

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING

BUHARI MUSLIM

Abstract: *The objectives of the research are as follows: (1) Increasing the mastery of the concept of decision-making relationship together by using props in the form of pictures and objects around. (2) Seeking student activeness information in Civics learning about the Unitary State of the Republic of Indonesia. (3) To describe the application of role playing method with cooperative Learning model to improve the learning result of decision making with fourth grade students of SD Negeri 179 Bengkulu Utara. Research using Classroom Action Research Method (CAR). This increase occurs in cycle I and cycle II with evidence of improvement in: (1) Using the media of learning culture and globe can improve students' understanding of the material of the Unitary State of the Republic of Indonesia. (2) Cooperative learning learning model through the application of role-playing method to by using visual aids can improve student learning outcomes. (3) The percentage of students' learning completeness has increased significantly after the improvement of learning on evaluation before improvement of learning there are 12 students or 52% of 23 students. On the improvement of learning cycle I increases, students who score 75 and above to 16 or 69% of the total 23 students and on improvement cycle II to 22 students or 96%.*

Kata Kunci : *Hasil belajar, Pengambilan keputusan, bermain peran, cooperative learning*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan sejak SD sampai SLTA. Dengan 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. Melalui PKn setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. 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, 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 anak sulit untuk diajak berfikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berfikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap Operasi Onal 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 berfikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila anak menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, anak belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak anak yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, nilai pelajaran PKn selalu rendah dengan rata - rata kurang dari KKM.

Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap ulangan PKn nilai rata - rata anak di bawah 75. Termasuk pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Nilai rata - rata formatif hanya 68. Dari 23 siswa hanya 12 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 10 siswa yang lain 43 % mendapat nilai dibawah 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

mengenai 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.

Hipotesis yang penulis lakukan adalah dalam bentuk laporan hasil yaitu berjudul "*Meningkatkan hasil belajar Pengambilan keputusan bersama melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran cooperative learning siswa kelas IV SD Negeri 179 Bengkulu Utara*".

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 seperti berikut: (1) Guru tidak menggunakan alat peraga. (2) Bahwa semua siswa yang terlibat dalam pembelajaran saat melakukan diskusi hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lain hanya mendengarkan. (3) Kurangnya contoh dan latihan. (4) Kurangnya bimbingan guru secara menyeluruh.

Dari analisis masalah di atas, peneliti menemukan alternatif dan prioritas pemecahan masalah sebagai berikut: (1) Guru perlu menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. (2) Guru perlu memberikan contoh nyata melalui Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan kelompok. (3) Guru perlu memberikan latihan dan bimbingan secara menyeluruh pada pembelajaran PKn tentang pengambilan keputusan bersama.

Setelah menemukan faktor penyebab siswa belum memahami materi pengambilan keputusan bersama pada pelajaran PKn, peneliti berusaha merumuskan permasalahan. Rumusan masalah tersebut seperti berikut; (1)

Bagaimanakah keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia? (2) Bagaimanakah penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas IV SD Negeri 179 Bengkulu Utara?"

B. PEMBELAJARAN PKN DI SD

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 building*) 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 sebagai berikut: (1) Mengembangkan Kecerdasan Warga Negara (*civic intelligence*). (2) Membina tanggungjawab warga Negara (*civic intelligence*). (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 / tidak pasti.

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. (7) Memiliki kemauan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian fungsi pembelajaran PKn tidak hanya sekadar memberi pengetahuan tentang pendidikan kewarganegaraan saja, tetapi juga dimaksudkan untuk mengembangkan sikap - sikap tertentu mengenai hal - hal yang timbul disekitar dalam kehidupan sehari - hari.

C. PENGERTIAN HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004: 4).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya (Hamzah: 2007: 213).

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 pembelajar akan lebih mengena pada siswa.

Selain itu siswa juga perlu berinteraksi dengan siswa yang lain untuk membuat simpulan dengan benar.

Dalam penelitian ini hasil belajar pada pelajaran PKn materi Negara Kesatua Republik Indonesia yang diukur melalui tes formatif dengan KKM 75. Bagi siswa yang nilainya kurang dari 75 diberi soal perbaikan dan bagi siswa yang nilainya 75 ke atas diberi soal pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.

D. METODE BERMAIN PERAN

Metode bermain peran adalah berperan atau mamainkan peranan dalam dramatisir masalah social atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang di gunakan 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 social yang anggotanya teman - temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial.

Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksplorasi 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).

Tujuan dari penggunaan metode bermain peran adalah sebagai beriku: (1) Untuk motivasi siswa. (2) Untuk menarik minat dan perhatian

siswa. (3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan social anak. (4) Menarik siswa untuk bertanya. (5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. (6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

E. PENGGUNAAN MODEL BERMAIN PERAN DALAM MATA PELAJARAN PKN

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 / 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. Pemahaman siswa dalam model belajar bermain peran dapat memberikan contoh pada siswa dalam kehidupan sehari - hari untuk berperilaku sebagai berikut: (1) Menjajagi perasaan. (2) Menambah pengetahuan tentang sikap, nilai - nilai dan persepsinya. (3) Mengembangkan

keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah. (4) Mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Langkah-Langkah Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn. Shaffel dalam bukunya " Role Playing For Social Studies " menyatakan bahwa ada sembilan langkah dalam role playing yaitu sebagai berikut. (1) Membangkitkan semangat kelompok, memperkenalkan siswa dengan masalah sehingga mereka mengenalnya sebagai suatu bidang yang harus dipelajari. (2) Pemilihan peserta, guru dan siswa menggambarkan berbagai karakter / bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai criteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu. (3) Menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar scenario, tetapi tidak mempersiapkan dialog khusus. (4) Mempersiapkan pengamat, adalah sangat penting untuk melibatkan pengamat secara aktif sehingga seluruh anggota kelompok mengalami kegiatan itu dan kemudian dapat menganalisisnya. Cara guru melibatkan siswa pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektifitasnya serta urutan - urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan - perasaan serta cara - cara berfikir individu yang sedang diamati. (5) Pelaksanaan kegiatan; para pemeran mengasumsi perannya dan menghayati situasi secara spontan dan saling merespon secara realistik. (6) Berdiskusi dan mengevaluasi; apakah masalahnya penting dan apakah peserta dan pengamat terlibat secara intelektual dan emosional. (7) Melakukan lagi permainan peran; siswa dan guru berbagi interpretasi baru tentang peran dan menentukan apakah harus dilakukan oleh individu - individu baru atau tetap oleh orang terdahulu. Dengan demikian permainan peran menjadi kegiatan konseptual yang dramatis. (8) Dilakukan lagi evaluasi dan diskusi; siswa mungkin mau menerima solusi, tetapi guru mendorong solusi yang

realistik. (9) Berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi. Tidak dapat diharapkan untuk menghasilkan generalisasi dengan segera tentang aspek hubungan kemanusiaan tentang situasi tertentu. Guru harus mencoba untuk membentuk diskusi, setelah mengalami strategi bermain peran yang cukup lama, untuk dapat menggeneralisasi mengenai pendekatan terhadap situasi masalah serta akibat dari pendekatan itu. Semakin memadai pembentukan diskusi ini, kesimpulan yang dicapai akan semakin mendekati generalisasi.

F. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara terkait hasil belajar PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative learning*, yang dilaksanakan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II secara lengkap dijabarkan sebagai berikut.

1. Pra Siklus

Pembelajaran pra siklus mata pelajaran PKn kelas IV semester I di SD Negeri, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara tahun pelajaran 2016 / 2017 dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia dilaksanakan pada hari Rabu, 26 September 2016 hasilnya belum memuaskan. Hasil pembelajaran pra siklus dapat dijelaskan bahwa; Berdasarkan data Penelitian dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 12 siswa, atau 52 % sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 11 siswa atau 48 % dari 23 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel 4.2 dibawah ini. Penguasaan materi pembelajarn pra siklus bahwa dari jumlah 23 siswa yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 51 sampai 60 sebanyak 5 siswa, nilai 61 sampai 70

sebanyak 4 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 9 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai di atas 91.

Apabila hasil evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IV semester I di SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara tahun pelajaran 2016/2017. Nilai hasil tes formatif diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan pada pembelajaran pra siklus. Adapun langkah - langkah pelaksanaan pra siklus yaitu:

a. Perencanaan

Membuat rencana pembelajaran, membuat lembar pengamatan, menyediakan alat peraga, membuat evaluasi, membuat lembar kerja dan menentukan teman sejawat yang akan mengobservasi aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 26 September 2016, di SD N 179 Bengkulu Utara. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran.

c. Pengamatan

Dari hasil pengamatan yang diperoleh oleh peneliti yang dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Berikut hasil pengamatan pada waktu proses pembelajaran pada pra siklus. Pada pra siklus ini pembelajaran berlangsung, siswa belum aktif dalam pembelajaran, siswa pada waktu diskusi kelompok belum bisa bekerja sama, waktu diberi penjelasan oleh guru ada siswa yang bermain sendiri. Sedangkan hasil pengamatan terhadap guru yaitu guru kurang menguasai materi, guru

belum bisa mengontrol keaktifan siswa, guru belum menggunakan alat peraga, sehingga siswa kurang memahami struktur daun dan fungsinya.

d. Refleksi

Dari hasil refleksi yang dilakukan oleh guru melalui diskusi dengan teman sejawat sebagai observer diperoleh beberapa kekurangan selama proses pembelajaran. Sebelum pelajaran dimulai guru tidak mengkondisikan siswa untuk menerima pelajaran, sehingga siswa belum siap menerima pelajaran. Pada waktu pemberian materi guru hanya ceramah, sehingga siswa hanya menggambarkan materi NKRI itu seperti apa. Dari refleksi itu guru menyadari kekurangannya dalam proses pembelajaran oleh karena itu guru akan memperbaikinya pada perbaikan pembelajaran siklus berikutnya.

1) Keberhasilan

- a) Siswa merasa senang dengan pembelajaran dengan mempelajari kebudayaan di Indonesia.
- b) Guru dapat belajar untuk menerapkan alat peraga pembelajaran.
- c) Guru dapat menjadikan alat peraga sebagai variasi model pembelajaran.

2) Kegagalan

- a) Masih ada 11 siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan minimal.
- b) Ada beberapa siswa yang belum bisa memahami materi.
Dalam menyimpulkan materi guru masih belum melibatkan siswa.

2. Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Oktober 2012 dengan objek siswa kelas IV semester I SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara. 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 dapat dijelaskan; siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 16 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 7 siswa dari jumlah 23 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis; penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajaran bahwa dari jumlah 23 yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 2 siswa, nilai 51 sampai 60 sebanyak 5 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak tidak ada, nilai 71 sampai 80 sebanyak 12 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai di atas 91.

Apabila hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IV semester I di SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara, tahun pelajaran 2016/2017.

Keberhasilan dan kegagalan pada siklus I antara lain: 1) Keberhasilan (a) Hasil evaluasi belajar siswa meningkat. (b) Sebagian besar siswa sudah memahami materi. (c) Siswa sudah berani maju mengerjakan soal. (d) Siswa sudah berani untuk mengajukan pertanyaan. 2) Kegagalan: (a) Masih ada 7 siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan. (b) Kurang memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya. (c) Penggunaan alat peraga kurang maksimal. (d) Masih ada beberapa siswa yang pada saat pelajaran berlangsung masih belum bisa terlibat aktif.

3. Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Oktober 2012 dengan objek siswa kelas IV semester I SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara. 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 II disajikan sebagai berikut; siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 22 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 1 siswa dari jumlah 23 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis; penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajarn 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.

Apabila hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus II mata pelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan republic Indonesia kelas IV semester I di SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara, tahun pelajaran 2016/2017.

Hasil pengamatan dari observer selama proses pembelajaran siklus II adalah siswa pada waktu menerima pelajaran memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik. Berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sudah ada keinginan untuk mencari penyelesaian soal dari guru. Mau bertanya jika ada kesulitan, dan mulai berani untuk mengerjakan didepan walaupun belum bisa. Sedang pengamatan yang diperoleh observer kepada guru yang mengajar adalah guru sudah mempersiapkan rencana pembelajaran dengan baik, metode yang digunakan sudah tepat, pemberian motivasi sudah cukup tapi masih ada beberapa kekurangan tidak menanyakan kepada siswa tentang kesulitan apa yang diperoleh dari materi yang diajarkan.

Setelah melakukan beberapa perbaikan yaitu perbaikan pembelajaran pra siklus, siklus I dan siklus II. Peneliti menyadari betul kekurangan - kekurangan pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia pada siklus II.

Walaupun peneliti sudah mempersiapkan proses pembelajaran sebaik mungkin, tetapi tetap masih ada kekurangannya diantaranya guru kurang memberi pertanyaan kepada siswa. Dari hasil refleksi yang dilakukan tersebut teman sejawat selaku observator juga menemukan beberapa kekurangan yaitu guru tidak memberi bimbingan kepada siswa yang belum jelas atau memahami materi pelajaran.

Keberhasilan antara lain: (a) Hasil evaluasi belajar siswa meningkat. (b) Sebagian besar siswa sudah memahami materi. (c) Siswa sudah berani maju mengerjakan soal. (d) Siswa sudah berani untuk mengajukan pertanyaan.

Adapun Kegagalan; (a) Masih ada 1 orang siswa yang belum mencapai tingkat ketuntasan. (b) Pengelolaan kelas masih kurang. (c) Masih ada beberapa siswa yang pada saat pelajaran berlangsung masih belum bisa terlibat aktif.

Hasil diketahui bahwa pada Pra Siklus hanya 52% siswa yang meraih ketuntasan, 69 % pada siklus I dan pada Siklus II sebanyak 96% hal ini menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan apabila kita menggunakan metode dan cara belajar yang tepat sehingga siswa dapat belajar dengan semangat dan meraih prestasi yang kita harapkan.

Pada nilai rata - rata juga mengalami peningkatan yang signifikan, nilai rata - rata pada pembelajaran awal 68, pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 69 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menjadi 96. Perbaikan pembelajaran cukup pada siklus II tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tuntas dari 23 siswa ada 22 siswa atau 96% hanya 1 siswa atau 4% yang belum tuntas termasuk siswa yang lamban belajarnya.

Dari tabel 4.7 dari hasil evaluasi pembelajaran awal hingga perbaikan pembelajaran siklus II mata pelajaran matematika menunjukkan grafik peningkatan nilai rata - rata mata pelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IV semester I di SD 179

Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara., bahwa sebelum perbaikan pembelajaran nilai rata - rata 68, pada perbaikan siklus I nilai rata - rata 69 kenaikan nilai rata - rata 1. Pada perbaikan pembelajaran siklus II nilai rata - rata 96, kenaikan nilai rata - rata dari perbaikan pembelajaran siklus I ke perbaikan siklus II yaitu 30.

G. KESIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas IV semester I tahun pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 179 Bengkulu Utara, Kecamatan Ulok Kupai, Kabupaten Bengkulu Utara, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan 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. (2) Model pembelajaran cooperative learning melalui penerapan metode bermain peran untuk dengan mengefektifkan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (3) Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 12 siswa atau 52% dari 23 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 16 atau 69% dari jumlah 23 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 22 siswa atau 96%.

Penulis : Buhari Muslim, S.Pd, SD adalah guru pada Sekolah Menengah Pertama 179 Bengkulu Utara.

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.
- Dra. Dyah Sriwilujeng, M.Pd, *Buku PKn untuk SD Kelas V*, Jakarta, Esis.
- Pranaja S dkk, *Buku Fokus PKn untuk SD Kelas V*, Jakarta, Sindutama.