

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA MATERI KEPUTUSAN BERSAMA MELALUI VARIASI MODEL ROLE PLAYING DENGAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS KELAS V SDN INTI SUNGAI MIAI 11 BANJARMASIN

Metroyadi & Irfan Ikrima
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: Metroyadi59@gmail.Com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, aktivitas siswa, dan aktifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran model Role Playing variasi Student Team Achievement Divisions pada Materi Keputusan Bersama PKn pada kelas V/A SDN Inti Sungai Miai 7 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN Inti Sungai 7 Banjarmasin pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dengan materi keputusan bersama. Jumlah siswa di kelas V adalah 26 orang. Penggalan data menggunakan cara observasi baik berupa lembar aktifitas guru, aktifitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar digali dengan tes akhir belajar tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model Role Playing variasi Student Team Achievement Divisions dapat meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, 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, Role Playing variasi Student Team Achievement Divisions

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berakhlak yang dilandasi oleh UUD 1945. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berakhlak yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Winarno, 2013:18).

Menurut Zamroni, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga negara (Bedjo dan Akhyar, 2010:6). Fathurrohman dan Wuryandani (2012:9) mengemukakan bahwa tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mengembangkan peserta didik agar tumbuh menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V di Sekolah Dasar Negeri Inti Sungai Miai 11 pada tanggal 20 Desember 2014, masalah yang dihadapi oleh siswa khususnya untuk

mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V semester II pada pembelajaran keputusan bersama adalah penguasaan materi dan anak tidak konsentrasi dalam belajar, sehingga dari 31 siswa ada lebih dari 60% siswa yang kurang dari nilai KKM, yaitu KKM yang ditentukan adalah 66. Kondisi seperti ini tentunya tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena materinya cukup sulit sehingga kurang menarik minat para siswa yang pada gilirannya hasil belajar siswa kurang memuaskan. Siswa juga tampak kurang atau bahkan tidak aktif sama sekali. Mereka hanya menerima apa yang disampaikan guru dan mencatat keterangan dari guru ketika disuruh oleh guru.

Keadaan tersebut jika dibiarkan berlarut-larut akan membuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sulit dicapai, untuk itu guru sebagai fasilitator perlu menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar siswa dapat memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk memecahkan masalah tersebut maka guru harus menggunakan strategi dan model pembelajaran yang efektif sesuai dengan masalah yang telah terjadi. Pada kesempatan ini penulis ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang divariasi dengan *Student Teams Achievements Divisions (STAD)*. Peneliti mengambil model tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) karena model ini memberi kesempatan kepada siswa

untuk bekerjasama dengan kelompoknya dan berbagi ide sekaligus membuat siswa lebih aktif bergerak dengan memainkan sebuah peran. Maksud dari berbagi ide yaitu setiap siswa saling memberikan ide atau informasi yang mereka ketahui tentang masalah yang diberikan untuk memperoleh kesepakatan dari pemecahan masalah tersebut.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* yang divariasi dengan *Student Team Achievement Division* (STAD) diharapkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin dapat meningkat khususnya untuk mata pelajaran PKn materi keputusan bersama.

Dari latar belakang tentang kesulitan belajar siswa pada materi pembelajaran keputusan bersama maka dapat dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Materi Pembelajaran Keputusan Bersama Melalui Variasi Model *Role Playing* Dengan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan di kelas V adalah untuk mengetahui:

1. Peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran keputusan bersama melalui variasi model *Role Playing* dengan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin.
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran keputusan bersama melalui variasi model *Role Playing* dengan *Student Team Achievement Divisions* (STAD) kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin.

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan dalam membimbing semua guru untuk mengoptimalkan pembelajaran.
2. Bagi guru. Dapat meningkatkan kompetensinya dalam merancang model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan.
3. Bagi peneliti lain, melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan pemilihan model pembelajaran dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam (Tohirin, 2012:3) merumuskan penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu jenis penelitian kualitatif adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini masuk dalam kategori penelitian kualitatif walaupun data yang dikumpulkan pada awalnya bersifat kuantitatif, namun kemudian data tersebut diubah menjadi instrument deskriptif.

Secara garis besar prosedur penelitian tindakan mencakup empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (3) pengamatan dan (4) refleksi. Adapun Setting Penelitian ini dilaksanakan di SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 26 orang. Faktor yang Diteliti Adapun faktor yang diteliti untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: (1) Faktor guru, (2) Faktor siswa, dan (3) Faktor hasil belajar

Sumber data penelitian ini adalah guru, siswa dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil lembar observasi siswa dan lembar pengamatan guru. Data kuantitatif yaitu berupa tes hasil belajar pada setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus pada pembelajaran materi keputusan bersama.

Sedangkan teknik pengambilan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah (1) Data aktivitas siswa diambil atau dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, (2) Data aktivitas guru diambil atau dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan lembar observasi aktivitas guru, dan (3) Data berupa hasil belajar siswa berupa hasil belajar kelompok dan evaluasi belajar siswa individu.

Analisis data merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mengolah dan penyusunan data. Data yang sudah terkumpul dapat menghasilkan kesimpulan dan dapat dipertanggung jawabkan. Data yang telah diperoleh merupakan gambaran dari hasil observasi dan hasil tes siswa.

Data observasi aktivitas guru

Untuk data mengenai aktivitas guru, data diperoleh dengan kategori skor sebagai berikut:

Skor maksimal $5 \times 4 = 20$

Skor minimal $5 \times 1 = 5$

Rentang kelas $20 - 5 = 15$

Interval $15 : 4 = 3,75$ atau 4

Tabel 1. Interpretasi Data Aktivitas Guru

No.	Rentang Skor	Kriteria Penilaian
1	5 – 8	Kurang Baik

2	9 – 12	Cukup Baik
3	13 – 16	Baik
4	17 – 20	Sangat Baik

Data observasi aktivitas siswa

Peningkatan aktivitas siswa diketahui dengan menganalisis lembar hasil observasi aktivitas siswa. Untuk menentukan nilai akhir aktivitas siswa secara klasikal setiap pertemuan yaitu menggunakan rumus di bawah ini.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Interpretasi Angka Persentase Data Aktivitas Siswa

Angka Persentasi	Keterangan
81,00 % - 100,00 %	Sangat aktif
61,00 % - 80,00 %	Aktif
41,00 % - 60,00 %	Cukup aktif
21,00 % - 40,00 %	Kurang aktif
00,00 % - 20,00 %	Tidak aktif

(Arikunto, 2010:319)

Ketuntasan hasil belajar siswa secara individu dengan minimal nilai penguasaan siswa mencapai 66 dan secara klasikal minimal 80% siswa dari jumlah keseluruhan siswa mendapat nilai 66.

Rumus:

$$\frac{\text{Ketuntasan Individual}}{\text{Nilai Akhir Siswa}} \times 100\%$$

$$\frac{\text{Ketuntasan Klasikal}}{\text{Jumlah yang tuntas dalam belajar}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilihat dari:

1. Aktivitas guru dapat dikatakan berhasil apabila mencapai skor maksimal 20 dengan kategori sangat baik dan minimal kategori baik.
2. Aktivitas siswa dapat dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan pembelajaran ini mencapai $\geq 80\%$ siswa berkategori baik dan sangat baik.
3. Hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil jika secara individual mendapat nilai minimal 66 (nilai KKM 66), atau mencapai persentasi ketuntasan klasikal $\geq 80\%$ siswa dari jumlah keseluruhan siswa mendapat nilai ≥ 66 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I Pertemuan I

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 terlihat setiap aspek memiliki presentasi yang berbeda-beda. Pada aspek A yaitu keantusiasan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif yaitu berjumlah 50%, yang aktif berjumlah 23%, dan yang sangat aktif berjumlah 4%. Pada aspek B yaitu keseriusan siswa dalam

bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 58%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 42%. Pada aspek C yaitu kekompakkan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria kurang aktif berjumlah 4%, pada kriteria cukup aktif berjumlah 69%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 27%. Pada aspek D yaitu keberanian siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 77%, dan yang kriteria aktif berjumlah 23%. Dan pada aspek E yaitu partisipasi siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 58% dan kriteria aktif berjumlah 42%.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Siklus I Pertemuan 1		
	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang Aktif	-	-
2	Cukup Aktif	15	58%
3	Aktif	11	42%
4	Sangat Aktif	-	-
Jumlah		26	100%
Ketuntasan Klasikal (A)			42%

Tabel 3 menunjukkan tidak ada aktivitas siswa dengan kategori sangat aktif. Sehingga kriteria terendah pada pertemuan ini adalah kategori cukup aktif. Adapun persentase aktivitas siswa digambarkan pada grafik berikut:



Grafik 1. Persentase Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

Berdasarkan grafik 1 dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 yaitu kriteria cukup aktif 58% dan kriteria aktif 42%.

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil temuan penelitian bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dari 26 orang siswa hanya ada 14 orang siswa yang tuntas sedangkan 12 orang siswa lainnya masih belum tuntas. Ketuntasan Klasikal pada siklus I pertemuan I ini hanya mencapai 54 % sehingga bisa dikatakan masih belum mampu mencapai persentase ketuntasan $\geq 80\%$ sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan yang harus dilakukan oleh guru agar

ketuntasan hasil belajar dapat meningkat pada pertemuan berikutnya.

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I



Grafik 2. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

Siklus I

Pertemuan II

Aktivitas Siswa

Dilihat hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan 1 terlihat setiap aspek memiliki presentasi yang berbeda-beda. Pada aspek A yaitu keantusiasan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif yaitu berjumlah 35%, yang aktif berjumlah 65%. Pada aspek B yaitu keseriusan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 35%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 46%, dan sangat aktif berjumlah 19%. Pada aspek C yaitu kekompakan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 35%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 57%, dan sangat aktif berjumlah 8%. Pada aspek D yaitu keberanian siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 65%, dan yang kriteria aktif berjumlah 35%. Dan pada aspek E yaitu partisipasi siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 39% dan kriteria aktif berjumlah 61%.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati pada kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1I dapat dilihat pada tabel 4 yang menunjukkan tidak ada aktivitas siswa dengan kategori sangat aktif. Sehingga kriteria terendah pada pertemuan ini adalah kategori cukup aktif. Adapun persentase aktivitas siswa digambarkan pada grafik 3.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

No.	Siklus I Pertemuan II		
	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang Aktif	-	-
2	Cukup Aktif	9	35%
3	Aktif	17	65%
4	Sangat Aktif	-	-
Jumlah		26	100%

Ketuntasan Klasikal (A)	65%
Kriteria	Aktif



Grafik 3. Persentase Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan II

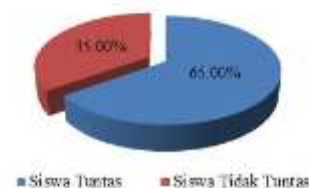
Berdasarkan grafik 3 dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1I yaitu kriteria cukup aktif 35% dan kriteria aktif 65%.

Hasil Belajar

Pada siklus I pertemuan II dari 26 orang siswa hanya ada 17 orang siswa yang tuntas sedangkan 9 orang siswa lainnya masih belum tuntas. Ketuntasan Klasikal pada siklus I pertemuan II ini hanya mencapai 65% sehingga bisa dikatakan masih belum mampu mencapai persentase ketuntasan $\geq 80\%$ sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan yang harus dilakukan oleh guru agar ketuntasan hasil belajar dapat meningkat pada pertemuan berikutnya. Siswa kebanyakan salah dalam menjawab soal nomor 4 dan 5. Dimana soal nomor 4 dan 5 itu adalah jenis soal yang bersifat pemahaman dan penerapan. Pada soal nomor 4 ada 57% siswa yang menjawab salah, dan soal nomor 5 ada 61% siswa yang menjawab salah.

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II



Gambar 6. Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus 1 Pertemuan 1I

Siklus II Pertemuan I

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa siklus II pertemuan I terlihat setiap aspek memiliki presentasi yang berbeda-beda. Pada aspek A yaitu keantusiasan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif yaitu berjumlah 35%, yang aktif berjumlah 38%, dan yang sangat aktif berjumlah 27%. Pada aspek B yaitu keseriusan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 31%, dan yang

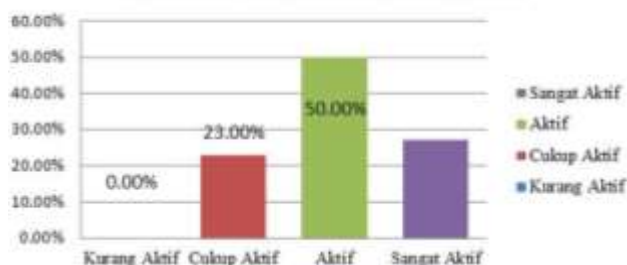
berada pada kriteria aktif berjumlah 50%, dan yang sangat aktif berjumlah 19%. Pada aspek C yaitu kekompakkan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 35%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 42%, dan sangat aktif berjumlah 31%. Dan pada aspek E yaitu partisipasi siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 31% dan kriteria aktif berjumlah 38%, dan sangat aktif berjumlah 31%.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

No.	Siklus II Pertemuan 1		
	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang Aktif	-	-
2	Cukup Aktif	6	23%
3	Aktif	13	50%
4	Sangat Aktif	7	27%
Jumlah		26	100%
Ketuntasan Klasikal (A+SA)			77%
Kriteria			Aktif

Dalam pertemuan ini menunjukkan adanya aktivitas siswa dengan kategori aktif. Sehingga untuk menentukan ketuntasan klasikal dengan cara menjumlahkan jumlah persentase kategori aktif dan sangat aktif. Adapun persentase aktivitas siswa digambarkan pada grafik berikut:

Grafik Persentase Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I



Gambar 11. Persentase Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan grafik 4.11 dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I yaitu kriteria cukup aktif 23%, kriteria aktif 50%, dan kriteria sangat aktif 27%.

Hasil Belajar

Berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I dari 26 orang siswa hanya ada 20 orang siswa yang tuntas sedangkan 6 orang siswa lainnya masih belum tuntas. Ketuntasan Klasikal pada siklus II pertemuan I ini hanya mencapai 77% sehingga bisa dikatakan masih belum mampu mencapai persentase ketuntasan $\geq 80\%$ sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan yang harus dilakukan oleh guru agar ketuntasan hasil belajar dapat meningkat pada pertemuan berikutnya. Siswa kebanyakan salah

sangat aktif berjumlah 23%. Pada aspek D yaitu keberanian siswa dalam bermain perangnya berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 31%, dan yang kriteria aktif berjumlah 38%, dan yang

dalam menjawab soal nomor 2 dan 4. Dimana soal nomor 2 dan 4 itu adalah jenis soal yang bersifat pemahaman. Pada soal nomor 2 ada 54% siswa yang menjawab salah, dan soal nomor 4 ada 58% siswa yang menjawab salah.

Untuk lebih jelasnya, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I



Gambar 4. Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

Siklus II Pertemuan II

Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II pertemuan II terlihat setiap aspek memiliki presentasi yang berbeda-beda. Pada aspek A yaitu keantusiasannya siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif yaitu berjumlah 8%, yang aktif berjumlah 54%, dan yang sangat aktif berjumlah 38%. Pada aspek B yaitu keseriusannya siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 19%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 50%, dan yang sangat aktif berjumlah 31%. Pada aspek C yaitu kekompakkan siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 8%, dan yang berada pada kriteria aktif berjumlah 50%, dan sangat aktif berjumlah 42%. Pada aspek D yaitu keberanian siswa dalam bermain perangnya berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 16%, dan yang kriteria aktif berjumlah 57%, dan yang sangat aktif berjumlah 27%. Dan pada aspek E yaitu partisipasi siswa dalam bermain peran yang berada pada kriteria cukup aktif berjumlah 8% dan kriteria aktif berjumlah 50%, dan sangat aktif berjumlah 42%.

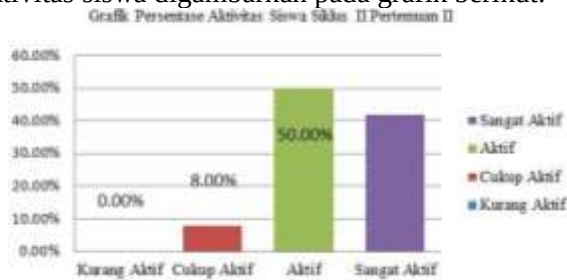
Hasil observasi terhadap aktivitas siswa yang diamati pada kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

No.	Siklus II Pertemuan II		
	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Kurang Aktif	-	-
2	Cukup Aktif	2	8%

3	Aktif	13	50%
4	Sangat Aktif	11	42%
Jumlah		26	100%
Ketuntasan Klasikal (A+SA)		92%	
Kriteria		Sangat aktif	

Dari tersebut di atas menunjukkan adanya aktivitas siswa dengan kategori sangat aktif. Sehingga untuk menentukan ketuntasan klasikal dengan cara menjumlahkan jumlah persentase kategori aktif dan sangat aktif. Adapun persentase aktivitas siswa digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 4. Persentase Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan grafik 4 dapat dilihat persentase aktivitas siswa pada siklus II pertemuan II yaitu kriteria cukup aktif 8%, kriteria aktif 50%, dan kriteria sangat aktif 42%.

Hasil Belajar

Dari hasil evaluasi belajar Siklus II Pertemuan II yang diikuti oleh semua siswa yang berjumlah 26 orang, ada 2 orang siswa yang tidak berhasil mencapai KKM. Namun 24 siswa lainnya telah mampu mencapai nilai KKM. Hasil nilai evaluasi yang diperoleh oleh siswa ini sangat memuaskan karena berhasil melebihi indikator keberhasilan secara klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ siswa mencapai nilai KKM, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh mencapai 92%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami materi yang selama ini diajarkan guru dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat dengan sangat baik.



Gambar 5. Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan II

Dari hasil evaluasi belajar Siklus II Pertemuan II yang diikuti oleh semua siswa yang berjumlah 26 orang, ada 2 orang siswa yang tidak berhasil mencapai KKM. Namun 24 siswa lainnya telah

mampu mencapai nilai KKM. Hasil nilai evaluasi yang diperoleh oleh siswa ini sangat memuaskan karena berhasil melebihi indikator keberhasilan secara klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ siswa mencapai nilai KKM, persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh mencapai 92%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami materi yang selama ini diajarkan guru dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat dengan sangat baik.

Cara mengajar guru yang baik merupakan kunci dan prasyarat bagi siswa untuk dapat belajar dengan baik. Salah satu tolak ukur bahwa siswa telah belajar dengan baik ialah jika siswa itu dapat mempelajari apa yang seharusnya dipelajari, sehingga indikator hasil belajar yang diinginkan dapat dicapai oleh siswa (Trianto, 2010:17). Perbaikan kegiatan guru dalam mengajar tidak lepas dari peran guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif bagi siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas ditandai oleh adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, dan penggunaan metode dan strategi pembelajaran. Semua kegiatan tersebut menuntut kemampuan guru dalam pelaksanaannya (Rusman, 2011:76).

Selain itu, Menurut Hamalik (2013:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan variasi model *Role Playing* dengan STAD berarti guru sudah mendorong, membimbing dan memfasilitasi pembelajaran dan melibatkan aspek penting dalam pembelajaran yaitu guru dan siswa guna meningkatkan hasil belajar maupun untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dengan STAD pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya:

Saputra Sa'dillah(2013) dengan judulnya "*Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Siswa Kelas V SDN Tirik Kabupaten Tapin*" terjadi peningkatan. Hal ini terbukti dari perolehan skor pada aktivitas guru dengan jumlah 74 dengan kategori Sangat Baik pada akhir Siklus II.

Aktivitas siswa, berdasarkan hasil pengamatan dalam belajar yang tiap pertemuan terjadi peningkatan, keadaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan variasi model pembelajaran *Role Playing* dengan STAD dapat menciptakan keaktifan siswa saat proses pembelajaran. Cara belajar siswa yang aktif adalah suatu pendekatan dalam

pembelajaran yang menitikberatkan pada keaktifan siswa, yang merupakan inti dari kegiatan belajar. Pada hakikatnya, keaktifan belajar terjadi dan terdapat pada semua perbuatan belajar, tetapi kadarnya yang berbeda tergantung dari jenis kegiatannya, materi yang dipelajari dan tujuan yang hendak dicapai (Hamalik, 2013:137).

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap anggota 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Trianto, 2010: 68). Penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dan STAD pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, diantaranya:

Nurul Ain (2012) dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Materi Keputusan Bersama Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Habau Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong”. Aktivitas siswa juga mengalami perbaikan dari pertemuan-pertemuan berikutnya. Tingkat keaktifan siswa pada pertemuan kedua siklus II berkategori sangat aktif. (2013) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Materi Berorganisasi Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Bilu 1 Banjarmasin”. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada siklus 2 pertemuan 2 dengan kategori sangat aktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Penerapan variasi model pembelajaran *Role Playing* dengan STAD terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi (Susanto, 2014:5)

Sebelum melaksanakan evaluasi, unsur yang terpenting yang dilakukan guru adalah mengajar, karena mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar. Garry and Kingsley menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinal melalui pengalaman dan latihan-latihan (Trianto, 2010:9). Oleh karena itu, tujuan belajar menurut Sardiman (2010:28-29) adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental/nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil belajar.

Nofiyanti, 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Konsep Pemerintahan Pusat Melalui Model Pembelajaran STAD di kelas IV SDN 8 Tanjung Kabupaten Tabalong*. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2 menjadi 87,5%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru di kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* divariasikan dengan *Student Team Achievement Divisions* materi Keputusan Bersama semakin baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan aktivitas guru siklus I skor aktivitas guru 19 dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa di kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* divariasikan dengan *Student Team Achievement Divisions* tentang materi Keputusan Bersama dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan kategori sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa di kelas V SDN Inti Sungai Miai 11 Banjarmasin penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* divariasikan dengan *Student Team Achievement Divisions* tentang materi Keputusan Bersama dikategorikan berhasil.

Berdasarkan temuan-temuan yang telah diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, disarankan kepada:

1. Guru, Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran, serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Kepala Sekolah, Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pemikiran dalam merencanakan program pembinaan melalui supervisi akademik guna mempertinggi kualitas dan hasil belajar di sekolah.
3. Peneliti lain, Hasil penelitian ini agar dapat menerapkan pengalaman yang telah didapat dari penelitian untuk melaksanakan pembelajaran PKn yang menarik menggunakan model *Role Playing* divariasikan dengan *Student Team Achievement Divisions*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ain, Nurul. 2012. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Materi Keputusan Bersama Melalui Model Role Playing Pada Siswa Kelas V SDN Habau Kecamatan Banua Lawas Kabupaten Tabalong*. Skripsi Program Pendidikan S-1

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (skripsi tidak dipublikasikan)
- Artistiana, N.R. 2013. *Mengenal dan Mempraktikkan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta Timur: Sahala Adidayatama.
- Bedjo dan Zainul Akhyar. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Banjarmasin: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unlam Banjarmasin.
- Tohirin. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Pupuh., dan Sobry Sutikno. 2011 *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fathurrohman dan Wuryandani. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Bantul: Nuha Litera
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Norfiyanti. 2012. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Konsep Pemerintahan Pusat Melalui Model Pembelajaran STAD di kelas IV SDN 8 Tanjung Kabupaten Tabalong Skripsi*. Program Pendidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. (skripsi tidak dipublikasikan)
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sa'dillah, Saputra. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD) Siswa Kelas V SDN Tirik Kabupaten Tapin Skripsi Program Pendidikan S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*. (skripsi tidak dipublikasikan)
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suriansyah, Ahmad., Sulaiman., Aslamiah., dan Noorhafizah. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Banjarmasin: Rajawali Pers
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tohirin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: Rajawali Pers
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasi pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: PT Bumi Aksara