

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI MENJAGA KEUTUHAN
NKRI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIVE LEARNING PADA SISWA KELAS VI**

Oleh:

Farida Rosmala

SD Negeri 005 Gunung Kijang

Email: faridaros25@gmail.com

ABSTRAK

Selain itu juga mengungkap pengaruh pemikiran pragmatisme dalam pendidikan khususnya dalam metode pembelajaran. Pragmatisme sebagai salah satu aliran pendidikan yang lahir di Amerika, memberikan solusi atas permasalahan pendidikan yang dalam pandangan mereka belum bisa diselesaikan filsafat tradisional. Pragmatisme mencoba merekonstruksi kembali praktik-praktik pendidikan yang lebih praktis dan bumi, tidak bertele-tele dalam pembahasan hal-hal yang bersifat metafisis.

Dalam praktiknya, pragmatisme memberi penekanan bahwa dasar pendidikan adalah pengalaman. Pengetahuan yang didapatkan manusia berasal dari pengalaman, bukan dari bakat bawaan. Kebenaran dalam pandangan pragmatisme adalah berkonsekuensi praktis. Pendidikan di sekolah menurut pragmatisme adalah tempat bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman sebagaimana pengalaman yang didapatkan di luar sekolah.

Pendidikan menurut pragmatisme juga harus memperhatikan perubahan-perubahan yang ada dalam masyarakat, karena kesanalah peserta didik akan kembali. Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak menekankan materi ajar yang sistematis, tapi pengalaman dan cara untuk mengolahnya.

Problem solving dan demokrasi merupakan prinsip utama dalam pembelajaran menurut kalangan pragmatisme. Dengan bertumpu pada pemecahan masalah dan demokratis, peserta didik akan mampu menangkap dan mengolah serta merumuskan hasil pengalamannya dengan baik.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperative learning, menjaga keutuhan NKRI

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) diberikan sejak SD sampai SMA. Dengan PPKn 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 PPKn setiap warga negara dapat mawas diri dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini yang memberi dampak positif dan negatif. PPKn 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, PPKn dianggap ilmu yang sukar dan sulit dipahami. PPKn adalah pelajaran formal yang berupa sejarah masa lampau, perkembangan sosial budaya, perkembangan teknologi, tata cara hidup bersosial, serta peraturan kenegaraan.

Begitu luasnya materi PPKn 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 PPKn.

Berdasarkan temuan peneliti, 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 PPKn selalu rendah dengan rata-rata kurang dari KKM.

Seperti yang dialami peneliti sendiri, setiap ulangan PPKn 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 di bawah 75.

Menghadapi kenyataan tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan-tindakan perbaikan pembelajaran PPKn, khususnya materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) melalui penelitian tindakan kelas.

Perbaikan yang peneliti lakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Harapan peneliti 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 peneliti lakukan adalah dalam bentuk laporan hasil yaitu berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Menjaga Keutuhan NKRI melalui Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* pada Siswa Kelas VI SD Negeri 005 Gunung Kijang Kecamatan Gunung Kijang Kabupaten Bintan".

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran, sebagai berikut: 1) Siswa kurang memahami konsep pengambilan keputusan bersama. 2) Siswa kurang aktif dalam berdiskusi. 3) Siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dengan teman sebaya. 4) 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 seperti berikut: 1) Guru tidak menggunakan alat peraga. 2) Semua siswa yang terlibat dalam pembelajaran saat melakukan diskusi hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lain hanya mendengarkan. 3) Kurangnya contoh dan latihan yang diberikan oleh guru. 4) Kurangnya bimbingan dari 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 PPKn 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 PPKn tentang pengambilan keputusan bersama.

PPKn merupakan mata pelajaran di sekolah yang perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Hal ini merupakan fungsi PPKn 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 PPKn perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar karena PPKn memiliki tugas pokok sebagai berikut:

1. Mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*).
2. Membina tanggung jawab 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 sosial sehingga PPKn memiliki ciri multidimensional. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk mengolah dan memanfaatkan informasi serta peka terhadap keadaan yang selalu berubah atau tidak pasti.

Menurut hasil penelitian Cogan (1998), ada delapan karakter yang dapat dibentuk melalui belajar PPKn yaitu sebagai berikut: 1) Kemampuan mengenal dan mendekati masalah sebagai warga masyarakat di sekitar. 2) Kemampuan bekerjasama dengan orang lain dan memikul tanggung jawab 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. 8) Memiliki kemauan dan kemampuan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan demikian fungsi pembelajaran PPKn 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.

Pengertian hasil belajar menurut 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 PPKn 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 PPKn materi Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan 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.

Menurut Joyce dan Weil 1971 model mengajar adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Model mengajar merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan-bahan pengajaran, dan bimbingan pengajaran di kelas atau yang lain.

Metode bermain peran adalah berperan atau memainkan 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 berikut: 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.

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. Pemahaman siswa dalam model belajar bermain peran dapat memberikan contoh pada siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk berperilaku sebagai berikut: 1) Menjajaki perasaan. 2) Menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya. 3) Mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam memecahkan masalah. 4) Mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

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 atau bagaimana rupanya, bagaimana rasanya, dan apa yang mungkin mereka kemukakan. Guru dapat menentukan berbagai kriteria dalam memilih siswa untuk peran tertentu.
3. Menentukan arena panggung, para pemain peran membuat garis besar skenario, 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 seponatan 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.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Tempat pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri 005 Gunung Kijang Kecamatan Gunung Kijang Kabupaten Bintan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI semester I, mata pelajaran PPKn untuk materi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Letak SD Negeri 005 Gunung Kijang Kecamatan Gunung Kijang Kabupaten Bintan. Keberadaannya di sebelah Selatan Kelurahan Kawal.

Jumlah siswa kelas VI ada 20 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 8 perempuan. Dari 20 siswa peserta didik pada awal pembelajaran hanya 12 siswa 52% yang telah mencapai KKM 75. Sedangkan 10 siswa yang lain 48% 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 SMP dan SMA juga masih sedikit.

Dalam pergaulan sehari-hari peserta didik menggunakan bahasa daerah 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 mengalami kesulitan.

Waktu pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dua tahap:

1. Pembelajaran I pada hari Rabu, 8 September 2021.
2. Pembelajaran II pada hari Rabu 15 September 2021.

Teknik Analisis Data

Dalam kegiatan pengumpulan data ini, peneliti dibantu supervisor 1. Pengamatan ini dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri 005 Gunung Kijang Kecamatan Gunung Kijang.

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 PPKn 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.

PEMBAHASAN PEMBELAJARAN

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan dua kali yaitu pembelajaran I, dan pembelajaran II. Masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dengan rincian sebagai berikut:

1. Pembelajaran I

a. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran awal dilakukan dengan cara pembelajaran yang biasa saja tanpa ada persiapan khusus, dan dengan rencana pembelajaran (RP). Materi yang diambil adalah tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia mata pelajaran PPKn kelas VI semester I.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyusun rencana pembelajaran dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 2) Guru menyiapkan sumber bahan dan media pembelajaran.
- 3) Menyusun lembar kerja.
- 4) Memilih metode diskusi kelompok.
- 5) Membuat lembar observasi aktifitas guru dan siswa beserta indikatornya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran awal dilakukan selama 70 menit dalam proses pembelajaran kelas VI SD Negeri 005 Gunung Kijang, Kecamatan Gunung Kijang. Dengan menggunakan instrument penelitian. Supervisor 2 melakukan pengamatan terhadap tingkah laku guru dalam menyampaikan materi melalui metode diskusi kelompok.

Tahap pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan seperti langkah-langkah di bawah ini:

- 1) Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 2) Guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menjelaskan pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 4) Siswa mengerjakan lembar kerja siswa dari guru secara berkelompok.
- 5) Perwakilan siswa maju membacakan hasil kerja kelompok.
- 6) Siswa menanggapi hasil kerja tiap kelompok dengan dipandu oleh guru.
- 7) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran.
- 8) Siswa mengerjakan tes formatif.
- 9) Guru mengoreksi hasil tes formatif.
- 10) Guru memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.
- 11) Guru menyampaikan pesan agar siswa lebih giat belajar kembali.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh supervisor 1, menggunakan lembar observasi yang berisi kegiatan guru, peserta didik, dan interaksi pembelajaran beserta indikator-indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh guru yang melakukan kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi masukan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar berikutnya. Pengamatan didasarkan juga pada bentuk soal yaitu pilihan ganda 5 soal, isian 3 soal, dan uraian 2 soal.

d. Refleksi

Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran awal, guru tersebut mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Karena dirasa masih banyak kekurangan dan hambatan yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah, maka guru mengadakan perbaikan pembelajaran I.

2. Pembelajaran II

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran II, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Secara lebih rinci diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perbaikan pembelajaran siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi terhadap perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran PPKn di kelas VI materi Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan pengamatan, guru belum puas pada hasil evaluasi dari analisis nilai ditemukan bahwa dari 20 siswa yang mendapat nilai 75 atau lebih hanya 16 siswa 69% sedangkan yang 7 siswa 39% mendapat nilai di bawah 75.

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan sumber bahan dan media yang akan digunakan saat pelaksanaan pembelajaran II.
- 2) Guru menyusun rencana perbaikan pembelajaran II.
- 3) Guru menyusun skenario bermain peran.
- 4) Guru menyusun alat evaluasi berupa butir soal tes formatif.
- 5) Guru menyusun lembar observasi kegiatan siswa, guru, dan interaksi pembelajaran beserta indikatornya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran awal dilakukan selama 70 menit dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn kelas VI SD Negeri 005 Gunung Kijang, Kecamatan Gunung Kijang. Dengan menggunakan instrument penelitian, Supervisor 2 melakukan pengamatan terhadap tingkah laku guru dalam menyampaikan materi melalui metode bermain peran.

Tahap pelaksanaan perbaikan pembelajaran II dilaksanakan seperti langkah-langkah di bawah ini:

- 1) Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan soal “Bagaimana cara menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia?”
- 2) Guru menyampaikan motivasi dan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa mempraktikkan kegiatan pemilihan ketua kelas melalui metode bermain peran.
- 4) Semua siswa ikut terlibat dalam kegiatan pemilihan ketua kelas VI.
- 5) Siswa membentuk kelompok untuk mengisi lembar kerja kelompok.
- 6) Perwakilan siswa maju mendemonstrasikan hasil kerja kelompok.
- 7) Siswa menanggapi hasil kerja tiap kelompok dengan dipandu oleh guru.
- 8) Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran.

- 9) Siswa mengerjakan tes formatif.
- 10) Guru memberikan tindak lanjut berupa soal perbaikan dan pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.
- 11) Guru menyampaikan pesan agar siswa lebih giat belajar kembali.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh supervisor 1, menggunakan lembar observasi yang diisi kegiatan guru, peserta didik, dan interaksi pembelajaran beserta indikator-indikatornya. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh guru yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Adakah peningkatan dibandingkan pembelajaran I, sehingga dapat menjadi masukan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar berikutnya. Perlu tidakkah diadakan siklus III. Pengamatan didasarkan juga pada bentuk soal yaitu pilihan ganda 5 soal, isian 3 soal, dan uraian 2 soal.

d. Refleksi

Setelah melihat hasil observasi dan catatan selama pelaksanaan pembelajaran II, guru tersebut mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, kendala, hambatan, dan kelebihan saat berlangsungnya proses pembelajaran. Ternyata hasil belajar siswa sudah cukup memuaskan yaitu ada 19 siswa 96% telah memperoleh nilai 75 atau lebih. Dengan mempertimbangan hal itu, maka perbaikan pembelajaran tidak memerlukan pembelajaran II. Ini berarti penelitian tindakan kelas untuk pelajaran PPKn telah selesai dilaksanakan.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran I dan pembelajaran II dengan materi Menjaga Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia di kelas VI semester I tahun pelajaran 2021/2022 di SD Negeri 005 Gunung Kijang Kecamatan Gunung Kijang Kabupaten Bintan, maka peneliti 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 pembelajaran 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.

Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama membuat makalah ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SD Negeri 005 Gunung Kijang peneliti kemukakan saran dan tindak lanjut sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengusahakan media pembelajaran benda-benda konkret yang berada di

- sekitar siswa dapat menghilangkan verbalisme dan menyenangkan.
2. Guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan.
 3. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
 4. 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.
 5. 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 social pada siswa.
 6. Laporan ini dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan pengetahuannya melalui forum KKG dll.

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 PPKN*. 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 Dui, Supaiyati, Ishak, Abduhak. 2001. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.