

**Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Menjaga Keutuhan NKRI  
melalui Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*  
pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawa  
Kecamatan Dusun Selatan**

**Riarohayati**  
SDN Rikut Jawa

**Abstrak:**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan, penelitian ini bertujuan untuk Peningkatkan Hasil Belajar Materi Menjaga Keutuhan NKRI melalui Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. Untuk meningkatkan Hasil Belajar Menjaga Keutuhan NKRI siswa maka pada penelitian ini digunakan metode bermain peran dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* siswa kelas V di SD Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya peningkatan Hasil Belajar Menjaga Keutuhan NKRI peserta didik kelas V SD Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapantahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa siswa Kelas V, Dimana sebelum diterapkannya metode bermain peran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* pada kondisi awal ketuntasan siswa persentase rata-rata sebesar 33,33% yang tuntas. Namun setelah diterapkannya strategi tersebut, Ketrampilan baca nyaring siswa pada siklus I meningkat dengan dibuktikan dengan ketuntasan belajar menjadi 66,67 % dan pada siklus II 89%.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Cooperative learning*, Bermain Peran**

**Abstract:**

*This research is a class action research (Classroom Action Research) conducted at Rikut Jawa State Elementary School, Dusun Selatan District, South Barito Regency, this research aims to Improve Learning Outcomes in the Material of Maintaining the Integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia through the Role Playing Method with the Cooperative Learning Learning Model for Grade V Students in Rikut Jawa Public Elementary School, Dusun Selatan District, South Barito Regency. To improve student learning outcomes in maintaining the integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia, in this study the role playing method was used with the Cooperative Learning Learning Model for fifth grade students at SD Negeri Rikut Jawa, Dusun Selatan District, South Barito Regency. The formulation of the problem in this study is: How are the efforts to increase Learning Outcomes to Maintain the Integrity of the Unitary State of the Republic of Indonesia for fifth grade students at SD Negeri Riku Jawa, Dusun Selatan District, South Barito Regency. This research was conducted in two cycles and each cycle was conducted in*

*two meetings. In order for this classroom action research to work well without obstacles that interfere with the smooth running of the research, the researcher compiled the stages that were passed in the classroom action research, namely: 1) Action planning/preparation, 2) Action implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. Based on the results of the research, it can be seen that there was an increase in student learning outcomes for Class V students, where prior to the application of the role playing method with the Cooperative Learning learning model in the initial conditions of student completeness the average percentage was 33.33% who completed. However, after the implementation of this strategy, students' reading skills in cycle I increased as evidenced by mastery learning to 66.67% and in cycle II to 89%.*

**Keywords:** *Cooperative learning Learning Model, Role Playing*

## 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 (Fajar, 2018). 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 (Nahar, 2016).

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 (Marinda, 2020). 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

134

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 (Ahmad, 2017). 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.

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. Guru tidak menggunakan alat peraga. Bahwa semua siswa yang terlibat dalam pembelajaran saat melakukan diskusi hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan yang lain hanya mendengarkan. Kurangnya contoh dan latihan. Kurangnya bimbingan guru secara menyeluruh.

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

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.

1. Mencari informasi keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. Mendiskripsikan penerapan metode bermain peran dengan model *cooperative Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pengambilan keputusan bersama siswa kelas V SD Negeri Rikut Jawa.

## KAJIAN TEORI

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 (Patriana, 2020) 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.

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.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004). 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 (Syaparuddin, 2020).

Dalam penelitian ini hasil belajar pada pelajaran PKn materi 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.

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 (Nirmayani, 2020).

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 (Sunaryati, 2014)

(Ibrahim, 2020) 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.

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 (Zahra, 2018).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan prinsip penelitian tindakan kelas (PTK). Pendekatan ini merupakan pendekatan yang sesuai untuk pemecahan masalah yang ada pada penelitian ini. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal (Arikunto, 2021). Pelaksanaannya 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. Pengamatan ini dilakukan pada saat berlangsungnya pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Negeri Rikut Jawa. 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 (Sugiyono, 2016). 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 penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan 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.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran pra siklus mata pelajaran PKn kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, tahun pelajaran 2019/2020 dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia dilaksanakan pada hari Rabu, 25 September 2019 hasilnya belum memuaskan. Hasil pembelajaran dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 3 siswa, atau 33,33 %

sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 6 siswa atau 66,67 % dari 9 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 1. Analisis Hasil Tes Formatif Pra Siklus Mata Pelajaran PKn

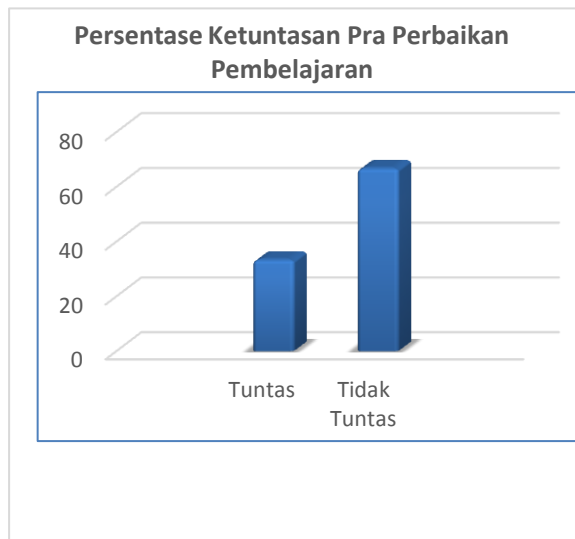
No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	1
2	51 – 60	1
3	61 – 70	4
4	71 – 80	3
5	81 -90	
6	91 -100	
	Jumlah	9

Berdasarkan tabel di atas, penguasaan materi pembelajarn pra siklus bahwa dari jumlah 9 siswa yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 1 siswa, yang mendapat nilai 51 sampai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak 4 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 81 sampai 90 dan yang mendapat nilai diatas 91 tidak ada.

Apabila hasil evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, tahun

pelajaran 2019/2020 jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.

Gambar 1. Grafik Hasil Evaluasi Sebelum Perbaikan Pembelajaran



Nilai hasil tes formatif diperoleh setelah proses pembelajaran selesai. Guru memberi evaluasi untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah diajarkan pada pembelajaran pra siklus.

### Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 2 Oktober 2019 dengan objek siswa kelas V semester I SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. 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.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Alfro Donald Andreaien	L	76	√	
2	Andini	P	82	√	
3	Freid Meko	L	88	√	
4	Hestea	P	70		√
5	Nikita Febiola	P	82	√	
6	Ruspasari	P	70		√
7	Rahma Alfina	P	75	√	
8	Rahmi Windari	P	60		√
9	Ricardo Steve Emanuel	L	82	√	
<b>Jumlah</b>			<b>685</b>	<b>3</b>	<b>6</b>
<b>Prosentase</b>			<b>76,11</b>	<b>66,67</b>	<b>33,33</b>

Dari tabel dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 9 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 3 siswa dari jumlah 9 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel 4.4 dibawah ini.

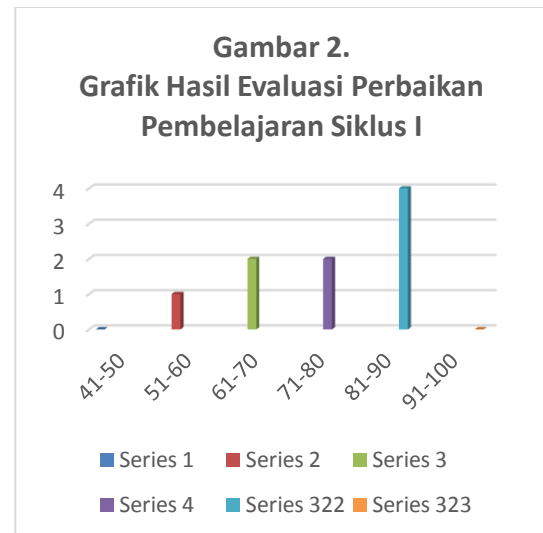


Tabel 2. Analisis Hasil Tes Formatif Siklus I

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	
2	51 – 60	1
3	61 – 70	2
4	71 – 80	2
5	81 -90	4
6	91 -100	-
	Jumlah	9

Berdasarkan tabel di atas, penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajarn bahwa dari jumlah 9 yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak tidak ada , nilai 51 sampai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak 2 siswa , nilai 71 sampai 80 sebanyak 2 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 4 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai diatas 91.

Apabila hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus I mata pelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa , Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, tahun pelajaran 2019/2020 jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut.



**Gambar 2**  
**Grafik Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I**

## Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan objek siswa kelas V semester I SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan. 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 dalam tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Nur Adha S	88	√	
2	Ade Madona	94	√	
3	Ahmad Aksin	100	√	
4	Ahmad Yunus	82	√	
5	Astari Kurnia W	94	√	
6	Dela Hana K	70		√
7	Dina Miftahun M	94	√	
8	Garbriel Violli Y	90	√	
9	Galih Yoga P	100	√	
<b>Jumlah</b>		<b>812</b>	<b>8</b>	<b>1</b>
<b>Prosentase</b>		<b>90,22</b>	<b>88,89</b>	<b>11,11</b>

Dari tabel dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 8 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 1 siswa dari jumlah 9 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Analisis Hasil Tes Formatif Siklus II

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	
2	51 – 60	
3	61 – 70	1
4	71 – 80	0
5	81 -90	3
6	91 -100	5
	<b>Jumlah</b>	<b>9</b>

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajarn bahwa dari jumlah 9 siswa tak seorang pun yang mendapat nilai dibawah 60, nilai 61 sampai 70 1 siswa, nilai 71 sampai 80 tidak ada, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 5 siswa.

Apabila hasil evaluasi perbaikan pembelajaran siklus II mata pelajaran PKn dengan indikator Negara Kesatuan republic Indonesia kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa , Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, jika disajikan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 3. Grafik Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II



Dari tabel pemelajaran awal sampai perbaikan pembelajaran siklus II pada mata pelajaran PKn V semester I tentang NKRI di SD Negeri Rikut Jawa Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan, dapat disajikan pada tabel 4. berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – Rata

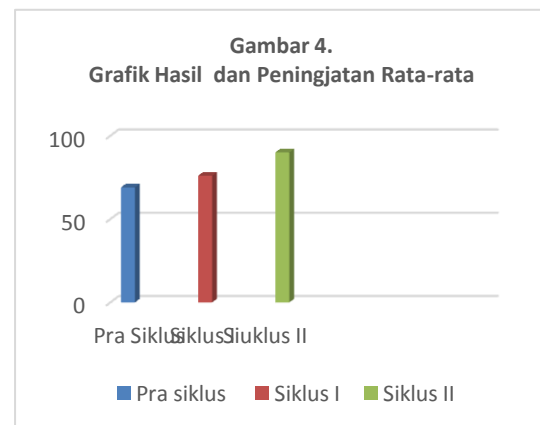
No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%
1	Tuntas	3	33	6	67	8	89
2	Belum Tuntas	6	67	3	33	1	11
3	Nilai rata - rata	69		76		90	

Berdasarkan table dapat kita lihat bahwa pada Pra Siklus hanya 33% siswa yang meraih ketuntasan, 67 % pada siklus I dan pada Siklus II sebanyak 89% 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, pada siklus I mengalami peningkatan

yaitu 76 dan pada perbaikan pembelajaran siklus II menjadi 90. Perbaikan pembelajaran cukup pada siklus II tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya karena tuntas dari 9 siswa ada 8 siswa atau 89% hanya 1 siswa atau 11,11% 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 jika disajikan dalam bentuk diagram mak dapat dilihat pada diagram 4. berikut.



Gambar 4. Grafik peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar

Pada gambar 4 menunjukkan grafik peningkatan nilai rata – rata mata pelajaran PKn dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, bahwa sebelum perbaikan pembelajaran nilai rata

– rata 69, pada perbaikan siklus I nilai rata – rata 76 kenaikan nilai rata – rata 1. Pada perbaikan pembelajaran siklus II nilai rata – rata 90, kenaikan nilai rata – rata dari perbaikan pembelajaran siklus I ke perbaikan siklus II yaitu 14.

Sebelum perbaikan pembelajaran dari 23 siswa yang mengalami ketuntasan dalam belajar sebanyak 12 siswa atau hanya 52% dan 11 siswa atau 48 % belum tuntas. Hal ini menunjukkan kegagalan dalam pembelajaran. Setelah penulis merefleksikan 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.

Adapun hasil refleksi pada siklus II adalah tutor sebaya sudah terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya dalam mempelajari kebudayaan. Hampir semua siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran. Dalam diskusi kelompok, hampir semua siswa sudah aktif dan tercipta kerja sama yang baik dalam menyelesaikan tugas

Hasil evaluasi belajar sudah baik walaupun masih ada 1 siswa yang nilainya dibawah KKM. Namun rata – rata nilai sudah diatas KKM yaitu 90 dan tingkat ketuntasan 89%. Dengan demikian tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas V semester I di SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan Kabupaten Barito Selatan 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 90 dan tingkat ketuntasan 96%.

## SIMPULAN

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas V di SD Negeri Rikut Jawa, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan, 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 menggunakan 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 3 siswa atau 33,33% dari 9 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 6 atau 66,67% dari jumlah 9 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 8 siswa atau 89%.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, N. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 4 Inpres Luwuk Melalui Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS). *Jurnal Kreatif Tandulako*, 314.
- Arikunto, S. (2021). <https://doi.org/10.47200/ulumuddi.n.v9i1.283>. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Fajar, L. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Materi Pokok Menjaga Keutuhan Nkri Melalui Metode Bermain Peran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Kelas Vi Semester Genap Sd Negeri 153071 Sibabangun 1 Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pelajaran 2017 /. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 4(1), 65. doi:<http://dx.doi.org/10.31604/jips.v4i1.2018.24-30>
- Ibrahim, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Bermain Peran. *Aksara*, 4(1), 12. doi:<http://dx.doi.org/10.37905/akara.4.1.61-68.2018>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa'*, 13(1), 88. doi:<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 90.
- Nirmayani, H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 15. doi:<https://doi.org/10.55115/edukasi.v1i2.925>

- Patriana. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Learning Kelas V SDN 112241 Sei Rumbia Kecamatan Kotapinang Tahun Ajaran 2019/2020. *CIVITAS*, 7(1), 112.  
doi:<https://doi.org/10.36987/civitas.v1i1.2116>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. Yogyakarta: Bina Cita.
- Sunaryati, T. (2014). Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 311.
- Syaparuddin. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *MAHAGURU*, 112.
- Zahra, R. A. (2018). Upaya Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 45.  
doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15489>