

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI KEPUTUSAN BERSAMA PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING DI KELAS V/A SDN KUIN UTARA 7 BANJARMASIN

Metroyadi, Sutyarso, & Dahliani
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: Metroyadi59@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan aktivitas siswa, dalam melaksanakan pembelajaran model Role Playing pada Materi Keputusan Bersama PKn pada kelas V SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Kuin Cerucuk 7 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 dengan materi keputusan bersama. Jumlah siswa di kelas V adalah 32 orang. Penggalan data menggunakan cara observasi dengan lembar observasi aktifitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar digali dengan tes akhir belajar tiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktifitas siswa. Disarankan agar guru-guru dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan bagi sekolah sebagai bahan masukan bagi perbaikan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, model Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003). Menurut Priatna (Sardiman, 2009:19) Pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi.

Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk membentuk manusia yang ideal dalam arti manusia yang dicita-citakan sesuai dengan nilai dan norma yang dianut. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 3 menyebutkan :“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan dasar merupakan pendidikan yang lamanya 9 tahun yang diselenggarakan selama 6 tahun disekolah dasar (SD) dan 3 tahun disekolah

menengah pertama (SMP) atau satuan pendidikan yang sama. Sekolah Dasar merupakan satuan pendidikan formal pertama yang mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar. Sekolah Dasar (SD), pada hakekatnya merupakan dari satuan atau unit lembaga sosial yang diberi amanah atau tugas khusus, oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan (Trianto, 2010:1.11). Dari pemahaman diatas maka dapat didefinisikan pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan juga proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, social, dan personal, untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau yang sederajat.

Kompetensi dasar yang banyak pada mata pelajaran PKn dikelas V SD, yang salah satu di antaranya adalah kompetensi dasar mengenai materi Keputusan Bersama. Untuk itu, mengenai materi yang berkaitan dengan Keputusan Bersama, siswa tidak hanya didapatkan melalui teori dan buku-buku. Akan tetapi dapat diperoleh melalui mengembangkan kemampuan yang ada dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas VA SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin, pada pembelajaran PKn masih belum mencapai nilai yang maksimal sesuai dengan standar KKM 70. Dari permasalahan rendahnya nilai siswa tersebut disebabkan oleh faktor guru dan faktor

siswa. Faktor yang berasal dari guru berupa pembelajaran yang bersifat monoton dan satu arah, masih belum meningkatkan pemberian pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran yang lebih melibatkan siswa secara aktif dalam sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran PKn selama ini hanya memberikan ceramah sepanjang pembelajaran lalu memberikan tugas begitu saja. Sedangkan faktor yang berasal dari siswa disebabkan siswa kebanyakan tidak ada keberanian untuk bertanya, hanya berdiam dan sering kali bercanda dengan teman sebangkunya.

Akibatnya siswa jadi kurang berminat dalam pembelajaran PKn, siswa merasa cepat bosan dalam pembelajaran hanya mendengarkan guru sehingga anak sering lupa dengan pembelajaran yang telah diajarkan, perhatian siswa tidak fokus terhadap pembelajaran. Kenyataan ini diperkuat dengan melihat hasil nilai yang diperoleh siswa sebagian besar tidak memuaskan.

Memberikan pelajaran kepada anak SD sebaiknya dengan materi pelajaran yang dikemas semenarik mungkin, karena karakteristik anak SD kelas tinggi itu diantaranya adalah anak senang bermain dan senang bergerak. Untuk itu guru dituntut untuk bisa membawakan pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar anak, seperti menggunakan berbagai model-model pembelajaran (Djamarah dan Aswan, Z. 2002:34).

Apabila permasalahan diatas tidak segera diselesaikan maka akan berdampak pada kegiatan belajar untuk materi berikutnya, sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun. Secara psikologis juga akan berdampak pada pembentukan mental anak yang tidak terbiasa berperan aktif dalam belajar, menimbulkan kepercayaan diri yang kurang, dan siswa menjadi tidak terbiasa untuk berfikir kritis. Untuk mengatasi masalah diatas tersebut suasana belajar di sekolah harus dibuat menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi aktif ketika belajar. Belajar akan lebih bermakna jika anak “mengalami” apa yang dipelajari, bukan “mengetahui” apa yang dipelajarinya (Suryabrata, 2004:10).

Sebagai seorang guru untuk dapat menjadikan PKn sebagai sesuatu mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan menciptakan suasana belajar yang kreatif dan membuat siswa aktif dalam belajar. Dalam penyampaian mata pelajaran PKn untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik karena proses pembelajaran sangat berperan penting dalam memotivasi dan menentukan hasil akhir

pembelajaran. Proses pembelajaran akan efektif manakala memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang tersedia termasuk memanfaatkan sumber belajar (Sanjaya, 2009:32).

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan kriteria ketuntasan minimalnya 70 (KKM). Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengapresiasi ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar siswa (Slameto, 1995:46).

Pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Susanto, 2013:76). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran PKn ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa dan juga yang lebih utama dapat lebih melibatkan siswa, sehingga pada akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* melalui materi Keputusan Bersama dalam bentuk LKK dan tes tertulis. Menggunakan LKK merupakan interaksi belajar-mengajar yang ditandai adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru, di mana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara individu maupun kelompok sesuai perintahnya. Adapun jenis tugas yang nantinya diberikan antara lain: tugas latihan, tugas mempelajari materi yang di bahas, tugas melakoni skenario yang berhubungan dengan materi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merasa perlu melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul: “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keputusan Bersama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* di Kelas VA SD Negeri Kuin Utara 7 Banjarmasin”.

Berdasarkan latar belakang maka penelitian dapat dirumuskan;

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn tentang materi Keputusan Bersama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V, dan
2. Apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran PKn tentang materi Keputusan Bersama pada siswa

kelas VA SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin.

Berdasarkan latar belakang maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn tentang materi Keputusan Bersama dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas V, dan
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran PKn tentang materi Keputusan Bersama pada siswa kelas VA SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin.

METODOLOGI

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian ini adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi* (Arikunto, 2010:31).

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan tujuan memperbaiki mutu proses dan hasil pembelajaran. Proses pengkajian tindakan kelas dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang meliputi (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) observasi, dan (4) refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Aslamiah, 2008: 70).

Menurut Arikunto, dkk (2008:44) penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Jenis penelitian ini adalah tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris adalah (*Classroom Action Research* (CAR)). Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda-beda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. (Akbar 2010:27). Berikut penjelasannya : (a) Menyusun rancangan tindakan (*Planning/*

Perencanaan). Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan, (b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas, Pengamatan (*Observing*), adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Dalam tahap ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

Merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Dalam tahap ini, guru berusaha untuk menemukan hal-hal yang sudah dirasakan memuaskan hati karena sudah sesuai dengan rancangan dan secara cermat mengenali hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) khususnya memiliki tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan.

Sumber penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa pada kelas VA di SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014. Sumber data yang berasal dari guru diperoleh melalui hasil observasi kegiatan guru, hasil observasi aktivitas siswa dan sumber data yang berasal dari siswa adalah nilai hasil belajar keputusan bersama.

Adapun Jenis Data kuantitatif (nilai belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, misalnya mencari nilai rata-rata persentase keberhasilan belajar dan lain-lain, (b) Data kualitatif, yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi guru dan siswa tentang tingkatan pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (efektif), aktivitas guru dan siswa, kepercayaan diri, motivasi belajar dan lainnya, dapat dianalisis secara kualitatif.

Cara Pengambilan Data, (a) Data tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti diambil dari format observasi tahapan-tahapan belajar mengajar, (b) Data tentang aktivitas siswa diambil dengan menggunakan teknik observasi aktivitas siswa untuk mengetahui siswa sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif, (c) Data hasil belajar diambil dengan memberikan tes, yang berupa tes tertulis kepada siswa .

Teknik analisis Data yang dianalisis berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif yaitu

berupa observasi aktivitas gurudalam pengelolaan pembelajaran dan observasi aktivitas siswa dalam proses belajar. Data aktivitas guru dan siswa dihitung dengan cara menjumlahkan nilai tiap aspek kemudian membaginya dengan banyak aspek yang dinilai. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik presentase.

Indikator Keberhasilan, (1) Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran PKn di kelas VA dengan model pembelajaran *Role Playing* dikatakan berhasil apabila siswa dalam semua aspek aktifitasnya secara rata-rata mencapai persentase ≥ 82 berdasarkan interpretasi keaktifan siswa berada pada Sangat Aktif, (2) Hasil belajar, Indikator ketuntasan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran ini adalah jika ketuntasan individual mencapai ≥ 70 (nilai KKM 70) dan Indikator keberhasilan pada ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dari seluruh siswa mencapai nilai ketuntasan individual ≥ 70).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas siswa dalam setiap pertemuan pembelajaran terjadi peningkatan apalagi pembelajaran dikaitkan dengan kondisi lingkungan kehidupan anak sehari-hari, karena hakikatnya proses pembelajaran merupakan aktivitas yang menghubungkan peserta didik dengan berbagai subjek dan keterkaitan dengan dunia nyata. Peserta didik diharapkan mampu memproduksi pengetahuan sendiri secara lebih luas, lebih dalam, dan lebih maju dengan memodifikasi pemahaman terhadap konsep awal pengetahuan (Wahyudin, 2008:28). Dalam pembelajaran siswa bukan lagi sebagai objek dalam proses belajar mengajar melainkan sebagai subjek dalam proses belajar mengajar. Siswa hendaknya secara aktif mampu mengembangkan minat dan kepribadiannya menurut tujuan, isi dan cara yang disukainya serta dalam batas kemampuannya (Sardiman, 2011:213).

Setiap pembelajaran diharapkan siswa selalu aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaitkan apa yang telah dipelajari dengan kehidupan nyata siswa. Menurut Mustafa (2007:13) metode pembelajaran yang tepat untuk mengaktifkan peserta didik adalah *Role Playing* (Bermain Peran). *Role Playing* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami berbagai perannya sebagai warga negara dan anggota masyarakat atau peran sosialnya.

Berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas siswa dalam belajar kelompok yang dalam tiap pertemuannya selalu mengalami peningkatan apabila dilihat dari skor yang diperoleh. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* mampu menumbuhkan

minat dan motivasi dalam diri siswa untuk melakukan persaingan yang sehat yang terjadi antar kelompok serta meningkatkan keaktifan atau keikutsertaan siswa dalam belajar. Dengan demikian, dalam diri setiap anggota kelompok diharapkan tumbuh rasa bertanggung jawab untuk saling memberikan sumbangan pemikiran khususnya dari mereka yang memiliki kemampuan di atas atau lebih dari siswa yang lain. Adapun peningkatan aktivitas siswa berdasarkan indikator aktivitas yang telah diamati, yaitu pada siklus I pertemuan 1 ditunjukkan dengan berada pada kategori Cukup Aktif dengan persentase sebesar 45,65%, sedangkan pada pertemuan 2 aktivitas siswamasih ditunjukkan dengan berada pada kategori Cukup Aktif dengan persentase sebesar 57,60%. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa dilihat pada pertemuan 1 ditunjukkan dengan berada pada kategori Aktif dengan persentase sebesar 65,65%, dan pada pertemuan 2 aktivitas siswa terjadi peningkatan kembali ditunjukkan dengan berada pada kategori Sangat Aktif dengan persentase sebesar 83,04%. Pada siklus II ini tidak ada lagi terlihat siswa yang berada pada kategori kurang aktif disemua aspek.

Peningkatan aktivitas siswa dalam hal ini disebabkan oleh ketepatan guru dalam melaksanakan dan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dalam pembelajaran PKn tentang Keputusan Bersama. Ketepatan guru menerapkan model pembelajaran semakin baik peningkatan aktivitas siswa. Hal ini dapat dilihat kenaikan aktivitas siswa setiap kali pertemuan. Pada siklus II tidak terlihat lagi siswa yang kurang aktif, semua didominasi oleh tingkat dimana semua siswa berada ditingkat aktif dan sangat aktif.

Peserta didik menurut pandangan konstruktivistik yaitu peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang harus dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun akhirnya yang paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa sendiri. Sedangkan peranan guru dalam proses belajar menurut pandangan konstruktivistik, guru berperan membantu agar proses pengkonstruksian pengetahuan oleh siswa berjalan lancar. Guru tidak hanya mentransfer pengetahuan yang dimilikinya, tetapi yang paling utama adalah membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri (Mustafa, 2007:58). Dengan demikian, siswa hendaknya secara aktif mampu mengembangkan minat dan kepribadiannya menurut tujuan, isi dan cara yang disukainya serta dalam batas kemampuannya (Sardiman, 2011:213).

Hasil belajar, Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik yang dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri. Menurut Dalyono (2009:36) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Adapun tipe pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan meningkatkan keantusiasan siswa dalam belajar adalah model pembelajaran tipe *Role Playing* (Bermain Peran). Dengan menggunakan *Role Playing* pembelajaran akan dapat mendorong siswa aktif dan termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan pada hasil kerja kelompok siswa dalam tiap pertemuan selalu terjadi peningkatan. Peningkatan ini disebabkan karena guru telah berhasil dalam menggunakan model pembelajaran aktif dan efektif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Dilihat pada hasil evaluasi terhadap pembelajaran maka diperoleh hasil akhir dari tes individu baik pada siklus I pertemuan 1 dan 2 serta siklus II pertemuan 1 dan 2 yang diperoleh terjadi kenaikan perolehan hasil belajar siswa secara signifikan, yaitu terjadi kenaikan jumlah nilai siswa yang dapat menuntaskan pencapaian hasil belajar yang ditetapkan secara bertahap. Pada siklus I pertemuan 1 didapat bahwa siswa yang tuntas sebanyak 4 orang saja dengan persentase 17,39% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 19 orang dengan persentase 82,60%. Namun, pada pertemuan 2 dengan perbaikan pengajaran dari guru dan siswa mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan maka hasil yang ditunjukkan meningkat yaitu siswa yang tuntas sebanyak 8 orang dengan persentase 34,78% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase 65,21%. Terjadi peningkatan juga pada siklus II dimana pada pertemuan 1 siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dengan persentase 47,82% dan yang tidak tuntas 12 orang dengan persentase 52,17% sedangkan pada pertemuan 2 terjadi peningkatan lagi, siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dengan persentase 82,60% dan yang tidak tuntas hanya 4 orang saja dengan persentase 17,39%. Dengan demikian, ketuntasan individu pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa siswa dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Ketuntasan individu tes akhir evaluasi siklus I dan siklus II juga dapat diketahui berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara individu pada tes akhir siklus I yaitu sebesar 73,91% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan

yang sangat baik sekali yakni 91,30%. Dengan demikian, indikator keberhasilan hasil belajar siswa secara klasikal pada penelitian ini telah tercapai sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar peserta didik setelah proses pembelajaran, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator derajat perubahan tingkah laku peserta didik. Hasil belajar yang memuaskanlah yang diharapkan setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Menurut Dalyono (2009:251) Kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu kongkret, integratif, dan hierarkis. Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia sekolah dasar. Integratif berarti memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan terpadu. Sedangkan hierarkis adalah berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Dengan demikian, perlu diperhatikan urutan logis, keterkaitan antar materi pelajaran dan cakupan keluasan materi.

Adanya aktivitas yang baik pada anak didik akan membantu siswa dalam proses belajar dan juga dalam meningkatkan prestasi belajar sehingga mencapai kemandirian dan mampu menghadapi tantangan. Widoyoko (2010:25) menyatakan bahwa perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Hal ini berarti dengan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, aktivitas interaksi yang merupakan potensi dasar siswa ditumbuhkembangkan secara optimal dengan bimbingan dan fasilitator guru, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini memperkuat pendapat ahli tersebut. Penelitian yang relevan dan dapat memperkuat hasil penelitian bahwa dengan menggunakan model *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar sebagai berikut:

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas VA SDN Kuin Utara 7 Banjarmasin dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dapat meningkat dengan kategori Sangat Aktif dan memenuhi indikator yang telah ditetapkan,

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* telah mampu mencapai KKM yang ditetapkan sesuai indikator yang ditetapkan.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disampaikan beberapa saran kepada;

1. Guru agar dapat menjadi pertimbangan dalam mengambil model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama.
2. Kepada sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembinaan kepada guru-guru untuk memilih model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn.
3. Kepada peneliti disarankan agar memanfaatkan hasil penelitian sehingga hasil temuan yang diperoleh dapat diterapkan dan dikembangkan untuk kepentingan pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aslamiah. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (SKRIPSI) Khusus Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Banjarmasin. UNLAM.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media
- Arikunto S, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aqib. 2006. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Aswan, Z. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hasbullah. 2009. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press
- Ikhsan, Fuad. (2005). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Komalasari, kokom. 2011. *Pembelajaran Kontektual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Sanjaya,W. 2009. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudjiono, Dimyanti . 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A, M. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto.1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2010. *Mendesain model pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta :Prestasi Pustaka.
- Suryabarata,S. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada