

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGAMBILAN KEPUTUSAN BERSAMA
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING SISWA KELAS IX.1 SMP NEGERI 1
RANAH PESISIR**

ELLY ARTATI

Abstrak: Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas IX.1 SMP Negeri 1 Ranah Pesisir, 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) Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 12 siswa atau 52% dari 23 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 16 atau 69% dari jumlah 23 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 22 siswa atau 96%.

Kata Kunci: Pkn, Cooperative Learning

A. 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 jatidiri 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 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 PKn.

Berdasarkan temuan penulis, sebagian besar siswa kurang aktif dan berfikir kritis dalam materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Apabila anak menghadapi masalah kontekstual baru yang berbeda dengan yang dicontohkan, anak belum mampu berfikir kritis dan menemukan solusi dengan benar sehingga banyak anak yang menjawab salah, dan dengan alasan soalnya sulit. Karena itu wajar setiap kali diadakan tes, nilai pelajaran PKn selalu rendah dengan rata – rata kurang dari KKM.

Seperti yang dialami penulis sendiri, setiap ulangan PKn nilai rata – rata anak di bawah 75. Termasuk pada materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Nilai rata – rata formatif hanya 68. Dari 23 siswa hanya 12 siswa 52 % yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 10 siswa yang lain 43 % mendapat nilai dibawah 75.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni, 2004 : 4). 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.

Menghadapi kenyataan tersebut di atas, penulis tertarik untuk mendalami dan melakukan tindakan – tindakan perbaikan pembelajaran PKn, khususnya materi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) melalui penelitian tindakan kelas. Perbaikan yang penulis lakukan mengenai penerapan metode bermain peran pada materi pengambilan keputusan bersama. Harapan penulis adalah terjadinya pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan serta lebih bermakna dan adanya keberanian peserta didik yang tuntas untuk menyelesaikan masalah kontekstual dengan benar serta untuk lebih menguasai pelajaran.

Hipotesis yang penulis lakukan adalah dalam bentuk laporan hasil yaitu berjudul “*Meningkatkan hasil belajar Pengambilan Keputusan Bersama Melalui Metode Bermain Peran dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning Siswa Kelas IX.1SMP Negeri 1 Ranah Pesisir*”.

B. Metodologi Penelitian

Tempat pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SMP Negeri 1 Ranah Pesisir. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX semester I, mata pelajaran PKn untuk materi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan melakukan pembelajaran awal. Pelaksanaannya dilakukan tiga kali yaitu pembelajaran awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

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

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 3 Oktober 2019 dengan objek siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Ranah Pesisir. 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 sebagai berikut.

Tabel 1
Hasil Evaluasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Nur Adha S	76	√	
2	Ade Madona	58		√
3	Ahmad Aksin	76	√	

4	Ahmad Yunus	88	√	
5	Astari Kurnia W	76	√	
6	Dela Hana K	76	√	
7	Dina Miftahun M	52		√
8	Garbriel Violli Y	76	√	
9	Galih Yoga P	46		√
10	Gayuh Adi S	82	√	√
11	Heru Aprianto	76	√	
12	M. Rizki Andika	76	√	
13	M. Nurkholis	82	√	
14	Nurul Huda EP	76	√	
15	Rahmat Febri A	76	√	
16	Ririn Sri Lestari	58		√
17	Shofiatun Nurul H	76	√	
18	Aris Cahyati Prasetyani	46		√
19	Pangestu Dwi Rahayu	58		√
20	Wahyu Candra Saputra	76	√	
21	Mohamad Amir KS	76	√	
22	Febri Sanjaya Putra	58		
23	Tri Agustin Nurul H	76	√	
	Jumlah	1604	16	7
	Presentasi	69	69	39

Dari tabel dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 16 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 7 siswa dari jumlah 23 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2
Analisis Hasil Tes Formatif Siklus I

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	2
2	51 – 60	5
3	61 – 70	-
4	71 – 80	12
5	81 -90	3
6	91 -100	-
	Jumlah	23

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajaran bahwa dari jumlah 23 yang mendapat nilai 41 sampai 50 sebanyak 2 siswa , nilai 51 sampai 60 sebanyak 5 siswa, nilai 61 sampai 70 sebanyak tidak ada , nilai 71 sampai 80 sebanyak 12 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 3 siswa dan tidak ada yang mendapat nilai diatas 91.

Siklus II

Perbaikan pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Oktober 2019 dengan objek siswa kelas IX.1 SMP Negeri 1 Ranah Pesisir. 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 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	76	√	
3	Ahmad Aksin	94	√	
4	Ahmad Yunus	100	√	
5	Astari Kurnia W	94	√	
6	Dela Hana K	100	√	
7	Dina Miftahun M	82	√	
8	Garbriel Violli Y	100	√	
9	Galih Yoga P	70		√
10	Gayuh Adi S	100	√	
11	Heru Aprianto	94	√	
12	M. Rizki Andika	88	√	
13	M. Nurkholis	100	√	
14	Nurul Huda EP	88	√	
15	Rahmat Febri A	94	√	
16	Ririn Sri Lestari	76	√	
17	Shofiatun Nurul H	94	√	
18	Aris Cahyati Prasetyani	82	√	
19	Pangestu Dwi Rahayu	82	√	
20	Wahyu Candra Saputra	88	√	
21	Mohamad Amir KS	100	√	
22	Febri Sanjaya Putra	76	√	
23	Tri Agustin Nurul H	100	√	
	Jumlah	2066	22	1
	Presentasi	90	96	4

Dari tabel dapat kita lihat siswa yang mendapat nilai diatas 75 sebanyak 22 siswa, sedangkan nilai kurang dari 75 sebanyak 1 siswa dari jumlah 23 siswa. Untuk mengetahui presentasi rentang nilai maka diadakan analisis yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4
Analisis Hasil Tes Formatif Siklus II

No	Rentang	Frekuensi
1	41 -50	-
2	51 – 60	-
3	61 – 70	1
4	71 – 80	3
5	81 -90	7
6	91 -100	12
	Jumlah	23

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, penguasaan materi sebelum perbaikan pembelajaran bahwa dari jumlah 23 siswa tak seorang pun yang mendapat nilai dibawah 60, nilai 61 sampai 70 1 siswa, nilai 71 sampai 80 sebanyak 3 siswa, nilai 81 sampai 90 sebanyak 7 siswa dan yang mendapat nilai diatas 91 sebanyak 12 siswa.

Dari tabel pembelajaran awal sampai perbaikan pembelajaran siklus II pada mata pelajaran PKn IX.1 semester I tentang NKRI di SMP Negeri 1 Ranah Pesisir, dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5
Hasil Belajar dan Peningkatan Nilai Rata – Rata

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	Tuntas	12	52	16	69	22	96
2	Belum Tuntas	11	48	7	39	1	4
3	Nilai rata -rata	68		69		90	

Pembahasan

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

1. Tutor sebaya belum terampil menggunakan alat peraga untuk membimbing temannya dalam melakukan pembelajaran tentang kebudayaan.
2. Masih ada beberapa siswa yang ragu dan tidak terlibat aktif dalam melakukan demonstrasi. Guru memberi pengarahan agar siswa terlibat aktif dalam melakukan bermain peran.
3. Dalam diskusi kelompok, masih ada beberapa siswa yang aktif dan kurang kerja sama dalam menyelesaikan tugas.
4. Hasil evaluasi siswa masih banyak yang rendah, masih ada 7 siswa yang nilainya dibawah KKM dan tingkat ketuntasan kelas 69%. 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 1 siswa yang nilainya dibawah KKM. Namun rata – rata nilai sudah diatas KKM yaitu 90 dan tingkat ketuntasan 96%.

Dengan demikian tindakan perbaikan pembelajaran PKn dengan materi pokok Negara Kesatuan Republik Indonesia kelas IX.1 SMP Negeri 1 Ranah Pesisir 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%.

D. Penutup

Setelah peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui pembelajaran siklus I dan siklus II dengan materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dikelas IX.1 semester I tahun pelajaran 2019/2020 di SMP Negeri 1 Ranah Pesisir, 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. Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 12 siswa atau 52% dari 23 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa

yang nilainya 75 keatas menjadi 16 atau 69% dari jumlah 23 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 22 siswa atau 96%.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Ranah Pesisir peneliti kemukakan saran dan tindak lanjut sebagai berikut.

1. Guru sebaiknya mengusahakan media pembelajaran benda – benda konkret yang berada disekitar 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 MGMP dll.

Daftar Pustaka

- Andayani, dkk.2010, *Pemantapan Kemampuan Profesional*.Jakarta, Universitas Terbuka.
Aswani, Zaenul,2004, *Tes dan Asesmen di SMP*, Jakarta, Universitas Terbuka.
Denny, Setyawan, 2005, *Komputer dan Media Pembelajaran*,Jakarta, Universitas Terbuka.
Gatot, Muhsetyo, Drs. M.Sc, dkk, 2007, *Pembelajaran PKN*, 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 Duin, Supaiyati, Ishak, Abduhak, 2001, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta, Universitas Terbuka.