

# Upaya meningkatkan hasil belajar PKn pada materi menjaga keutuhan nkri melalui metode bermain peran dengan pendekatan *cooperative learning* pada siswa kelas v sekolah dasar

Sunarti\*

Guru Kelas V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten

\* [sunarti48@gmail.com](mailto:sunarti48@gmail.com)

**Abstract.** *This research is a classroom action research (PTK) with the research subjects being the fifth grade students of SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten in the 2018/2019 academic year. The data collection methods used in this research are test, interview and observation methods. The collected data were analyzed using descriptive analysis. Based on the data analysis, it can be concluded that: 1) Through the role-playing method with the cooperative learning approach, it can increase PKN learning activities to maintain the integrity of the Republic of Indonesia in grade V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten in the 2018/2019 academic year. This can be seen from the average activity in cycle I which reached 57.09% and increased to 76.4% in cycle II; 2) Through the role-playing method with a cooperative learning approach, it can improve PKN learning activities to maintain the integrity of the Republic of Indonesia in class V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten in the 2018/2019 academic year. This can be shown by the increase in: (1) The average value in the pre-research study obtained a class average of 66 with 28.57% completeness in learning, (2) in the first cycle the average grade was 75 with learning completeness 71.4 %, (3) and in the second cycle the class average was 82.53 with 89.28% learning completeness. This shows that the student learning outcomes of Civics achieved the mastery target of > 85% with a KKM value > 70.*

**Keywords:** *learning outcomes, role playing, cooperative learnin, elementary school*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan, yang menyediakan bermacam kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Oleh karena itu, dalam lingkungan ini siswa memperoleh pengalaman pendidikan. Lingkungan tersebut disusun dalam bentuk kurikulum dan metode pengajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan suatu kegiatan di mana peserta didik mendapatkan ilmu dari gurunya. Tujuan akhir dari proses tersebut adalah adanya perubahan dalam diri peserta didik. Perubahan itulah yang diharapkan oleh guru agar siswa mampu merubah dirinya yang tidak bisa menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pada hakekatnya kegiatan belajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peranan yang sangat penting. Karena guru disamping sebagai pendidik, juga sebagai fasilitator dalam pembelajaran siswa, juga sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didiknya sehingga menjadi manusia yang mempunyai pengetahuan luas baik pengetahuan agama, kecerdasan, kecakapan hidup, ketrampilan,

budi pekerti luhur dan kepribadian baik dan bisa membangun dirinya untuk lebih baik dari sebelumnya serta memiliki tanggung jawab besar dalam pembangunan bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk 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 lekas terwujud. Mata pelajaran PKn penting bagi siswa di sekolah dasar karena merupakan pendidikan dasar bagi siswa sebelum melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi [1]. Salah satu faktor penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar yang dilaksanakan [2].

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut: (a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (b) berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Beberapa kompetensi tersebut menunjukkan bahwa siswa dituntut untuk menguasai materi yang ada pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan karena mengingat tujuannya yang penting. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan akan membentuk karakter siswa sesuai nilai dan moral yang diharapkan oleh bangsa Indonesia sendiri [3]. Hal tersebut akan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa. Namun, di saat memasuki era globalisasi seperti ini, mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan telah mengalami degradasi di mata siswa. Hal ini disebabkan karena banyaknya pengaruh sosial yang berdampak kepada kepribadian siswa.

Tugas guru secara umum adalah bagaimana materi pelajaran ini diberikan kepada siswa sesuai dengan standar kurikulum. Selain itu tugas guru adalah bagaimana proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan peran siswa secara penuh dan aktif, dalam artian proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan menyenangkan. Guru senantiasa dituntut untuk berpikir dan bertindak kreatif agar mendapatkan prestasi. Pada dasarnya untuk meraih suatu prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berbagai faktor itulah yang perlu diperhatikan siswa, guru dan orang tua. Adapun berbagai faktor dimaksud adalah faktor yang bersumber pada diri sendiri, faktor yang bersumber pada lingkungan keluarga, faktor yang bersumber pada lingkungan sekolah, faktor yang bersumber pada lingkungan masyarakat [4].

Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan guru PKn di SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten yang telah mengamati kegiatan siswa kelas V selama ini, ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran PKn diantaranya: 1) selama ini metode yang lebih banyak digunakan oleh guru adalah ceramah, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran PKn dan kurang bersemangat selama proses pembelajaran berlangsung; 2) selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa kurang terlihat, semua kegiatan belajar mengajar terkonsentrasi pada guru. Siswa kurang berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan; 3) Kreativitas siswa belum terbentuk dan terungkap pada saat proses pembelajaran [5]. Siswa kurang mampu mengungkapkan ide/gagasan mereka baik dalam bentuk soal maupun cara penyelesaiannya. Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan [6].

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan metode bermain peran dengan pendekatan pembelajaran cooperative learning. Bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dalam metode bermain peran ini, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah yang ada [5]. Metode ini terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Metode cooperative learning digunakan karena kooperatif (kerjasama) merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita. Hal ini dilandasi oleh kenyataan bahwa di antara sesama manusia saling membutuhkan. Berdasarkan beberapa alasan di atas melalui metode bermain peran dengan.

pendekatan pembelajaran cooperative learning diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (*treatment*) tertentu di dalam suatu siklus [7]. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan dengan direncanakan mulai dari bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Oktober 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten tahun pelajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar pada waktu pembelajaran berlangsung. Tes untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang hasil belajar siswa dan nama siswa. Wawancara yang digunakan adalah wawancara langsung karena cukup efektif dan data yang akan diperoleh secara lengkap. Teknik tes berupa pemberian soal untuk dikerjakan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi yang diberikan guru.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan analisis deskriptif. Analisis data dilakukan pada tiap data yang dikumpulkan baik data kuantitatif maupun data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan persentase (%) dan data kualitatif dianalisis dengan membuat nilai kategori. Indikator keberhasilan ditandai dengan:

- a. Hasil belajar siswa meningkat jika hasil pengamatan menunjukkan kenaikan persentase hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus selanjutnya.
- b. Hasil belajar meningkat jika rata-rata hasil tes akhir siklus I ke siklus berikutnya mengalami peningkatan. Tindakan dihentikan jika jumlah siswa yang mencapai KKM (nilai 70) telah mencapai minimal 85% dari jumlah siswa seluruhnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini didasarkan atas hasil pengamatan dan dilanjutkan refleksi masing-masing siklus, sebagai berikut:

### 3.1. Pra Penelitian

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 66; sedangkan persentase siswa yang tuntas baru 28,57%. Hasil tersebut belum mencapai target indikator keberhasilan. Keadaan ini kemungkinan disebabkan siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran aktif. Beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain: a) Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan lebih banyak bimbingan dari guru agar siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, b) Bimbingan dari guru kurang merata, sehingga sebagian siswa kurang bekerjasama dengan temannya yang lain dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, c) Kurang sadarnya siswa saat diberi waktu oleh guru dalam mempelajari metode, sehingga siswa tidak tahu apa yang akan dipelajari maupun yang akan ditanyakan.

### 3.2. Siklus I

Hasil belajar PKn siswa pada siklus I. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes setelah tindakan pembelajaran. Berdasarkan tes belajar pemahaman PKn materi menjaga keutuhan NKRI yang dilakukan, nilai yang diperoleh siswa masih bervariasi mulai dari 66 sampai dengan 95, dengan rata-rata 75. Persentase ketuntasan belajar siswa pada penelitian baru mencapai 71,4%, sedangkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai > 85%. Hasil belajar PKn siswa belum mencapai target indikator keberhasilan.

Sedangkan berdasarkan pengamatan secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata aktivitas keaktifan siswa dalam berdiskusi dengan kelompok maupun keaktifan dan kemandirian secara individual dalam belajar hanya mencapai 57,09% ini termasuk dalam kategori cukup yakni belum banyak siswa yang memulai mengaktifkan diri dalam pembelajaran aktif ini. Siswa terlihat belum tampak siap dalam menyesuaikan diri terhadap pembelajaran yang diterapkan. Keadaan

tersebut menjadi masalah yang harus dipecahkan peneliti. Untuk itu, rencana pembelajaran pada siklus II harus lebih baik supaya siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus I diperoleh kendala yaitu bahwa siswa belum dapat melaksanakan metode pembelajaran dengan maksimal karena masih ada siswa yang belum memahami metode yang diberikan, sehingga dalam pelaksanaannya siswa masih ramai dan belum bisa memanfaatkan waktu. Selain itu siswa juga belum bisa menyampaikan kesimpulan yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan. Tetapi ada juga yang sudah dapat mengikuti pelaksanaan kegiatan pembelajaran walaupun hanya dalam jumlah yang sedikit, itu dikarenakan sebagian besar siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning.

### *3.3. Siklus II*

Hasil belajar PKn siswa pada siklus II. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan tes setelah tindakan pembelajaran. Berdasarkan tes belajar pemahaman PKn materi menjaga keutuhan NKRI yang dilakukan, kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan. Prestasi belajar pada siklus II tampak pada nilai rata-rata kelas 82,53 dan ketuntasan belajar mencapai 89,28%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II target ketuntasan telah terpenuhi yaitu sebesar  $> 85\%$ .

Pada siklus II ini terlihat bahwa rata-rata aktivitas keaktifan siswa dalam berdiskusi dengan kelompok maupun keaktifan dan kemandirian secara kelompok maupun individual dalam belajar semakin meningkat dari siklus I 57,09 % menjadi 76,4%. Peran aktif siswa dalam belajar secara mandiri sangat meningkat terlihat sudah hampir semua siswa berperan aktif belajar mandiri maupun dalam berdiskusi kelompok. Semua siswa sudah mampu beradaptasi dengan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning.

Refleksi pada siklus II dimaksudkan untuk mengetahui apakah upaya perbaikan yang telah direncanakan dapat berjalan baik atau tidak. Pelaksanaan tindakan sebagai perbaikan dari pelaksanaan penelitian, dan siklus I memberikan dampak yang positif terhadap prestasi dan aktivitas siswa, secara umum hasilnya hampir sesuai dengan yang diharapkan. Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan, bertanya, dan yang lainnya cenderung meningkat. Setelah dilakukan upaya perbaikan pada siklus I, siswa sudah terbiasa dengan kegiatan yang melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam tes akhir siklus II, sebagian besar siswa bersemangat mengerjakan soal, meskipun sebagian yang lain masih mengharapkan jawaban dari teman. Dan untuk hasil tes siklus II, persentase siswa yang dinyatakan tuntas adalah 89,28% dengan nilai rata-rata 82,53. Pada siklus II menunjukkan bahwa melalui metode bermain peran dengan menerapkan pendekatan cooperative learning dalam pembelajaran PKn memperlihatkan adanya sebuah peningkatan hasil belajar dan siswa mampu menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran dengan baik. Aktivitas siswa juga sangat baik terlihat dari kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Komunikasi dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan soal-soal dalam kelompok juga sudah berjalan baik.

### *3.4. Pembahasan*

Hasil penelitian ini didasarkan atas hasil pengamatan dan dilanjutkan refleksi masing-masing siklus, sebagai berikut:

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 66, sedangkan persentase siswa yang tuntas baru 28,57%. Hasil tersebut belum mencapai target indikator keberhasilan. Keadaan ini kemungkinan disebabkan siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran aktif. Beberapa hal yang perlu diperbaiki antara lain: a) siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga diperlukan lebih banyak bimbingan dari guru agar siswa lebih termotivasi untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar, b) bimbingan dari guru kurang merata, sehingga sebagian siswa kurang bekerjasama dengan temannya yang lain dalam memecahkan persoalan yang dihadapi, c) kurang sadarnya siswa saat diberi waktu oleh guru dalam mempelajari metode, sehingga siswa tidak tahu apa yang akan dipelajari maupun yang akan ditanyakan.

Pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning pada siklus I memiliki hasil yang lebih baik dari hasil prates sebelumnya. Hal ini dapat ditunjukkan sebagai berikut: a) guru memotivasi siswa dengan lebih baik. Bimbingan yang diberikan oleh guru secara individu lebih baik dari siklus sebelumnya, b) siswa mulai aktif dalam kegiatan belajar

mengajar, c) Kerjasama siswa meningkat dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikhis, seperti : perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/ berfikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan atau sikap

Dengan adanya peningkatan aktivitas siswa, jumlah siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan, yakni menjadi sebanyak 20 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa. Nilai rata-rata kelas tes evaluasi juga meningkat menjadi 75. Dalam evaluasi siklus I ini ketuntasan belajar mencapai 71,4%. Hal ini belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu  $> 85\%$ . Dilihat dari keaktifan siswa sudah meningkat, walaupun belum maksimal. Oleh sebab itu peneliti masih perlu mengadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar, antara lain dengan memberi motivasi dan bimbingan terhadap siswa yang masih mengalami kesulitan belajar.

Pada siklus II kemampuan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning memperlihatkan adanya peningkatan. Ini terjadi karena siswa sudah terbiasa dalam pembelajaran melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning. Dari label 4.4. hasil belajar siswa siklus II tampak nilai rata-rata kelas 82,53 dan ketuntasan belajar sebesar 89,28%. Hasil ini menunjukkan ada peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar. Dengan demikian pada siklus II ini target ketuntasan belajar telah terpenuhi yaitu sebesar  $> 85\%$ .

Metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan [8,9].

Menurut Arifin [10] hasil belajar merupakan berbagai upaya yang dilakukan bagi perbaikan proses belajar, sehingga pembelajaran efektif dilakukan secara optimal yang dapat dilihat dari perolehan ketuntasan belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh mampu mengubah perilaku atau bahkan pola berfikir siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bundu [11] yang menyatakan bahwa hasil belajar SD adalah segala sesuatu yang menciptakan terjadinya perubahan tingkah laku ataupun berbagai hal Hasil belajar yang baik dapat dicapai siswa dengan memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi. Dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan pelaksanaan pembelajaran. Menurut Mansyur [12] kelebihan dari metode role playing yaitu, dengan penerapan metode role playing siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing di kelas VI SDN IV Kota Parepare [13]. Guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan [14]. Penerapan metode role playing mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa [15].

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa siklus dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa: (1) Melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini tergambar dari rata-rata aktivitas siklus I mencapai 57,09% dan meningkat menjadi 76,4% pada siklus II. (2) Melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN materi menjaga keutuhan NKRI pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya : (1) Nilai rata-rata pada pra penelitian diperoleh rata-rata kelas sebesar 66 dengan ketuntasan belajar 28,57%, (2) pada siklus I diperoleh rata-rata kelas 75 dengan ketuntasan belajar 71,4%, (3) dan pada siklus II diperoleh rata-rata kelas 82,53 dengan ketuntasan belajar 89,28%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa mencapai target ketuntasan yaitu sebesar  $> 85\%$  dengan nilai KKM  $> 70$ .

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran yaitu (1) Kepada guru mata pelajaran PKn secara konsisten menyusun program pembelajaran PKn sesuai karakteristik pokok bahasannya, serta lebih meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diantaranya dengan melalui metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning. (2) Bagi siswa agar lebih berpartisipasi aktif dan kolaboratif secara konsisten dan berkesinambungan dalam pembelajaran PKn, serta meningkatkan kemampuan dan kerjasama yang baik dengan teman atau guru serta bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi. (3) Melalui penerapan metode bermain peran dengan pendekatan cooperative learning dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang digunakan di SD Negeri 1 Bulurejo Juwiring Klaten dan dapat dilaksanakan secara bergantian dengan metode pembelajaran yang lain. Kepada peneliti lainnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan melakukan penelitian lebih lanjut untuk menentukan faktor-faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

## 5. Referensi

- [1] M Mashadi 2019 Peningkatan Perhatian dan Hasil Belajar PKn Materi Budi Pekerti melalui Metode Pembelajaran Talking Stick (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Kelas I Semester 2 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2015/2016) *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(1)** 109–115
- [2] C Suhartini 2019 Peningkatan Prestasi Belajar PKn melalui Metode Kooperatif Pada Siswa SD *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik* **5(1)** 96–101
- [3] Rokhimah 2019 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Nilai- Nilai Juang dalam Proses Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Tari Bambu di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik* **5(2)** 8–13
- [4] O Hamalik 1983 *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara)
- [5] N K Roestiyah 2008 *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta)
- [6] J L Pasariibu Dan B. Simanjuntak 1982 *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Tarsito)
- [7] Kunandar 2008 *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- [8] N Purwanto 1990 *Psikologi Pendidikan* (Solo : Harapan Massa)
- [9] H Zaini 2008 *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani)
- [10] Z Arifin 2012 *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [11] P Bundu 2006 *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sain–SD.* (Jakarta: Deparetemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan)
- [12] S Sagala 2011 *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta)
- [13] R Tuken 2016 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare *Jurnal Publikasi Pendidikan*, **6(2)** 123-129
- [14] M N Murtadlo 2012 Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Mema Hami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smp 4 Kudus *Economic Education Analysis Journal* **1 (1)**
- [15] I A Nurhasanah, A Sujana, A Sudin 2016 Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya *Jurnal Pena Ilmiah*, **1(1)** 611-620