Hipotesis: Jurnal Pendidikan, Riset dan Pengabdian Masyarakat

Vol. 1, No. 1 (2025), p 158-165
ISSN: p-xxxx-xxxx, e-xxxx-xxxx

DOI:xxxxxxxxx/IJEMR.Volxx.issnxx

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Kelas V MISD di Tandassura

Harliati Tahir[1], Hasbiah[2]
[1]Madrasah Ibtidaiyah DDI Tandassura, [2]Madrasah Ibtidaiyah DDI Lapeo
Email: harliatitahir@gmail.com[1], hasbia207@gmail.com[2]

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the material of maintaining the integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia (NKRI) through the role-playing method with the Cooperative Learning learning model in class V MIS DDI Tandassura. The research method used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, where each cycle consists of the planning, action, observation, and reflection stages. The results of the study indicate that the application of the role-playing method can improve students' understanding and activeness in PKn learning. In the pre-cycle, student learning completeness only reached 53%, increased to 73% in cycle I, and reached 87% in cycle II. In addition, the average student score also increased significantly from 70 in the pre-cycle to 73 in cycle I, and increased to 91 in cycle II. The conclusion of this study is that the application of the role-playing method in the Cooperative Learning learning model has proven effective in improving student learning outcomes in the material of maintaining the integrity of the NKRI. This method can be used as an innovative learning strategy to increase active participation and student understanding in PKn subjects.

Keywords: *Role playing, Cooperative Learning, learning outcomes.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* di kelas V MIS DDI Tandassura. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 53%, meningkat menjadi 73% pada siklus I, dan mencapai 87% pada siklus II. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan signifikan dari 70 pada pra-siklus menjadi 73 pada siklus I, dan meningkat menjadi 91 pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan metode bermain peran dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menjaga keutuhan NKRI. Metode ini dapat dijadikan

strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn.

Kata kunci: Bermain peran, *Cooperative Learning*, hasil belajar.

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 menyebabkab 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 15 siswa hanya 8 siswa 53 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 7 siswa yang lain 46 % 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 kontektual 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 VS MIS DDI Tandassura Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali mandar*

Metode Penelitian

Jumlah siswa kelas V ada 15 siswa terdiri dari 9 laki – laki dan 6 perempuan. Dari 15 siswa peserta didik pada awal pembelajaran hanya 8 siswa 53 % yang telah mencapai KKM 75. Sedangkan 7 siswa yang lain 46 % belum mencapai nilai 75. Sebagian siswanya dari masyarakat sekitar sekolah yang memiliki tingkat ekonomi menengah sampai ke bawah. Kesadaran akan pendidikan anak kurang. Hal ini terlihat dari banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas PR yang diberikan oleh guru. Selain itu jumlah anak yang melanjutkan ke SLTP dan SLTA juga masih sedikit.

Dalam pergaulan sehari – hari peserta didik menggunakan bahasa ibu yaitu bahasa Mandar untuk berkomunikasi baik di rumah maupun di sekolah. Akibatnya anak – anak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Bila diajak berkomunikasi siswa dapat menangkap maksud pembicaraan, namun jika diminta untuk mengungkapkan secara lisan maupun tulisan mereka ada yang mengalami kesulitan. Dalam kegiatan pengumpulan data ini, penulis dibantu supervisor 1. Pengamatan ini dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran di MIS DDI Tandassura . Adapun data – data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

1. Hasil Data Kualitatif

Dalam kegiatan pengumpulan data secara kualitatif, pengamat menggunakan lembar observasi guru. Pengamat memberikan tanda cek (√) pada kolom kemunculan sesuai indikator tersebut.

Pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (observer) adalah tentang keefektifan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn khususnya tentang materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk mendapatkan data yang lebih tepat, maka fokus pengamatan ditekankan pada :

a. Kegiatan guru dalam menerapkan metode bermain peran
b. Aktifitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran
c. Keaktifan siswa dalam pelaksanaan bermain peran
d. Indikator yang diamati pada lembar observasi guru terlampir.

2. Hasil Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil nilai tes formatif. Dari hasil tersebut dapat untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran. Dari hasil nilai tes formatif tersebut dapat diketahui tingkat keberhasilan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan motivasi siswa. Data kuantitatif tersebut dibuat sesuai dengan pedoman penilaian yang

telah dibuat oleh guru. Setelah guru memberikan penilaian lalu menganalisis perbutir soal. Hasil analisis siswa terlampir.

Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar 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.

Pembelajaran pra siklus mata pelajaran PKn kelas V semester I di MIS DDI Tandassura , Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar, tahun pelajaran 2021/ 2022 dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia dilaksanakan pada hari Rabu, 26 September 2021 hasilnya belum memuaskan. siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 8 siswa, atau 53 % sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 7 siswa atau 46 % dari 15 siswa.

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Oktober 2021 dengan objek siswa kelas V semester I MIS DDI Tandassura Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar. 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. siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 11 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 4 siswa dari jumlah 15 siswa. penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajarn bahwa dari jumlah 15 yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 1 siswa , nilai 51 sampai 60 sebanyak 2 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak tidak ada , nilai 71 sampai 80 sebanyak 9 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai diatas 91.

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Oktober 2021 dengan objek siswa kelas V semester I MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali mandar. 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. siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 13 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 2 siswa dari jumlah 15 siswa. penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajarn bahwa dari jumlah 15 siswa tak seorang pun yang mendapat nilai dibawah 60, nilai 61 sampai 70 sebanyak 1 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 2 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 9 siswa.

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 15 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar sebanyak 8 siswa atau hanya 53% dan 7 siswa atau 46 % belum tuntas. Hal ini

menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah penulis merefleksi diri, maka kegagalan iti disebabkan oleh beberapa hal, antara lain :

a. Dalam penggunaan alat peraga kurang bervariasi.
b. Pembelajaran masih didomonasi guru.
c. Rendahnya tingkat penguasaan materi oleh siswa.
d. Kurang relevannya metode yang digunakan.

Kegagalan dalam pembelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di MIS DDI Tandassura Negeri, Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran siklus I.

Siklus I

Berdasarkan hasil diskusi denagn teman sejawat serta supervisor bahwa ketidaktuntasan siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar, disebabkan oleh :

a. Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran.
b. Tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.
c. Kurangnya motivasi guru terhadap siswa.
d. Kurangnya keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat.

Berdasarkan temuan masalah diatas, maka langkah yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah :

a. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan metode bermain peran.

Hal tersebut sesuai dengan teori blajar yang dikemukakan oleh J Bruner (1966), bahwa belajar adalah suatu proses aktif yang dilakukan oleh siswa dengan jelas.

Untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitas dalam melakukan kegiatan pembelajaran, maka pengadaan alat peraga harus ditingkatkan dengan cara :

1) Memanfaatkan benda – benda yang ada disekitar siswa.
2) Menggunakan alat peraga model kebudayaan Indonesia.

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 menimpulkan bahwa belajar harus dilakukan oleh siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Maka pemilihan metode demonstrasi sangatlah tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Meningkatkan keberanian siswa dalam mengutarakan pandapat melalui pendekatan model cooperative learning.

Pendekatan cooperative eraning akan memberikan kesempatan pada anak untuk memiliki keberanian dalam mengutarakana pendapat. Dalam hal ini diharapkan tutor

sebaya mampu membimbing temannya dalam melakukan percobaan. Hal ini sesuai denagn pendapat Siberman (2000;157) bahwa mengajar teman sebaya (per teaching) merupakan salah satu cara untuk mematangkan penguasaan siswa terhadap suatu pelajaran tertentu.

Dalam pelaksanaan mengajar teman sebaya, 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.

Berdasarkan hasil refleksi tindakan perbaikan pembelajaran pada siklus I dihasilkan antara lain :

1. Tutor sebaya belum terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya dalam melakukan pembelajaran tentang kebudayaan.
2. Masih ada beberapa siswa yang ragu dan tidak terlibat aktif dalamn melakukan demonstrasi. Guru memberi pengarahan agar siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
3. Dalam diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang aktif dan kurang kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
4. Hasil evaluasi siswa masih banyak yang rendah, masih ada 4 siswa yang nilainya dibawah KKM. Dengan demikian maka tindakan perbaikan dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II

Adapun hasil refleksi pada siklus II adalah:

1. Tutor sebaya sudah terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temanya dalam mempelajari kebudayaan.
2. Hampir semua siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
3. Dalam diskusi kelompok, hampir semua siswa sudah aktif dan tercipta kerja sama yang baik dalam menyelesaikan tugas.
4. Hasil evaluasi belajar sudah baik walaupun masih ada 2 siswa yang nilainya dibawah KKM. Namun rata – rata nilai sudah diatas KKM yaitu 91 dan tingkat ketuntasan 87%.

Dengan demikian tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro Kabupaten polewali Mandar 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 91 dan tingkat ketuntasan 87%.

Kesimpulan

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas V semester I tahun

pelajaran 2021/2022 di MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro, Kabupaten Polewali Mandar, 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 penggunaan media pembelajaran kebudayaan dan globe dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Model pembelajaran cooperative learning melalui penerapan metode bermain peran untuk dengan mengefektifkan alat peraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 8 siswa atau 53% dari 15 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 11 atau 73% dari jumlah 15 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 13 siswa atau 87%.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa MIS DDI Tandassura, Kecamatan Limboro Kabupaten Polewali Mandar peneliti kemukakan saran Guru sebaiknya mengusahakan media pembelajaran benda – benda konkret yang berada disekitar siswa dapat menghilangkan verbalisme dan menyenangkan. Guru harus memberi motivasi dan bimbimngan pada siswa yang mengalami kesulitan. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Di era kompetisi siswa perlu dilatih untuk berani mengemukakan pendapat oleh karena itu latihan membimbing kawan – kawannya dalam melakukan bermain peran merupakan ajang latihan yang cukup kreatif. Siswa perlu dilatih untuk bergaul dan bekerjasama yang harmonis dalam kelompoknya denagn kegiatan yang positif. Oleh karena itu bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu merupakan cara yang efektif untuk melatih sifat social pada siswa.

Daftar Pustaka

Andayani, dkk. (2010). *Pemantapan kemampuan profesional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Aswani, Z. (2004). *Tes dan asesmen di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Denny, S. (2005). *Komputer dan media pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Gatot, M., Drs., M.Sc., dkk. (2007). *Pembelajaran PKN*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyani Sumantri, N. S. (2007). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Samsudin, A. (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, D., Supaiyati, Ishak, & Abduhak. (2001). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sriwilujeng, D. (n.d.). *Buku PKn untuk SD kelas V*. Jakarta: Esis.

Pranaja, S., dkk. (n.d.). *Buku fokus PKn untuk SD kelas V*. Jakarta: Sindutama.

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2013). *Inovasi pembelajaran efektif*. Bandung: Yrama Widya.

Dimyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sanjaya, W. (2012). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Uno, H. B. (2012). *Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wina, S. (2013). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.