

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI MENJAGA
KEUTUHAN NKRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN
MODEL *COOPERATIVE LEARNING* KELAS V SDN 138 PEKANBARU**

SRIE IRIANTY, S.Pd.

Guru Kelas V di SD Negeri 138 Pekanbaru, Riau
Alumni S1 FKIP Universitas Riau (UNRI) Pekanbaru
E-mail: sriindraputra1@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif untuk siswa kelas V SD, materi yang dipelajari yaitu menjaga keutuhan NKRI. Melalui bermain peran di antara siswa dalam pembelajaran ini, ternyata dapat meningkatkan hasil belajar. Siswa tidak cepat bosan, bahkan berantusias dalam pembelajaran ini. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa. Pada pra siklus hanya 33,33% siswa yang meraih ketuntasan, meningkat ketuntasan menjadi 58,33% pada siklus I dan pada siklus II sebanyak 82,31%. 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.

Kata kunci: hasil belajar, keutuhan NKRI, bermain peran, pembelajaran kooperatif.

A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta meningkatkan derajat sosial masyarakat. Bangsa perlu dikelola, diatur dan diberdayakan, agar dapat menghasilkan produk atau hasil secara optimal.

Seperti yang kita ketahui, setiap bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang mana terdapat banyak nilai nasionalis, patriotis dan sebagainya yang pada saat itu mengikat erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan za-

man dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa. Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara, agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam hal ini Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diberikan sejak SD sampai SLTA.

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 berpikir kritis dan kreatif dalam menyikapi masalah yang berbeda. Sementara anak usia sekolah dasar tahap berpikir mereka masih belum formal, karena mereka baru berada pada tahap operasional 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 berpikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila anak menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, anak belum mampu berpikir 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.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran yaitu: siswa kurang memahami konsep pengambilan keputusan bersama, siswa kurang aktif dalam berdiskusi, siswa kurang terampil dalam berkomunikasi dengan teman sebaya, hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka masalah yang dibahas adalah bagaimanakah penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar PKn tentang Menjaga Keutuhan NKRI di kelas V SD Negeri 138 Pekanbaru, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau, tahun pelajaran 2016/2017? Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah mencari informasi keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang NKRI dan mendeskripsikan penerapan metode bermain peran dengan model *co-operative learning* untuk meningkatkan hasil belajar tentang Menjaga Keutuhan NKRI pada siswa kelas V SD Negeri 138 Pekanbaru.

B. MODEL PEMBELAJARAN

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 sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Depdikbud, 1964:171). Melalui metode bermain peran, siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sen-

diri. 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 yang berkembang.

Shaffel dalam bukunya "*Role Playing for Social Studies*" menyatakan bahwa ada sembilan langkah dalam *role playing*, yaitu: (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 dalam pengamatan ilmiah dengan menugaskan mereka untuk mengevaluasi, mengomentari efektivitasnya serta urutan-urutan perilaku pemain dan mendefinisikan perasaan-perasaan serta cara-cara berpikir 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 mung-

kin 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.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas V/a SD Negeri 138 Pekanbaru, Kecamatan Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau, yang merupakan objek penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada Oktober 2016.

Sesuai dengan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas (PTK) antara lain bahwa penelitian dilakukan dalam upaya menyelesaikan masalah pembelajaran yang dirasakan oleh guru dan siswa atau permasalahan yang aktual yang dirasakan oleh guru dan siswa. Berdasar dari uraian yang

dipaparkan pada latar belakang alasan mengapa penelitian dilakukan di kelas V, karena siswa kelas V itulah yang mempunyai masalah dalam penguasaan materi Menjaga Keutuhan NKRI.

Sumber data yang diperoleh peneliti adalah berdasarkan keluhan guru dalam proses pembelajaran tentang Menjaga Keutuhan NKRI dari hasil ulangan yang diperoleh hanya mencapai rata-rata 33,33 ketika ditanyakan pada siswa ternyata hampir 66,67% siswa menjawab kesulitan.

Sesuai dengan dengan karakteristik PTK antara lain bahwa penelitian dilakukan dalam upaya menyelesaikan masalah pembelajaran yang dirasakan oleh guru dan siswa atau permasalahan yang aktual yang dirasakan oleh guru dan siswa. Berdasar dari uraian yang dipaparkan pada latar belakang alasan mengapa penelitian dilakukan di kelas V, karena siswa kelas V itulah yang mempunyai masalah dalam penguasaan materi Menjaga Keutuhan NKRI.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan tiga kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II. Masing-

masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Kegiatan pengumpulan data ini dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri 138 Pekanbaru. Adapun data-data yang diperoleh adalah: 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 NKRI. Untuk mendapatkan data yang lebih tepat, maka fokus pengamatan ditekankan pada: (a) Kegiatan guru dalam menerapkan metode bermain peran. (b) Aktivitas anak dalam pelaksanaan pembelajaran. (c) Keaktifan siswa dalam pelaksanaan bermain peran.

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 pengguna-

an 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 per butir soal.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 138 Pekanbaru terkait hasil belajar PKn tentang Menjaga NKRI melalui metode bermain peran dengan model pembelajaran *cooperative learning*, yang dilaksanakan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II secara lengkap berikut ini.

Sebelum perbaikan pembelajaran, dari 36 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar sebanyak 12 siswa

Tabel 1: Nilai Hasil Tes Formatif setelah Proses Pembelajaran Selesai

Nilai rata-rata	69,92
Jumlah siswa yang tuntas	12
Jumlah siswa tidak tuntas	24
Persentase ketuntasan	33,33%

Nilai hasil tes formatif diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan pada pembelajaran pra siklus. Dari Tabel 1 di atas diketahui jumlah

atau hanya 33,33% dan 24 siswa atau 66,67% belum tuntas. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah penulis merefleksi diri, maka kegagalan itu 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 V semester I di SD Negeri 138 Pekanbaru, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran siklus I.

siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau 33,33% dan yang tidak tuntas sebanyak 24 siswa atau 66,77% dengan rata-rata 69,92.

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: siswa merasa senang dengan pembelajaran dengan mempelajari kebudayaan di Indonesia, guru dapat belajar untuk menerapkan alat peraga pembelajaran,

dapat menjadikan alat peraga sebagai variasi model pembelajaran.

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Oktober 2016 dengan objek siswa kelas V/a semester I SD Negeri 138 Pekanbaru. 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 disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2: Hasil Perbaikan Pembelajaran Siklus I

Nilai rata-rata	77,56
Jumlah siswa yang tuntas	21
Jumlah siswa tidak tuntas	15
Persentase ketuntasan	58,33%

Dari Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa para siswa mengalami peningkatan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dan yang tidak tuntas 15 siswa dengan rata-rata 77,56 dan persentase ketuntasan 58,33%.

Hasil dari observasi/pengamatan dikumpulkan dan dianalisis. Dari hasil

observasi, guru mengadakan refleksi untuk mengetahui kekurangan, hambatan dan kendala yang terjadi pada proses pembelajaran.

Dengan dasar hasil tes formatif yang menunjukkan peningkatan pada pembelajaran sebelumnya, namun untuk mencapai ketuntasan 75% belum ter-

capai. Maka penulis mengadakan perbaikan pembelajaran tahap berikutnya yang menjadi fokus perbaikan adalah: (1) memberikan materi yang jelas dan lengkap sehingga mudah dipahami siswa, (2) memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, dan (3) menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Perbaikan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 17 Oktober 2016 dengan objek siswa

kelas V/a semester I SD Negeri 138 Pekanbaru. Dengan dibantu 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 dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3: Hasil Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Nilai rata-rata	82,31
Jumlah siswa yang tuntas	31
Jumlah siswa tidak tuntas	5
Persentase ketuntasan	86,11%

Dari Tabel 3 dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 31 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 5 siswa atau 13,88% dari jumlah 36 siswa.

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 NKRI pada siklus II. Walaupun peneliti sudah mempersiapkan proses pembelajaran sebaik mungkin, tetapi tetap masih ada ke-

kurangnya di antaranya guru kurang memberi pertanyaan kepada siswa. Dari hasil refleksi yang dilakukan tersebut, teman sejawat selaku *observer* juga menemukan beberapa kekurangan yaitu guru tidak memberi bimbingan kepada siswa yang belum jelas atau memahami materi pelajaran.

Dari tabel pembelajaran awal sampai perbaikan pembelajaran siklus II pada mata pelajaran PKn V semester I tentang NKRI di SD Negeri 138 Pekanbaru, dapat disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4: Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata-rata

No.	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	12	33,33	21	58,33	31	86,11
2	Belum tuntas	24	66,67	15	41,67	5	13,87
3	Nilai rata-rata	69,92		77,56		82,31	

Berdasarkan Tabel 4 di atas dapat kita lihat bahwa pada pra siklus hanya 33,33% siswa yang meraih ketuntasan, 58,33% pada siklus I dan pada siklus II sebanyak 82,31%. 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 69,92, pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 77,56 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menjadi 82,31. Perbaikan pembelajaran cukup pada siklus II, tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tuntas dari 36 siswa ada 31 siswa atau 86,11% hanya 5 siswa atau 13,87% yang belum tuntas termasuk siswa yang lamban belajarnya.

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 36 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar, sebanyak 12 siswa atau hanya 33,33% dan 24 siswa atau

66,67% belum tuntas. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah penulis merefleksi diri, maka kegagalan itu 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 NKRI kelas V semester I di SD Negeri 138 Pekanbaru, 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 NKRI pada kelas V semester I di SD Negeri 138 Pekanbaru, 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 di atas, maka langkah yang ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah:

1. Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pengertian NKRI 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: (a) memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar siswa, (b) 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.

2. 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 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: (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 17 siswa yang nilainya di bawah KKM dan tingkat ketuntasan kelas 69%. Dengan demikian tindakan perbaikan dilanjutkan pada siklus II.

Adapun hasil refleksi pada siklus II adalah: (a) Tutor sebaya sudah terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya 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 6 siswa yang nilainya di bawah KKM, namun rata-rata nilai

sudah di atas KKM yaitu 82,31 dan tingkat ketuntasan 86,11%.

Dengan demikian tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan materi pokok NKRI kelas V semester I di SD Negeri 138 Pekanbaru melalui metode bermain peran dengan model *cooperative learning* serta dengan mengefektifkan alat peraga kebudayaan dan globe dipandang sudah cukup. Hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar atau hasil evaluasi nilai rata-rata sudah di atas KKM yaitu 82,31 dan tingkat ketuntasan 86,11%.

E. PENUTUP

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi NKRI di kelas V/a semester I tahun pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 138 Pekanbaru, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan metode bermain peran melalui 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: mengguna-

kan media pembelajaran kebudayaan dan globe dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi NKRI, model *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 12 siswa atau 33,33% dari 36 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 ke atas menjadi 21 atau 58,33% dari jumlah 36 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 31 siswa atau 86,11%.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan PTK untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SD Negeri 138 Pekanbaru, peneliti kemukakan saran dan tindak lanjut sebagai berikut: (a) Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran benda-benda konkret yang berada di sekitar siswa agar dapat menghilangkan verbalisme dan menyenangkan. (b) Guru harus memberi motivasi dan bimbingan pada siswa yang mengalami kesulitan. (c) Guru hendaknya menciptakan sua-

sana belajar yang menyenangkan. (d) 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. (e) 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 sosial pada siswa.

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, dkk. 2007. *Pembelajaran PKn*. 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.

Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
Wahyudi Duin, Supaiyati, Ishak, Abduhak. 2001. *Pengantar Pen-*

didikan. Jakarta: Universitas Terbuka.

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

hz