi beberapa tujuan tertentu. Motivasi akan menjelaskan mengapa orang melakukan suatu tindakan. Keberhasilan pembelajaran PKn sangat ditentukan oleh guru yang mengelola pembelajaran.

S. Sumarsono, dkk (2006:3) mengemukakan bahwa PKn dimaksudkan agar kita memiliki wawasan kesadaran bernegara untuk bela negara dan memiliki pola pikir, pola sikap, dan perilaku sebagai pola tindak yang cinta tanah air berdasarkan Pancasila. Perubahan kehidupan yang tak bisa diduga pasti terjadi. Negara berupaya mempersiapkan generasi yang akan datang untuk mengantisipasi dampak perubahan-perubahan sebagai pengaruh globalisasi. Hal ini diperlukan untuk menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

PKn disebut *citizenship education* yang muatannya memberikan penekanan pada proses-proses demokrasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan warga dalam masyarakat madani. Secara konseptual, yang dituju dalam PKn adalah aspek perilaku. Namun pembelajaran yang dilaksanakan untuk sampai pada sasaran tersebut adalah pembekalan materi yang berupa aspek kognitif. Pembelajaran PKn akan efektif jika di dalamnya memberikan pelatihan keterampilan bagi siswa sebagai warga negara, salah satunya adalah partisipasi. Partisipasi aktif siswa akan muncul melalui interaksi pembelajaran yang partisipatif. Keterampilan partisipasi aktif dimaksudkan untuk memberdayakan peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Azyumardi Azra, 2005 : xii).

Pencapaian tujuan pendidikan nasional dapat terwujud apabila bagian paling kecil dari satuan pendidikan yaitu siswa, mampu belajar dengan baik dalam proses pembelajaran. Isjoni (2012: 10) menyatakan bahwa keberhasilan proses pendidikan pada intinya dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Pada aspek produk, proses pembelajaran siswa dituntut untuk menguasai materi pelajaran minimal 75% dari target kurikulum yang harus dicapai. Adapun aspek proses, pendidikan harus memberikan bekal pengalaman kepada siswa untuk dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat yang disebut pendidikan bermakna (*meaningful*). Oleh sebab itu, siswa dinyatakan berhasil apabila ia menguasai setidaknya 75% materi pelajaran dan memperoleh pengalaman belajar secara aktif dan bermakna dalam proses pembelajarannya untuk dapat menjadi bagian dari masyarakat.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn lebih rendah dibandingkan pada mata pelajaran lainnya. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia, siswa tampak lebih antusias dan aktif dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa pada kedua mata pelajaran tersebut cukup tinggi.

Proses pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Sukomulyo dominan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Guru lebih banyak menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Terdapat siswa yang bertanya tetapi tidak terlalu sering. Perhatian siswa pada guru dan pembelajaran juga rendah. Sebagian kecil siswa ada yang melamun dan mengalihkan perhatian pada objek-objek di luar materi pembelajaran. Keaktifan belajar secara lisan seperti bertanya, menanggapi, dan mengemukakan pendapat sangat rendah. Siswa tampak mudah bosan dan kurang bersemangat. Para siswa kembali bersemangat pada saat guru memberikan soal secara lisan dan para siswa menulis jawaban pada buku.

Pendidikan mempunyai inti terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam membantu peserta didik menguasaitujuan-tujuan pendidikan. Menurut (Yudha & Rahmad, 2020). Memasuki era globalisasi pendidikan di Indonesia memiliki peran signifikan dalam memberi bekal kepada anak bangsa dalam menghadapi tantangan zamannya. Bangsa Indonesia harus mampu bergerak masuk dalam dunia dengan membangun kemandirian bangsa. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, pendidikan berintikan interaksi pendidik dan anak didik dalam upaya membantu mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan akan terwujud apabila proses pengajaran berjalan

dengan baik. Pengajaran yang berjalan dengan baik meliputi pengajaran siswa bagaimana belajar, bagaimana berfikir, dan bagaimana memotivasi diri mereka sendiri.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Ikhsan (2021: 171) yang menyatakan bahwa kurikulum 2013 menerapkan prinsip untuk terus mendorong siswa menjadi lebih aktif, guru hanya bertindak sebagai fasilitator namun di akhir kegiatan inti guru juga memberikan penjelasan penyempurnaan dari kegiatan tersebut. Namun pada kenyataannya, tak sedikit guru yang belum mampu mengimplementasikan hal tersebut dengan maksimal. Menurut K. Davis, sering kali guru abai bahwa hakikat pembelajaran adalah siswa belajar, bukan guru mengajar semata (dalam Rusman, 2011). Pembelajaran yang hanya semata-mata transfer ilmu dari guru akan membuat siswa pasif. Akibatnya pembelajaran bermakna yang dapat mengaktifkan anak tidak dapat berkembang.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literature review. Metode penelitian literature review adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian literature review lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian literature review, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Oleh karena itu, analisis data yang dilakukan bersifat induktif.

Metode literature review digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian literature review tidak menekankan pada generalisasi, tapi lebih menekankan pada makna. Generalisasi dalam penelitian literature review dinamakan transferability, artinya hasil penelitian tersebut dapat digunakan ditempat lain, manakala tempat tersebut memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran PKn.

Perencanaan adalah perhitungan dan penentuan tentang sesuatu yang akan dijalankan dalam rangka mencapai tujuan tertentu, siapa yang melakukan, bila mana, di mana, dan bagaimana cara melakukannya. Menurut Kemp strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang wajib dilakukan pendidik dan peserta didik agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut J. R David strategi pembelajaran merupakan suatu rencana yang berisi tentang rangkaian-rangkaian kegiatan yang dibuat guna mencapai tujuan pendidikan. Menurut Dick and Carey, strategi pembelajaran merupakan suatu kelompok materi dan langkah atau tahapan pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar peserta didik.

Partisipasi aktif siswa yang diamati meliputi aspek fisik dan psikis. Aspek fisik terdiri dari 5 indikator pengamatan, antara lain siswa turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, siswa bertanya kepada guru mengenai hal yang tidak dimengerti, siswa melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru, dan siswa mengkomunikasikan hasil pikiran baik secara lisan ataupun penampilan.

Isjoni (2012: 23) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dapat mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif, dan tidak peduli pada yang lain. Oleh karena itu, peneliti bersama dengan guru pengampu mata pelajaran PKn memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) di kelas V SD Negeri Sukomulyo.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menerapkan konsep pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*). Proses belajar mengajar tidak selalu harus berasal dari guru. Siswa dapat saling mengajar antar siswa. Pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru (Lie, 2004: 12). Melalui pembelajaran kooperatif khususnya tipe TGT (*Teams Game Tournament*), siswa diberi kesempatan untuk saling bekerja sama dalam setiap tahapan pembelajaran.

Pada tindakan siklus I, hasil keaktifan siswa dalam belajar menjadi 66,34% , hasil pengamatan siswa mencapai 67,93%, walau ada peningkatan dari kondisi awal tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yakni mencapai 75% dari rata-rata jumlah siswa. Terdapat beberapa catatan yang dibuat guru selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran maka dilakukan perbaikan-perbaikan seperti: Memberikan motivasi bagi siswa yang lambat mengikuti pembelajaran.

Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini, guru menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Hal ini bertujuan agar dapat mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran lain dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*. Sebelum dilaksanakan pembelajaran, guru mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dengan model pembelajaran *discovery learning*, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, soal evaluasi, dan menyusun angket observasi keaktifan belajar.

Siklus 1

Pada siklus 1 guru menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar PPKn. Sebelum melakukan tindakan, guru mempersiapkan rencana pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *problem based learning*, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, soal evaluasi, dan angket observasi keaktifan belajar.

B. Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran PKn

Dalam Pembelajaran guru memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan yang mendorong pembelajaran. Ketika strategi pembelajaran yang tepat digunakan, lingkungan kelas yang baik akan mendorong hasil belajar yang lebih baik dapat tercipta.

Adapun jenis-jenis strategi pembelajaran aktif yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pkn yaitu :

a. *Problem Based Learning*

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-based learning), merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. PBL adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

b. *Everyone Is A Teacher Here Teams*

Strategi yang disesuaikan dengan tujuan meningkatkan pembelajaran siswa disebut "*Everyone Is A Teacher Here*". Kemampuan mengungkapkan pendapat, mengenali masalah, mempertimbangkan sudut pandang kelompok setelah melakukan observasi, dan menarik kesimpulan adalah semua aspek pencapaian tujuan. Jadi *Everyone Is A Teacher Here* merupakan strategi yang sangat baik mendapatkan perhatian dan partisipasi siswa di kelas dan tanggung jawab siswa secara individual, stc.

c. *Games Tournament (TTG)*

Games Tournament (TTG) adalah metode pendidikan yang melibatkan semua siswa tanpa memandang tingkat pengetahuannya, dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari *Teams Games Tournament* adalah untuk mengajarkan tanggung jawab diri, kejujuran, dan kerja sama siswa sementara juga memungkinkan mereka untuk bersantai selama pengajaran. Media *spinerwheel* dan pencocokan kata yang digunakan dalam metode *Team Games Tournament* merupakan media yang paling umum. Di mana *spinerwheel* dan cocok kata ini digunakan untuk memudahkan siswa memahami apa yang sedang dibahas dan menyampaikannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *Team Games Tournament* adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman, kenyamanan, dan keaktifan siswa dengan membentuk kelompok-kelompok siswa yang akan diajak belajar, bermain, dan turnamen. Menurut pengamatan peneliti, strategi pembelajaran PKn yang pertama adalah strategi ceramah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan merujuk pada temuan penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran aktif dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan kompetensi sikap

sosial dan spiritual siswa merupakan suatu keniscayaan. Proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model-model pembelajaran aktif dapat menunjukkan terjadinya perubahan sikap positif siswa, mampu mendorong siswa meningkatkan kemampuan dirinya, mampu belajar dengan baik dan antusias, mampu bekerjasama, mencari serta menemukan pengetahuan dalam belajarnya.

SARAN

Pihak sekolah terus memberikan dukungan moril maupun materil terutama dalam hal peningkatan pemahaman guru terhadap konsep dan prinsip pembelajaran aktif dengan menugaskan guru untuk mengikuti pelatihan implementasi K-13, melakukan supervisi pembelajaran untuk memonitor pembelajaran secara keseluruhan agar pencapaian tujuan pembelajaran kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Falah, A. N. (2018). Peningkatan Keaktifan Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Basic Education*, 7(28), 2-733.
- Ningsih, P. W. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SD 116/IV KECAMATAN KOTA BARU. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(2), 46-54.
- Prihatini, N., Syaikhu, A., & Nugraheny, D. C. (2021). Peningkatan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PKN Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 722-727).
- Susatyo, S. A., & Kurniastuti, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Gedongtengen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 405-414.
- Utama, M. P. (2016). Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *BASIC EDUCATION*, 5(26), 2-498.