

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI MODEL *MIND MAPPING* YANG DIVARIASI DENGAN *ROLE PLAYING* DI KELAS V SDN TELUK TIRAM 2 BANJARMASIN

Aslamiah & Zain Ahmad Fauzi
Program Magister Manajemen Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: aslamiah.fkip.unlam@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan rancangan dua siklus, yaitu terdiri dari 2 kali pertemuan setiap siklusnya. Setting penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin, dengan jumlah siswa 24 orang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswaperempuan. Analisis data diperoleh dari analisis kualitatif dari data hasil observasi aktivitas siswa serta data kauntitatif diperoleh dari data hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa selalu mengalami peningkatan dari siklus pertama sampai siklus kedua. Hasil belajar siswa selalu meningkat pada setiap pertemuan meningkat. Dengan demikian, model Pembelajaran Kooperatif *Mind Mapping* yang divariasi dengan Model *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Kooperatif *Mind Mapping* divariasi dengan Model *Role Playing*, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral (Djamarah, 2000:22).

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal sistematis merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam satu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran.

Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan di tempat-tempat tertentu, tidak mesti di lembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di mesjid, di surau/mushola, di rumah, dan sebagainya. Sejalan dalam hal tersebut dalam UU RI no 14 tahun 2005 pasal 1 ayat 1 tentang Guru dan Dosen menyatakan “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Maka dari itu guru profesional perlu dalam dunia pendidikan sekarang.

Sanjaya (2008: 26) menyatakan “pembelajaran dapat diartikan proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari

dalam diri siswa itu seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu”.

Sekolah Dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Pelajaran PKN merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga maupun lingkungan teman bermainnya (Ruminiati, 2007:15). Tujuan PKN adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Oleh karena itu, mata pelajaran PKN dapat dipergunakan untuk menanamkan pendidikan nilai, moral, dan norma secara terus menerus, sehingga warga negara yang baik segera terwujud.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas adalah mata pelajaran yang bertujuan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD RI 1945.

Dari uraian di atas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran PKN mempunyai peranan yang mendasar dalam membentuk siswa untuk bisa memahami dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga Negara yang baik. Oleh sebab itu pembelajaran PKN hendaknya dikemas dan di desaaian dengan cermat. Sehingga pembelajaran PKN menarik, menantang, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di kelas VI SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin diperoleh data dari 24 orang siswa, baru 11 orang (46%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 13 orang (54%) masih berada di bawah KKM yaitu 60 untuk mata pelajaran PKn

Rendahnya hasil belajar tersebut terutama pada materi Keputusan Bersama teridentifikasi di karenakan beberapa hal (1) siswa kurang berminat belajar, (2) rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dan (3) pembelajaran kurang bermakna, (4) materi dianggap sulit oleh siswa. Permasalahan ini tidak boleh dibiarkan begitu saja, kalau tidak segera diatasi akan berdampak pada materi yang lain dan pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa kajian dan hasil-hasil penelitian sebelumnya dinyatakan bahwa salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui penerapan model pembelajaran *Mind mapping* yang divariasi dengan *Role playing*. Secara umum model pembelajaran *Mind mapping* cocok digunakan untuk penanaman konsep. *Mind Mapping* adalah sebuah proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas. Model pembelajaran ini juga dianggap mampu memangkas waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linier yang memakan waktu menjadi pencatatan yang efektif yang sekaligus langsung dapat dipahami oleh siswa. Selain itu model ini juga memiliki dampak pengiring dari pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai macam kecakapan seperti kecakapan merencana, berkomunikasi, kreativitas, kecakapan memecahkan masalah serta berpikir logis dan sistematis. Sementara model *Mind mapping* yang divariasi dengan *Role Playing* bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan penghayatan siswa terhadap bahan pelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna. Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata.

Lebih lanjut prinsip pembelajaran “menghargai keputusan bersama”, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001).

Berdasarkan masalah di atas maka perlu

untuk dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama melalui model *mind mapping* yang divariasi dengan *Role playing* di kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn materi keputusan bersama melalui model *Mind mapping* yang divariasi dengan *Role playing* di kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin ? (2) Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran PKn materi keputusan bersama melalui model *Mind Mapping* yang divariasi dengan *Role playing* di kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin ? (3) Apakah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Mind mapping* yang divariasi dengan *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tentang keputusan bersama di SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin ?

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 8 orang siswa dan 16 orang siswi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Siklus dengan 2 kali pertemuan setiap siklusnya yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data secara kualitatif yaitu analisis tentang aktivitas guru dengan indikator ketuntasan mencapai kriteria sangat baik dengan skor 28-36, sedangkan aktivitas siswa dinyatakan berhasil dengan indikator ketuntasan mencapai kriteria sangat aktif dengan skor 81-100. Sedangkan hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan indikator ketercapaian hasil belajar siswa secara individual ≥ 70 serta secara klasikal siswa $\geq 80\%$ mencapai ketuntasan.

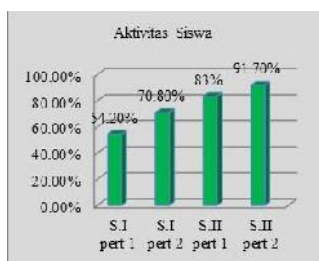
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data tentang aktivitas guru dalam pembelajaran PKn pada materi keputusan bersama melalui model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* yang divariasi dengan *Role Playing* pada SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa terjadi peningkatan kualitas pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini bisa terjadi karena sejak awal guru sudah merancang dan mendesain pembelajaran sedemikian rupa, dengan menciptakan iklim yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif.

Guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan. Dalam proses pendidikan guru menempati posisi yang strategis dan peranan kunci dalam kegiatan pembelajaran, artinya guru harus

mampu memberi bantuan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan sesuai tujuan pendidikan. Guru merupakan fasilitator, guru berperan besar membina siswa untuk memiliki sikap mental dan intelektual yang baik.

Hasil analisis data tentang aktivitas siswa dapat dilihat sebagaimana grafik berikut ini.



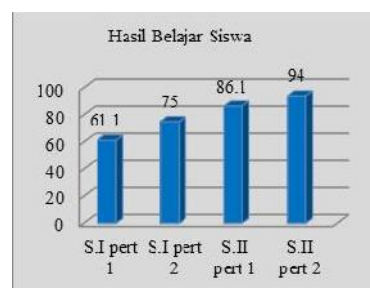
Dari grafik diatas dapat dilihat trend kenaikan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Mind mapping* yang divariasi dengan *Role Playing*.

Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental professional yang berorientasi pada global mindset. Dalam model pembelajaran mind mapping variasi role playing sebagaimana konsep konstruktivisme focus pembelajarannya adalah pada “mempelajari cara belajar” (learning how to learn) dan bukan hanya semata pada mempelajari substansi mata pelajaran, tetapi mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar mereka. Dengan skenario pembelajaran aktif seperti itu siswa akan berusaha memberdayakan seluruh potensi akademik dan strategi yang mereka miliki untuk menyelesaikan masalah secara individu/kelompok (Djamarah, 2000)

Dengan pemilihan model dan strategi pembelajaran yang tepat maka siswa akan lebih tertarik dan tertantang dalam belajar, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Menurut Slameto (2010:35-36) didalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga pemilihan langkah yang tepat seperti mengadakan kegiatan belajar kelompok bisa memaksimalkan ketercapaian aktivitas dan hasil belajar siswa. Selanjutnya Slameto menyatakan bahwa bekerja dalam kelompok dapat meningkatkan cara berpikir anak sehingga mereka dapat memecahkan masalah dengan lebih baik dan lancar.

Temuan penelitian tentang hasil belajar siswa dapat dilihat pada grafik yang dapat dilihat kecenderungan peningkatan hasil belajar pada siklus I pertemuan 1 dengan skor 61.1 meningkat pada pertemuan 2 menjadi 75.0. Selanjut pada siklus II pertemuan 1 memperoleh skor 86,1 meningkat dipertemuan ke 2 siklus II menjadi 94.0. Hal ini

terjadi karena guru menggunakan model pembelajaran kooperatif *Mind Mapping* yang divariasi dengan *Role Playing*, konsistensi dan komitmen guru sangatlah diperlukan ketika proses pembelajaran menggunakan model tersebut berlangsung, serta tak lepas dari peran guru sebagai fasilitator. Sanjaya (2010:23) mengemukakan sebagai fasilitator guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.



Dari berbagai faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, guru melakukan penyempurnaan proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan aktivitas siswa di setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Disamping itu, ketika pembelajaran selesai dilaksanakan guru selalu merefleksi apa saja kekurangan dalam proses pembelajaran hari itu. Hasil refleksi tersebut kemudian dicatat dan diberikan solusi untuk setiap poin kekurangan yang ada dalam pembelajaran pada hari itu. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menjadi lebih sempurna dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn materi keputusan bersama melalui model *mind mapping* yang di variasi dengan *role playing* terlaksana dengan Sangat Baik. (2) Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran PKn materi keputusan bersama melalui model *mind mapping* yang divariasi dengan *role playing* termasuk pada kategori Sangat Aktif. (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan model *mind mapping* yang di variasi dengan *role playing* telah mencapai KKM dengan persentase 91,87%.

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini maka di sarankan kepada: (1) guru hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran. Khususnya untuk mata pelajaran PKn pada materi Keputusan Bersama. (2) Bagi Kepala sekolah hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pembinaan bagi guru-guru di sekolahnya, khususnya dalam memilih model pembelajaran PKn.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ruminiati. 2007. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.