

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKN PADA MATERI MENJAGA KEUTUHAN NKRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN PENDEKATAN *COOPERATIVE LEARNING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Sugiyarti

SDN 1 Gaden Trucuk Klaten
email: Sugiyarti@gmail.com

Abstract: Various problems are found in learning Civics in SDN 1 Gaden Trucuk, among others: 1) During this method more widely used by teachers is lecture, 2) During the learning process takes place less visible student activity, all teaching and learning activities are concentrated on teachers, 3) Student creativity has not been formed and revealed during the learning process. Students are less able to express their ideas / ideas both in the form of problems and how to solve them. The above problems need the right solutions and handling so that learning can take place properly. One of the steps that will be taken is to use role playing method with cooperative learning approach. The purpose of this research are: 1) To describe the application of role playing method with cooperative learning approach on Civics subject matter to maintain the integrity of NKRI for Grade V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten lesson 2015/2016, 2) To know the learning result on the material maintaining the integrity of NKRI through role playing method with cooperative learning approach for students of grade V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten 2015/2016 lesson year. This research is a class action research (PTK) with the subject of research is the students of grade V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten 2015/2016 academic year. Data collection method used in this research is test method, interview and observation. The collected data was analyzed by descriptive analysis. Based on data analysis, it can be concluded that: 1) Through role playing method with cooperative learning approach can increase PKN learning activity of material to maintain the unity of NKRI in grade V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten 2015/2016 academic year. This is reflected from the average activity of cycle I reached 56.87% and increased to 75.63% in cycle II; 2) Through role playing method with cooperative learning approach can increase PKN learning activity of material to maintain the unity of NKRI in grade V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten 2015/2016 lesson year. This can be indicated by the increase: (1) The average value in the pre-study obtained the average class of 67.5 with mastery learning 37.5%, (2) in cycle I obtained the average class of 76.94 with mastery studied 68,75%, (3) and on cycle II obtained average class 83,69 with 87,5% learners mastery. This shows that the student's learning outcomes reach the target completeness of > 85% with KKM value > 70.

Abstrak: Berbagai permasalahan ditemukan dalam pembelajaran PKn di SDN 1 Gaden Trucuk, diantaranya : 1) Selama ini metode yang lebih banyak digunakan oleh guru adalah ceramah, 2) Selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa kurang terlihat, semua kegiatan belajar mengajar terkonsentrasi pada guru, 3) Kreativitas siswa belum terbentuk dan terungkap pada saat proses pembelajaran. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide/gagasan mereka baik dalam bentuk soal maupun cara penyelesaiannya. Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : 1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* pada mata pelajaran PKn materi menjaga keutuhan NKRI bagi siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016, 2) Untuk mengetahui hasil belajar pada materi menjaga keutuhan NKRI melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* bagi siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes, wawancara dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif. Berdasarkan analisis data dapat diperoleh kesimpulan bahwa : 1) Melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini tergambar dari rata-rata aktivitas siklus I mencapai 56,87% dan meningkat menjadi 75,63% pada siklus II; 2) Melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya : (1) Nilai rata-rata pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 67,5 dengan ketuntasan belajar 37,5%, (2) pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 76,94 dengan ketuntasan belajar 68,75%, (3) dan pada siklus II diperoleh rata-rata kelas 83,69 dengan ketuntasan belajar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa mencapai target ketuntasan yaitu sebesar > 85% dengan nilai KKM > 70.

Kata Kunci : hasil belajar, bermain peran, *cooperative learning*

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala yang lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Guru disamping sebagai pendidik, juga sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, ketrampilan, budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik. Oleh karena itu, mata pelajaran PKn dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, moral dan norma secara terus menerus, sehingga warga Negara yang baik lekas terwujud.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai

berikut: (a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (b) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa kompetensi tersebut menunjukkan bahwa siswa dituntut untuk menguasai materi yang ada pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan karena mengingat tujuannya yang penting. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan akan membentuk karakter siswa sesuai nilai dan moral yang diharapkan oleh bangsa Indonesia sendiri. Hal tersebut akan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Namun, di saat memasuki era globalisasi seperti ini, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan telah mengalami degradasi di mata siswa. Hal ini disebabkan karena banyaknya pengaruh sosial yang berdampak kepada kepribadian siswa.

Tugas guru secara umum adalah bagaimana materi pelajaran ini diberikan kepada siswa sesuai dengan standar kurikulum. Selain itu tugas guru adalah bagaimana proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peran siswa secara penuh dan aktif, dalam artian proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan menyenangkan. Guru senantiasa dituntut untuk berpikir dan bertindak kreatif.

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru PKn di SDN 1 Gaden Trucuk Klaten yang telah mengamati kegiatan siswa kelas V selama ini, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran PKn diantaranya:

1. Selama ini metode yang lebih banyak digunakan oleh guru adalah ceramah, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran PKn dan kurang

bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa kurang terlihat, semua kegiatan belajar mengajar terkonsentrasi pada guru. Siswa kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan.
3. Kreativitas siswa belum terbentuk dan terungkap pada saat proses pembelajaran. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide/gagasan mereka baik dalam bentuk soal maupun cara penyelesaiannya.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan metode bermain peran dengan pendekatan pembelajaran *cooperative learning*.

Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dalam metode bermain peran ini, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah yang ada. Metode ini terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Metode *cooperative learning* digunakan karena kooperatif (kerjasama) merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita. Hal ini dilandasi oleh kenyataan bahwa di antara sesama manusia saling membutuhkan.

Berdasarkan beberapa alasan di atas melalui metode bermain peran dengan pendekatan pembelajaran *cooperative learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa

J.L. Pasaribu(1982 : 76) memberikan pengertian bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan.

Purwanto (1990 : 85) mengemukakan beberapa elemen penting yang merupakan ciri dari perbuatan belajar, yaitu :

- a. Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, di mana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengamatan, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi.
- c. Untuk dapat disebut sebagai belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir daripada suatu periode waktu yang cukup panjang. Berapa lama periode waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti.

Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikhis, seperti : perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap.

Pengertian tentang definisi prestasi belajar adalah : “Hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar yang dinyatakan dengan simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang telah dicapai setiap anak dalam periode tertentu” (Tirtonegoro, 1984 : 43).

Pada dasarnya untuk meraih suatu prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berbagai faktor itulah yang perlu diperhatikan siswa, guru dan orang tua. Adapun berbagai faktor dimaksud adalah

- 1) Faktor yang bersumber pada diri sendiri
- 2) Faktor yang bersumber pada lingkungan keluarga.
- 3) Faktor yang bersumber pada lingkungan sekolah
- 4) Faktor yang bersumber pada lingkungan masyarakat

Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran

melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan (Zaini, 2008:100).

Bermain peran berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari : 1) Mengambil peran (*Role-taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasarkan pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasar tugas jabatan (bagaimana seseorang agen polisi harus bertindak), dalam situasi-situasi sosial; 2) Membuat peran (*Role-making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan; 3) Tawar-menawar peran (*Role-negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinego-siasikan dengan pemegang-peregang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran antara lain adalah (Djamar dan Zain, 2006:88): 1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; 2) Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; 3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; 4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah; 5) Memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu.

Dalam melaksanakan metode *role playing*, maka perlu memperhatikan langkah-langkah metode *role playing* (Roestiyah, 2008:91):

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan metode ini, bahwa dengan jalan sosiodrama siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang akan berperan.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen, sehingga menarik minat anak. Ia mampu

menjelaskan dengan menarik, sehingga siswa terangsang untuk berusaha memecahkan masalah itu.

- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan sambil untuk mengatur adegan yang pertama.
- d. Bila ada kesedihan sukarela dari siswa untuk berperan, harap ditanggapi tetapi guru harus mempertimbangkan apakah ia tepat untuk perannya itu.
- e. Jelaskan pada pemeran-pemeran itu sebaik-baiknya, sehingga mereka tahu tugas peranannya, menguasai masalahnya pandai bermimik maupun berdialog.
- f. Siswa yang tidak turut berperan harus menjadi penonton yang aktif. Disamping mendengarkan dan melihat, mereka harus bisa memberi saran dan kritik pada apa yang akan dilakukan setelah sosiodrama selesai.
- g. Bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam berdialog.
- h. Setelah sosiodrama itu dalam situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Sosiodrama dapat dihentikan pula bila sedang menemui jalan buntu.
- i. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, walau mungkin masalahnya belum dipecahkan, maka perlu dibuka tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif.

Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Strategi pembelajaran ini bisa digunakan manakala : 1) Guru menekankan pentingnya usaha kolektif di samping usaha individual dalam belajar, 2) Jika guru menghendaki seluruh siswa (bukan hanya siswa yang pintar saja) untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar, 3) Jika guru ingin menanamkan, bahwa siswa dapat belajar dari teman lainnya, dan belajar dari bantuan orang lain, 4) Jika guru menghendaki untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa sebagai bagian dari isi kurikulum, 5) Jika guru menghendaki meningkatkan motivasi siswa dan menambah tingkat partisipasi mereka, 6) Jika guru menghendaki berkembangnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai solusi pemecahan

Prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu : (1) penjelasan materi; (2) belajar dalam kelompok; (3) penilaian; (4) pengakuan tim.

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pintar perlu membantu yang kurang pintar.

Adapun cara penyajiannya dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa-siswaditempatkan ke dalam tim-tim belajar secara heterogenyang beranggotakan lima sampai enam siswa.
- 2) Bahan atau materi pelajaran atau materi pelajaran disajikan kepada siswa dalam bentuk teks, dan setiap siswa

bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materinya.

- 3) Para anggota dari tim-tim atau kelompok yang berbeda tetapi membicarakan topik yang sama maka disebut *expert group* (kelompok ahli) bertemu untuk belajar dan saling membantu dalam mempelajari topik yang sama tersebut.
- 4) Setelah itu siswa kembali ke tim asalnya dan mengajarkan topik yang telah mereka pelajari dalam *expert group* (kelompok ahli) kepada anggota- anggota lain di timnya masing-masing.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan dengan direncanakan mulai dari bulan Januari 2016 sampai dengan bulan Maret 2016.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Metode observasi Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar pada waktu pembelajaran berlangsung. Tes untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang hasil belajar siswa dan nama siswa. Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung karena cukup efektif dan data yang akan diperoleh secara lengkap. Teknik tes berupa pemberian soal untuk dikerjakan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi yang siberikan guru.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan analisis deskriptif. Analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan persentase (%) dan data kualitatif dianalisis dengan membuat nilai katagori.

Indikator keberhasilan ditandai dengan:
1. Hasil belajar siswa meningkat jika hasil pengamatan menunjukkan kenaikan

persentase hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus selanjutnya.

2. Hasil belajar meningkat jika rata-rata hasil tes akhir siklus I ke siklus berikutnya mengalami peningkatan. Tindakan dihentikan jika jumlah siswa yang mencapai KKM (nilai 70) telah mencapai minimal 85% dari jumlah siswa seluruhnya.

HASIL

Hasil penelitian ini didasarkan atas hasil pengamatan dan dilanjutkan refleksi masing-masing siklus, sebagai berikut:

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 67,5; sedangkan persentase siswa yang tuntas baru 37,5%. Hasil tersebut belum mencapai target indikator keberhasilan. Keadaan ini kemungkinan disebabkan siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran aktif.

Beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain: a) Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan lebih banyak bimbingan dari guru agar siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, b) Bimbingan dari guru kurang merata, sehingga sebagian siswa kurang bekerjasama dengan temannya yang lain dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, c) Kurang sadarnya siswa saat diberi waktu oleh guru dalam mempelajari metode, sehingga siswa tidak tahu apa yang akan dipelajari maupun yang akan ditanyakan.

Hasil belajar PKn siswa pada siklus I. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes setelah tindakan pembelajaran. Berdasarkan tes belajar pemahaman PKn materi menjaga keutuhan NKRI yang dilakukan, nilai yang diperoleh siswa masih bervariasi mulai dari 66 sampai dengan 95, dengan rata-rata 76,94. Persentase ketuntasan belajar siswa pada penelitian baru mencapai 68,75%, sedangkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai > 85%. Hasil belajar PKn siswa belum mencapai target indikator keberhasilan.

Sedangkan berdasarkan pengamatan secara keseluruhan, dapat disimpulkan

bahwa rata-rata aktivitas keaktifan siswa dalam berdiskusi dengan kelompok maupun keaktifan dan kemandirian secara individual dalam belajar hanya mencapai 56,87% ini termasuk dalam kategori cukup yakni belum banyak siswa yang memulai mengaktifkan diri dalam pembelajaran aktif ini. Siswa terlihat belum tampak siap dalam menyesuaikan diri terhadap pembelajaran yang diterapkan. Keadaan tersebut menjadi masalah yang harus dipecahkan peneliti. Untuk itu, rencana pembelajaran pada siklus II harus lebih baik supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I diperoleh kendala yaitu bahwa siswa belum dapat melaksanakan metode pembelajaran dengan maksimal karena masih ada siswa yang belum memahami metode yang diberikan, sehingga dalam pelaksanaannya siswa masih ramai dan belum bisa memanfaatkan waktu. Selain itu siswa juga belum bisa menyampaikan kesimpulan yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan. Tetapi ada juga yang sudah dapat mengikuti pelaksanaan kegiatan pembelajaran walaupun hanya dalam jumlah yang sedikit, itu dikarenakan sebagian besar siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning*.

Hasil belajar PKn siswa pada siklus II. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes setelah tindakan pembelajaran. Berdasarkan tes belajar pemahaman PKn materi menjaga keutuhan NKRI yang dilakukan, kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Prestasi belajar pada siklus II tampak pada nilai rata-rata kelas 83,69 dan ketuntasan belajar mencapai 87,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II target ketuntasan telah terpenuhi yaitu sebesar $\geq 85\%$.

Pada siklus II ini terlihat bahwa rata-rata aktivitas keaktifan siswa dalam berdiskusi dengan kelompok maupun keaktifan dan kemandirian secara kelompok maupun individual dalam belajar semakin meningkat dari siklus I 56,87 menjadi 75,63%. Peran aktif siswa dalam belajar secara mandiri sangat meningkat terlihat

sudah hampir semua siswa berperan aktif belajar mandiri maupun dalam berdiskusi kelompok. Semua siswa sudah mampu beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning*.

Refleksi pada siklus II dimaksudkan untuk mengetahui apakah upaya perbaikan yang telah direncanakan dapat berjalan baik atau tidak. Pelaksanaan tindakan sebagai perbaikan dari pelaksanaan penelitian, dan siklus I memberikan dampak yang positif terhadap prestasi dan aktivitas siswa, secara umum hasilnya hampir sesuai dengan yang diharapkan. Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan, bertanya, dan yang lainnya cenderung meningkat. Setelah dilakukan upaya perbaikan pada siklus I, siswa sudah terbiasa dengan kegiatan yang melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam tes akhir siklus II, sebagian besar siswa bersemangat mengerjakan soal, meskipun sebagian yang lain masih mengharapkan jawaban dari teman. Dan untuk hasil tes siklus II, persentase siswa yang dinyatakan tuntas adalah 87,5% dengan nilai rata-rata 83,69. Pada siklus II menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran dengan menerapkan pendekatan *cooperative learning* dalam pembelajaran PKn memperlihatkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar dan siswa mampu menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran dengan baik. Aktivitas siswa juga sangat baik terlihat dari kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Komunikasi dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan soal-soal dalam kelompok juga sudah berjalan baik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasarkan atas hasil pengamatan dan dilanjutkan refleksi masing-masing siklus, sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 67,5, sedangkan persentase siswa yang tuntas baru 37,5%. Hasil tersebut belum mencapai target indikator

keberhasilan. Keadaan ini kemungkinan disebabkan siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran aktif.

Beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain: a) Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan lebih banyak bimbingan dari guru agar siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, b) Bimbingan dari guru kurang merata, sehingga sebagian siswa kurang bekerjasama dengan temannya yang lain dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, c) Kurang sadarnya siswa saat diberi waktu oleh guru dalam mempelajari metode, sehingga siswa tidak tahu apa yang akan dipelajari maupun yang akan ditanyakan.

2. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* pada siklus I memiliki hasil yang lebih baik dari hasil prates sebelumnya. Hal ini dapat ditunjukkan sebagai berikut: a) Guru memotivasi siswa dengan lebih baik. Bimbingan yang diberikan oleh guru secara individu lebih baik dari siklus sebelumnya, b) Siswa mulai aktif dalam kegiatan belajar mengajar, c) Kerjasama siswa meningkat dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

Dengan adanya peningkatan aktivitas siswa, jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan, yakni menjadi sebanyak 11 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa. Nilai rata-rata kelas tes evaluasi juga meningkat menjadi 76,94. Dalam evaluasi siklus I ini ketuntasan belajar mencapai 68,75%. Hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu > 85%. Dilihat dari keaktifan siswa sudah meningkat, walaupun belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti masih perlu mengadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar, antara lain dengan memberi motivasi dan bimbingan terhadap siswa yang masih mengalami kesulitan belajar.

Pada siklus II kemampuan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* memperlihatkan adanya peningkatan. Ini terjadi karena siswa sudah

terbiasa dalam pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning*. Dari label 4.4. hasil belajar siswa siklus II tampak nilai rata-rata kelas 83,69 dan ketuntasan belajar sebesar 87,5%. Hasil ini menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Dengan demikian pada siklus II ini target ketuntasan belajar telah terpenuhi yaitu sebesar > 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa siklus dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa: Melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini tergambar dari rata-rata aktivitas siklus I mencapai 56,87%

dan meningkat menjadi 75,63% pada siklus II, Melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SDN 1 Gaden Trucuk Klaten tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya : (1) Nilai rata-rata pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 67,5 dengan ketuntasan belajar 37,5%, (2) pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 76,94 dengan ketuntasan belajar 68,75%, (3) dan pada siklus II diperoleh rata-rata kelas 83,69 dengan ketuntasan belajar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKN siswa mencapai target ketuntasan yaitu sebesar > 85% dengan nilai KKM > 70.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdikbud. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Hamalik, Oemar. 1983. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara.
- N. K., Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pasaribu, J.L. dan B. Simanjuntak. 1982. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito.
- Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Solo : Harapan Massa.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zaini, Hisyam, et.all. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.