

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* SISWA KELAS V SD NEGERI NO 055999 KW. BINGAI

Ramiah

Surel: ramiah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari informasi keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia dan untuk menerapkan metode bermain peran dengan model *Cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pengambilan keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec. Stabat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 5B yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian diperoleh melalui model pembelajaran *cooperative learning* dan metode bermain peran. Dengan hasil penelitian dipandang cukup. Hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar atau hasil evaluasi nilai rata – rata sudah diatas KKM yaitu 85 dan tingkat ketuntasan 95%.

Kata Kunci: *Cooperatif Learning*, Hasil Belajar, Keterampilan Pengambilan keputusan

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan dapat diharapkan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Hakikat NKRI adalah negara kesatuan modern. Negara kebangsaan adalah negara yang pembentuknya didasarkan pada pembentukan semangat kebangsaan dan nasionalisme yaitu pada tekad suatu masyarakat untuk membangun masa depan bersama di bawah satu negara yang sama. Walaupun warga masyarakat itu berbeda-beda agama, ras, etnik, atau golongannya

Dengan Pendidikan Kewarganegaraan (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. 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 keadaan di kelas 5B SD Negeri No. 055999 Pasar X Kwala Bingai, 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.

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

Perbaikan yang dilakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Hal ini diharapkan agar 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. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut : Meningkatkan penguasaan konsep hubungan pengambilan keputusan bersama dengan menggunakan alat peraga berupa gambar dan benda – benda di sekitar, yaitu : 1) Untuk Mencari informasi keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. 2) Untuk menerapkan metode bermain peran dengan model *Cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pengambilan keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec. Stabat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau evaluasi dan refleksi. Pelaksanaan Penelitian ini dilakukan di SD Negeri No 055999 Pasar X Kwala Bingai yang

beralamat di Jalan Makmur Dusun 3 Desa Banyumas Kecamatan Stabat. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5B semester I, mata pelajaran PKn untuk materi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Jumlah siswa kelas 5B ada 28 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 16 perempuan.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaanya dilakukan tiga kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Dalam kegiatan pengumpulan data ini, penulis dibantu supervisor 2. Pengamatan ini dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec. Stabat. 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.

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.

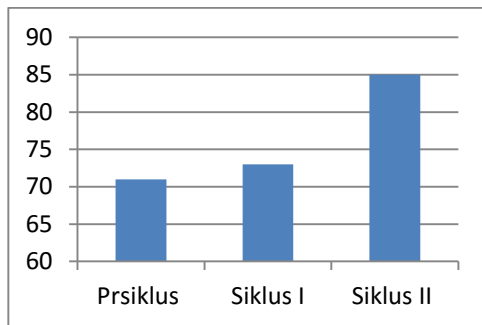
HASIL DAN PEMBASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas 5 SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec. Stabat, Kabupaten Langkat 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.

Tabel 1. Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – Rata

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%
1	Tuntas	7	25	14	50	26	95
2	Belum Tuntas	21	75	14	50	2	5
3	Nilai rata-rata	71		73		85	



Grafik 1. Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – Rata

Berdasarkan tabel 1 dan grafik 1, dapat kita lihat bahwa pada Pra Siklus hanya 75% siswa yang meraih ketuntasan, 50% pada siklus I dan pada Siklus II sebanyak 95% 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 71, pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 73 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menjadi 85. Perbaikan pembelajaran cukup pada siklus II tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tuntas dari 28 siswa ada 26 siswa atau 95% hanya 2 siswa atau 5% yang belum tuntas termasuk siswa yang lamban belajarnya.

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 28 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar sebanyak 7 siswa atau hanya 25% dan 21 siswa atau 75% belum tuntas. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah penulis merefleksi diri, maka kegagalan ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain : a) Dalam penggunaan alat peraga kurang bervariasi. b) Pembelajaran masih didominasi 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 kelas 5B SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec.Stabat, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran siklus I.

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat serta supervisor bahwa ketidaktuntasan siswa dalam proses pembelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas 5B SD

Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec. Stabat, disebabkan oleh: 1) Siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran, 2) Tidak semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, 3) Kurangnya motivasi guru terhadap siswa, 4) Kurangnya keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat, 5) Berdasarkan temuan masalah diatas, maka langkah yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah: Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pengertian Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan metode bermain peran. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar 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 dan 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 menyimpulkan bahwa belajar harus dilakukan oleh siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Maka pemilihan metode demonstrasi sangatlah tepat untuk

meningkatkan prestasi belajar siswa. Meningkatkan keberanian siswa dalam mengutarakan pendapat melalui pendekatan model *Cooperative Learning*.

Pendekatan *Cooperative Learning* akan memberikan kesempatan pada anak untuk memiliki keberanian dalam mengutarakan pendapat. Dalam hal ini diharapkan tutor sebaya mampu membimbing temannya dalam melakukan percobaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Siberman (2000:157) bahwa mengajar teman sebaya (per *teaching*) merupakan salah satu cara untuk memantapkan 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:

- a. Tutor sebaya belum terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya dalam melakukan pembelajaran tentang kebudayaan.

- b. Masih ada beberapa siswa yang ragu dan tidak terlibat aktif dalam melakukan demonstrasi. Guru memberi pengarahan agar siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
- c. Dalam diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang aktif dan kurang kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
- d. Hasil evaluasi siswa masih banyak yang rendah, masih ada 14 siswa yang nilainya dibawah KKM dan tingkat ketuntasan kelas 50%. Dengan demikian maka tindakan perbaikan dilanjutkan pada siklus II.

Adapun hasil refleksi pada siklus II adalah:

- a. Tutor sebaya sudah terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temanya dalam mempelajari kebudayaan.
- b. Hampir semua siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
- c. Dalam diskusi kelompok, hampir semua siswa sudah aktif dan tercipta kerja sama yang baik dalam menyelesaikan tugas.
- d. Hasil evaluasi belajar sudah baik walaupun masih ada 2 siswa yang nilainya dibawah KKM. Namun rata-rata nilai sudah diatas KKM yaitu 85 dan tingkat ketuntasan 96%.

Dengan demikian tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia Indonesia kelas

5B SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec.Stabat 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 85 dan tingkat ketuntasan 95%.

SIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas kelas 5B SD Negeri No 055999 Psr. X Kwala Bingai Kec.Stabat, 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. Presentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 7 siswa atau 25% dari 28 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 14 atau 50% dari jumlah 28 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 26 siswa atau 95%.

DAFTAR RUJUKAN

- 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. dkk. 2007. *Pembelajaran PKN*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, Sumantri dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

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

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

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

Suciati. dkk. 2004. *Belajar dan Pembelajaran 2*. Jakarta: universitas Terbuka.

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

Wahyudi, Dui. dkk. 2001. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.