

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

Sulaiman

Guru SD Negeri 003 Rambah Hilir

sulaimankepsek@gmail.com

Article History

Received : Januari 2018

Accepted : Februari 2018

Published : Maret 2018

Keywords

Learning outcomes, role playing, and cooperative learning

Abstract

This action research is generally aimed to improve the learning outcomes of PPKN on shared decision-making materials through role-playing methods in grade V SD students through the implementation of cooperative learning method in the first semester of SDN 003 Rambah Hilir. The data in this study were collected using tests, student observation sheets, teacher observation sheets, and field notes. The type of research is classroom action research. The research procedure consists of planning, execution, observation and reflection. The results revealed that preliminary results showed that students' absorptive capacity in the pre cycle earned a formative average score of 68 from the established KKM 75. From the 23 students only 12 students or 52% who scored 75 and above, while the other 10 students 43% scored below 75. For the first cycle students achieved 69% completeness and in the second cycle of 96%. Based on the research conducted, it can be concluded that there is a significant increase if the teacher uses the method and the right way of learning so that students can learn with passion and achieve the achievement that we expect.

Abstrak

Penelitian tindakan ini secara umum bertujuan meningkatkan hasil belajar PPKN pada materi pengambilan keputusan bersama melalui metode bermain peran pada siswa kelas V SD melalui penerapan metode *cooperative learning* di semester 1 SDN 003 Rambah Hilir. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan catatan lapangan. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa hasil tes awal menunjukkan bahwa daya serap siswa pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata formatif 68 dari KKM yang ditetapkan 75. Dari 23 siswa hanya 12 siswa atau 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas,

sedangkan 10 siswa yang lain 43 % mendapat nilai dibawah 75. Untuk siklus I siswa yang meraih ketuntasan 69 % dan pada Siklus II sebanyak 96%. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan apabila guru menggunakan metode dan cara belajar yang tepat sehingga siswa dapat belajar dengan semangat dan meraih prestasi yang kita harapkan.

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) diajarkan sejak SD sampai SLTA. Melalui pembelajaran PKN seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengenal dan memahami karakter dan budaya bangsa serta menjadikan warga negara yang siap bersaing di dunia internasional tanpa meninggalkan jati diri bangsa. Selain itu, setiap siswa dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dewasa ini memberi dampak positif dan negatif. Materi PKN juga bermanfaat untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif.

Pada kenyataannya mata pelajaran PKN dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PKN adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan. Begitu luasnya materi PKN menyebabkan siswa sulit untuk diajak berpikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang

berbeda. Sementara siswa usia sekolah dasar berada pada tahap berpikir kognitif, karena mereka baru berada pada tahap Operasional Konkret (Peaget: 1920). Apa yang dianggap logis, jelas dan dapat dipelajari bagi orang dewasa, kadang-kadang merupakan hal yang tidak masuk akal dan membingungkan bagi siswa. Akibatnya banyak siswa yang tidak memahami konsep PKN.

Berdasarkan temuan penulis, sebagian besar siswa kurang aktif dan berpikir kritis dalam mempelajari materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila siswa menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, siswa belum mampu berpikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak siswa yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, nilai mata pelajaran PKN selalu rendah dengan rata-rata kurang dari KKM yang ditetapkan 75.

Menghadapi kenyataan tersebut di atas, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan-tindakan perbaikan pembelajaran PKN, khususnya

materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang penulis lakukan yakni dengan cara penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Harapan penulis adalah terjadinya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan serta lebih bermakna dan adanya keberanian peserta didik yang tuntas untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar serta untuk lebih menguasai pelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, yakni siswa kurang memahami konsep pengambilan keputusan bersama, siswa kurang aktif dalam berdiskusi, siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dengan teman sebaya dan hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti berusaha mencari faktor penyebab masalah dengan melakukan refleksi, bertanya kepada siswa dan melakukan diskusi dengan teman sejawat. Dari hasil diskusi dapat disimpulkan bahwa penyebab siswa belum memahami materi pengambilan keputusan bersama, yakni

guru tidak menggunakan alat peraga, siswa yang terlibat dalam pembelajaran saat melakukan diskusi hanya beberapa siswa yang aktif sedangkan yang lain hanya mendengarkan, kurangnya contoh dan latihan yang diberikan kepada siswa, dan kurangnya bimbingan guru secara menyeluruh.

Dari analisis masalah yang telah dilakukan, peneliti menemukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah yang akan dilakukan, yakni guru perlu menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKN tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia, guru perlu memberikan contoh nyata melalui Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan belajar kelompok, dan guru perlu memberikan latihan dan bimbingan secara menyeluruh pada pembelajaran PKN tentang pengambilan keputusan bersama.

Untuk memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran peneliti menentukan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah

melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative*. Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisir masalah social atau psikologis.

Berdasarkan latar belakang dan analisis masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Meningkatkan hasil belajar Pengambilan Keputusan Bersama Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Siswa Kelas V SD Negeri Sumber 003 Rambah Hilir*”.

PKN merupakan mata pelajaran di sekolah yang perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Hal ini, merupakan fungsi PKN sebagai pembangun karakter bangsa (*nasional character buildin*) yang sejak proklamasi kemerdekaan RI telah mendapat prioritas, yang perlu direvitalisasi agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi Negara RI. Untuk itu pembentukan karakter anak yang kuat perlu penguasaan pembelajaran kewarganegaraan sejak dini.

Mata pelajaran PKN perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar karena PKN memiliki tugas pokok, yakni (1) mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*). (2) membina tanggungjawab warga negara (*civic intelligence*), dan (3) mendorong partisipasi warga negara (*civic intelligence*).

Kecerdasan warga Negara yang dikembangkan untuk membentuk warga Negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional melainkan juga dimensi spiritual, emosional, dan social sehingga PKN memiliki ciri multidimensional. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk mengolah dan memanfaatkan informasi serta peka terhadap keadaan yang selalu berubah.

Menurut hasil penelitian Cogan (1998), ada delapan karakter yang dapat dibentuk melalui belajar PKN yaitu sebagai berikut: (1) Kemampuan mengenal dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat di sekitar. (2) Kemampuan bekerjasama dengan orang lain dan memikul tanggungjawab atas

peran atau kewajibannya dalam masyarakat. (3) Kemampuan untuk memahami, menerima, dan menghormati perbedaan-perbedaan pendapat.

(4) Kemampuan berfikir kritis dan sistematis. (5) Kemampuan menyelesaikan konflik dengan cara damai tanpa kekerasan. (6) Memiliki kemampuan untuk bergaya hidup sederhana. (7) Memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan mempertahankan hak-haknya dalam masyarakat. dan (8) Memiliki kemauan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian fungsi pembelajaran PKN tidak hanya sekedar memberi pengetahuan tentang pendidikan kewarganegaraan saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mengembangkan sikap-sikap tertentu mengenai hal-hal yang timbul disekitar dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004: 4). Hal ini, juga dikemukakan oleh Hamzah (2007:213) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan

perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas peneliti menyimpulkan bahwa aspek – aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran PKN pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan diperlukan aktivitas siswa yaitu dengan melakukan aktivitas langsung dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Melalui aktivitas tersebut pembelajaran akan lebih berarti bagi siswa. Selain itu siswa juga perlu berinteraksi dengan siswa yang lain untuk membuat simpulan dengan benar.

Metode bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati

perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain (Depdikbud, 1964:171).

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menentukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang (Hasan, 1996:266).

Menurut Sumantri (2001) bermain peran merupakan model mengajar yang berakar pada dimensi personal dan sosial dari pendidikan. Model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan memecahkan dilema-dilema dengan

bantuan kelompok sosial. Dalam hal ini, memungkinkan individu untuk bekerjasama untuk menganalisis situasi sosial terutama permasalahan interpersonal dalam mengembangkan cara-cara yang demokratis untuk menghadapi situasi tersebut.

Dalam model mengajar bermain peran, sebagian siswa adalah pemain peran yang lainnya mengamati. Seseorang meletakkan dirinya pada posisi orang lain yang juga bermain peran. Bila empati, simpati, kemarahan, dan kasih sayang serta apeksi dilakukan dalam berinteraksi, berarti bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik atau berhasil. Hal penting dalam model mengajar bermain peran adalah keterlibatan siswa untuk berpartisipasi dalam situasi atau masalah nyata serta adanya keinginan untuk mengatasi suatu masalah bersama.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suyadi (2000, 62: 63), PTK adalah pencerminan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara

bersamaan. Arikunto (2000:62) menyebutkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki proses belajar-mengajar dengan melakukan perubahan-perubahan sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Subjek Penelitian Perbaikan Pembelajaran adalah siswa kelas V SD Negeri 003 Rambah Hilir dengan Jumlah siswa kelas V ada 23 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 8 perempuan Pelaksanaan PTK dilakukan dalam 2 Siklus, Siklus I pada hari Rabu, 3 Oktober 2015 dan Siklus II pada hari Rabu 10 Oktober 2015. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menelaah hasil belajar PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative learning*, mengkaji dan menggambarkan kelebihan metode bermain peran metode bermain peran. Untuk mencapai tujuan

tersebut dilakukan perbaikan pembelajaran dalam 2 siklus.

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Oktober 2015 dengan dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer, peneliti melaksanakan sesuai rencana. Skenario pembelajaran berlangsung dengan baik. Peneliti melaksanakan sesuai rencana. Pada akhir pembelajaran peneliti mengadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan. Hasil perbaikan pembelajaran siklus I disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Analisis Hasil Tes Formatif

Siklus I		
No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	2
2	51 – 60	5
3	61 – 70	-
4	71 – 80	12
5	81 -90	3
6	91 -100	-
	Jumlah	23

Dari tabel 1 dapat dilihat bahwa penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajaran dari 23 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat nilai 41 sampai 50, 5 siswa yang mendapat nilai 51 sampai 60, nilai 71 sampai 80 sebanyak 12 siswa, dan nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa.

Pada tahap pengamatan ini peneliti mencatat apa yang telah terjadi pada pembelajaran perbaikan siklus I dengan menggunakan lembar observasi. Dalam proses ini diperoleh data bahwa: (1) penjelasan materi sangat cepat sehingga kurang dipahami siswa, (2) kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya, dan (3) perhatian guru pada siswa masih kurang.

Dari hasil observasi guru mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, hambatan dan kendala yang terjadi pada proses pembelajaran. Keberhasilan dan kegagalan pada siklus I antara lain: keberhasilan evaluasi belajar siswa meningkat, sebagian besar siswa sudah memahami materi dan siswa sudah berani maju mengerjakan soal.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Oktober 2016 dengan objek siswa kelas V semester I SD Negeri 003 Rambah Hilir. Skenario pembelajaran berlangsung sesuai rencana pembelajaran. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai terlihat pada tabel 2.

Tabel 2

Analisis Hasil Tes Formatif Siklus II

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	-
2	51 – 60	-
3	61 – 70	1
4	71 – 80	3
5	81 - 90	7
6	91 -100	12
	Jumlah	23

Berdasarkan tabel 2 diatas, penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajaran bahwa dari jumlah 23 siswa tak seorang pun yang mendapat nilai dibawah 60, nilai 61 sampai 70 1 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 7 siswa dan yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 12 siswa.

Hasil pengamatan dari observer selama proses pembelajaran siklus II adalah siswa pada waktu menerima pelajaran telah aktif memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan sudah ada keinginan untuk mencari penyelesaian soal dari guru. Siswa sudah aktif bertanya jika ada kesulitan dan mengerjakan tugas di didepan kelas. Hal ini, dapat dilihat dari data penelitian siklus I dan siklus II.

Untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran, maka pengadaan alat peraga harus ditingkatkan dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar siswa. Menurut C. Roger (1969:9) dalam teori cooperative learning disebutkan bahwa proses belajar terjadi dengan adanya keterlibatan pribadi, inisiatif diri dan evaluasi diri. Teori ini menyatakan bahwa belajar harus dilakukan oleh siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Maka pemilihan metode demonstrasi sangatlah tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Meningkatkan keberanian siswa dalam

mengutarakan pendapat melalui pendekatan model cooperative learning.

Pendekatan *cooperative learning* akan memberikan kesempatan pada anak untuk memiliki keberanian dalam mengutarakan pendapat. Dalam hal ini diharapkan tutor sebaya mampu membimbing temannya dalam melakukan percobaan. Hal ini, sesuai dengan pendapat Siberman (2000:157) bahwa mengajar teman sebaya (*peer teaching*) merupakan salah satu cara untuk memantapkan penguasaan siswa terhadap suatu pelajaran tertentu.

Dalam pelaksanaan mengajar bermain peran, fungsi guru lebih difokuskan sebagai fasilitator dan motivator untuk memberikan penguatan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Brammer (1979:42) yaitu hubungan yang bersifat membantu merupakan upaya guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif akan terjadinya pemecahan masalah dan pengembangan diri peserta didik.

Pembelajaran PKN dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di SD Negeri

003 Rambah Hilir. melalui model pembelajaran *cooperative learning* melalui metode bermain peran dengan mengefektifkan alat peraga kebudayaan dan globe dipandang sudah cukup. Hal ini, terbukti adanya peningkatan hasil belajar atau hasil evaluasi nilai rata-rata sudah diatas KKM yaitu 90 dan tingkat ketuntasan 96%.

D. Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan

Penerapan metode metode bermain peran melalui pendekatan model *cooperative learning* dengan mengefektifkan alat peraga kebudayaan dan globe telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi pada siklus I maupun siklus II dengan bukti adanya peningkatan pada: (1) menggunakan media pembelajaran kebudayaan dan globe dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan (2) model pembelajaran *cooperative learning* melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran

Berdasarkan simpulan dan pembahasan diatas, maka dapat diajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan bermain peran ternyata baik digunakan pada mata pelajaran PKN, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena teknik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar PKN. Dalam penerapan metode sebaiknya guru mengusahakan media pembelajaran benda-benda konkret yang berada disekitar siswa dengan bermain peran untuk menghilangkan verbalisme dan menyenangkan, setelah itu guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan kemudian jangan lupa di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani mengemukakan pendapat oleh karena itu perlu latihan membimbing teman-temannya dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif dan siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompoknya dengan kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas

tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat sosial pada siswa.

Pranaja S dkk, *Buku Fokus PKN untuk SD Kelas V*, Jakarta, Sindutama.

Daftar Pustaka

Andayani, dkk. 2010, *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta, Universitas Terbuka.

Aswani, Zaenul, 2004, *Tes dan Asesmen di SD*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Denny, Setyawan, 2005, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Gatot, Muhsetyo, Drs. M.Sc, dkk, 2007, *Pembelajaran PKN*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Mulyani Sumantri, Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta, Universitas Terbuka.

Samsudin, Abin, 2004, *Profesi Keguruan 2*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Suciati, Drs. Dkk, 2004, *Belajar dan Pembelajaran 2*, Jakarta, universitas Terbuka.

Wardani, I.G.A.K, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Wahyudi Duin, Supaiyati, Ishak, Abduhak, 2001, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta, Universitas Terbuka.

Dyah Sriwilujeng, M.Pd, *Buku PKN untuk SD Kelas V*, Jakarta, Esis.