

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MODEL *ACTIVE LEARNING* TIPE *ROLE REVERSAL QUESTION* PADA MATERI KEPUTUSAN BERSAMA

Oleh
Dede Setiawan
SDN Cibeureum
dede_setiawan67@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pembelajaran yang interaktif perlu diterapkan dalam pembelajaran PKn agar tidak terkesan menjadi pembelajaran monoton yang dapat memunculkan rasa jenuh pada diri siswa. Oleh karena itu penulis memaparkan rumusan permasalahan dalam laporan ini yakni “Bagaimana penerapan model *active learning* tipe *role reversal question* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tentang materi memahami keputusan bersama di kelas V SDN Cibeureum?”. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perbaikan pembelajaran ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model *active learning* tipe *role reversal question* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tentang materi memahami keputusan bersama di kelas V SDN Cibeureum. Subjeknya adalah siswa kelas V SDN Cibeureum dan dilaksanakan dalam waktu satu bulan terdiri dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Dari hasil penelitian didapatkan hasil bahwa pada pra siklus, ketidaktuntasan belajar siswa mencapai 49%, pada siklus 1 mengalami penurunan menjadi 34%, dan pada siklus 2 ketidaktuntasan belajar siswa adalah 3%. Dengan demikian perbaikan pembelajaran PKn tentang memahami keputusan bersama di kelas V SDN Cibeureum Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat dinyatakan berhasil, dan tidak perlu lagi dilakukan proses perbaikan pembelajaran berikutnya (Siklus 3).

Kata Kunci: *active learning*, *role reversal question*, hasil belajar, dan keputusan bersama.

ABSTRACT

Interactive learning needs to be applied in the PKn learning not to impressed into the monotonous learning could bring a sense of saturation on students. Therefore the author depicts the outline of the problems in this report i.e. "how the application of active learning model of role reversal type question in improving student learning outcomes in learning about the material to understand the decision together in class V SDN Cibeureum? ". As for the goals to be achieved in the improvement of learning is to describe the application of active learning model of role reversal type question in improving student learning outcomes in learning about the material to understand the decision together at class V Cibeureum SDN. Its subject is the grade V SDN Cibeureum and implemented within one month consists of prasiklus, cycle 1 and cycle 2. From the results obtained result that at pre ketidaktuntasan student learning cycle, reaching 49%, cycle 1 experience

Keywords: *active learning*, *role reversal question*, *outcomes in learning*, *the decision together*.

PENDAHULUAN

Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan mempunyai andil yang penting dalam menentukan proses pencapaian tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan 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.

Sedangkan **tujuan pendidikan nasional** adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tetapi pada sekarang ini tujuan pendidikan nasional masih belum terlaksana dengan baik. Faktanya penyebab kurang berhasilnya pendidikan di Indonesia diantaranya adalah masalah profesionalisme guru dan tenaga kependidikan yang masih belum memadai utamanya dalam hal bidang keilmuannya. Misalnya, guru biologi dapat mengajar kimia atau fisika. Atau guru IPS dapat mengajar bahasa Indonesia. Memang jumlah tenaga pendidik secara kuantitatif sudah cukup banyak, tetapi mutu dan profesionalisme belum sesuai dengan harapan. Banyak diantaranya yang tidak berkualitas dan menyampaikan materi yang keliru sehingga mereka tidak atau kurang mampu menyajikan dan menyelenggarakan pendidikan yang benar-benar berkualitas.

Dari Fakta di atas, tingkat keprofesionalisme guru menjadi salah satu penunjang berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan. Sehingga Guru diharapkan mampu meningkatkan keprofesionalisme agar pendidikan menjadi berkualitas. Pendidikan yang berkualitas salah satunya dapat dilihat dari proses pembelajarannya. Pembelajaran di kelas selama ini berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi jenuh dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, maka guru harus mengembangkan metode pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Aktivitas siswa di kelas antara lain tanya jawab, memperhatikan guru, mau mengemukakan pendapat, bersemangat mengikuti pelajaran. Aktivitas-aktivitas belajar siswa tersebut dapat terwujud jika guru dalam proses pembelajaran tepat dalam pemilihan metode pembelajaran. Metode pembelajaran penting karena mampu menunjukkan dan memperlihatkan interaksi belajar mengajar yang akan menumbuhkan semangat belajar pada diri siswa. Pembelajaran tersebut akan berdampak pada siswa diantaranya menjadi semangat belajar, siswa menjadi menarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pelajaran di sekolah. Kesan membosankan biasanya melekat dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran yang interaktif perlu diterapkan dalam pembelajaran PKn agar tidak terkesan menjadi pembelajaran monoton yang dapat memunculkan rasa jenuh pada diri siswa.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian belajar dapat diketahui bahwa belajar merupakan kegiatan yang memiliki tujuan, menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang menghasilkan perubahan perilaku setelah mengalami pengalaman. Melalui pengalaman menjadikan kegiatan pembelajaran lebih bermakna karena siswa terlibat langsung dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran mencakup aspek kehidupan yakni mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik serta keterampilan hidup (*life skill*) untuk itu dibutuhkan bimbingan dan arahan dari orang lain. Arahan dan bimbingan dapat diperoleh dengan guru maupun tanpa guru misalnya teman sebaya atau orang yang berkompeten. Dengan adanya bimbingan dari orang yang berkompeten maka diharapkan akan mudah menerima transfer ilmu pengetahuan sehingga tujuan dari kegiatan pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi juga dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, jika motivasi yang dimiliki rendah maka akan terjadi hambatan dalam belajar. Untuk itu diperlukan motivasi yang tinggi agar memiliki semangat dalam kegiatan pembelajaran serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hambatan lain yang dapat mengganggu kegiatan pembelajaran selain motivasi yaitu lingkungan pembelajaran yang tidak mendukung.

Lingkungan yang gaduh dan tidak kondusif menjadikan kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Saat belajar individu memerlukan situasi lingkungan yang kondusif dan nyaman. Karena saat belajar terjadi proses berpikir yang membutuhkan konsentrasi, untuk itu diperlukan lingkungan kondusif dan nyaman agar dapat konsentrasi dengan baik. Melakukan variasi juga dibutuhkan agar proses pembelajaran menarik sehingga tidak jenuh untuk mengikuti kegiatan.

Dari pengertian dan prinsip belajar yang sudah di jelaskan maka dapat dinyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang berlangsung secara berkesinambungan dilakukan dimana saja dan berlangsung sampai akhir hayat. Belajar mengembangkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang menghasilkan perubahan dalam tingkah laku, dan dalam kegiatan belajar membutuhkan bimbingan dari orang lain. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi belajar baik dari dalam maupun faktor dari luar, untuk itu dapat dilakukan variasi dalam belajar agar kegiatan belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Ciri Karakteristik Belajar

Menurut Brown (M.Thobroni & Arik Mustofa, 2013: 18-19) karakteristik pembelajaran ialah sebagai berikut:

- a. Belajar adalah menguasai atau memperoleh.
- b. Belajar adalah mengingat-ingat informasi atau keterampilan.
- c. Proses mengingat-ingat melihat sistem penyimpanan, memori, dan organisasi kognitif.
- d. Belajar melibatkan perhatian aktif sadar dan bertindak menurut peristiwa-peristiwa di luar serta di dalam organisasi.
- e. Belajar bersifat permanen, tetapi tunduk pada lupa.
- f. Belajar melibatkan berbagai bentuk latihan, mungkin latihan yang ditopang dengan imbalan dan hukum.
- g. Belajar adalah suatu perubahan dalam perilaku.

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menguasai atau memperoleh suatu pengetahuan. Dalam belajar dibutuhkan keterlibatan secara langsung. Keterlibatan tersebut dapat berupa mengingat-ingat suatu informasi atau dengan melakukan latihan. Dengan demikian dapat terjadi perubahan tingkah laku sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan ciri-ciri belajar juga di kemukakan oleh Baharudin dan Esa Nur Wahyuni (2009: 15-16) bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat relative permanent dan bersifat potensial. Dikatakan relative permanent karena saat belajar terjadi perubahan perilaku dalam kurun waktu tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi hanya bersifat sementara tidak sampai pada akhir khayal. Kemudian dikatakan perubahan perilaku potensial dikarenakan perubahan perilaku yang terjadi tidak langsung dapat dilihat saat itu juga atau tidak terlihat langsung pada proses pembelajaran. Perubahan perilaku ini dapat dilihat saat pembelajaran selesai.

Perubahan perilaku diperoleh dari kegiatan pengamatan maupun dari kegiatan yang berbentuk latihan. Dari suatu pengamatan seorang siswa dapat meniru perbuatan yang diamatinya. Sedangkan yang diperoleh dari bentuk latihan dapat dengan pengalaman langsung yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Jika dalam pembelajaran kegiatan siswa mengamati serta dilatih secara langsung maka mudah untuk terjadi perubahan perilaku.

Dari karakteristik pembelajaran yang dikemukakan di atas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran membutuhkan suatu proses yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Dalam belajar membutuhkan memori dan organisasi kognitif untuk mengingat informasi yang diperoleh. Selanjutnya, diterapkan pada sebuah latihan untuk merespon hasil belajar siswa sehingga terjadi timbal balik dalam suatu pembelajaran dan terjadi perubahan tingkah laku yang diharapkan.

Pengertian Hasil Belajar

Tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yaitu untuk memperoleh hasil belajar. Menurut Oemar Hamalik (2006: 30) hasil belajar diperoleh jika terjadi perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan perkembangan lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan menurut Agus Suprijono (2009: 5-6) hasil belajar merupakan pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dengan demikian hasil belajar tidak hanya berdasarkan nilai atau skor yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar menurut pemikiran Gagne (M.Thobroni & Arik Mustofa, 2013: 22) berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Informasi verbal merupakan kemampuan dalam mengungkapkan pengetahuan baik dan bentuk bahasa, lisan maupun tertulis. Jika dikaitkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pemahaman materi yang dikuasai siswa dapat dengan memberikan pertanyaan secara lisan maupun pertanyaan tertulis. Namun jika siswa dapat menjawab secara tertulis belum tentu dapat menjawab dengan lisan begitu pula sebaliknya untuk itu perlu diperhatikan perkembangan siswa dalam mengukur informasi verbal.

Sedangkan kemampuan intelektual merupakan kegiatan yang melibatkan aktivitas kognitif seperti menganalisis suatu permasalahan dan kemampuan mengkategorikan. Hampir sama dengan kemampuan intelektual, strategi kognitif lebih menekankan pada konsep dalam memecahkan masalah. Kemudian keterampilan motorik merupakan kemampuan melakukan gerak jasmani. Hasil belajar juga mencakup keterampilan dalam bersikap yang dapat dijadikan acuan dalam berperilaku. Menurut Bloom (Agus Suprijono, 2009: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemampuan kognitif meliputi; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, evaluasi. Kemampuan afektif meliputi; sikap menerima, memberikan tanggapan, penilaian atau penghargaan, organisasi, karakterisasi. Sedangkan kemampuan psikomotor meliputi; meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai dan naturalisasi.

Dari pengertian hasil belajar yang sudah dipaparkan di atas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan sikap dan tingkah laku manusia yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil belajar di tandai dengan proses tidak tahu menjadi tahu.

Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2011: 3-4) fungsi dan tujuan penilaian hasil belajar yaitu:

- a. Fungsi penilaian hasil belajar

Penilaian hasil belajar berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tujuan pembelajaran. Dengan melakukan penilaian maka guru dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Jika terdapat tujuan yang belum tercapai maka dapat dilakukan perbaikan.

Perbaikan yang dilakukan dalam pembelajaran merupakan umpan balik dari penilaian yang dilakukan. Perbaikan dapat dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan belajar siswa, strategi atau cara mengajar guru dan lain-lain. Penilaian hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa yang akan

ditunjukkan kepada wali murid. Dengan adanya laporan hasil belajar, guru dapat memberikan informasi kepada wali murid dalam kemampuan belajar siswa pada masing-masing bidang mata pelajaran. Laporan belajar disajikan dalam bentuk nilai prestasi yang dicapai siswa.

b. Tujuan penilaian hasil belajar

Sedangkan tujuan penilaian hasil belajar yaitu untuk mendeskripsikan kecakapan belajar siswa. Dalam hal ini dapat diketahui kelebihan serta kekurangan mata pelajaran yang ditempuh dari nilai yang diperoleh siswa. Kemudian tujuan lain dari penilaian belajar untuk mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah juga dapat diperoleh dari hasil penilaian, jika nilai siswa tinggi serta tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan proses pembelajaran berhasil.

Tujuan penilaian hasil belajar dijadikan dalam menentukan tindak lanjut penilaian. Jika ditemui hasil belajar yang belum mencapai tujuan pembelajaran maka dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam program pendidikan. Guru dapat menerapkan strategi dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu tujuan penilaian hasil belajar dijadikan sebagai pertanggungjawaban sekolah kepada pihak yang berkepentingan seperti pemerintah, masyarakat dan wali murid.

Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan prosedur dan dijadikan pedoman dalam perancangan pembelajaran. Pendapat tersebut sesuai dengan Soekamto (Trianto, 2010: 22) bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dengan mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, serta dijadikan pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Prosedur untuk mengorganisasikan pembelajaran tersebut dirancang secara sistematis.

Model pembelajaran merupakan suatu desain atau rancangan yang menggambarkan proses dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan anak agar dapat berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku dalam pembelajaran (Diana Mutiah, 2010: 120). Pembelajaran dirancang agar siswa dapat berinteraksi dalam pembelajaran. Interaksi dapat dilakukan antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lain, atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Sedangkan menurut Joyce & Weil (Rusman, 2010: 133) mengartikan model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran dalam jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Dari pengertian model pembelajaran yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran juga disesuaikan dengan bahan ajar yang akan disampaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran prosedur dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi sistematis sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Pengertian Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan suatu pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dalam belajar. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi pada aktivitas siswa. Kegiatan pembelajaran tidak hanya menekankan pada aktivitas mental namun juga melibatkan aktifitas fisik, sehingga suasana pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan (Hisyam Zaini, 2008:xiv).

Sedangkan menurut Ari Samadhi (2009: 2) pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa turut aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam bentuk interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru. Dari pendapat yang sudah dijelaskan dapat di ambil kesimpulan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan kegiatan belajar yang mengaktifkan siswa, dalam artian siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif membutuhkan interaksi antara guru dengan siswa, serta melibatkan kemampuan siswa baik kognitif, afektif serta psikomotorik, yang diperoleh dari pengalaman belajar.

3. Ciri Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Karakteristik pembelajaran aktif menurut Bonwell (Moh.Sholeh Hamid, 2011: 49-50) yaitu dalam pembelajaran siswa tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan dari guru, namun kegiatan pembelajaran menekankan pada aktivitas belajar siswa. Sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Siswa dituntut untuk berfikir kritis, melakukan analisis dan melakukan evaluasi. Dari hal tersebut diketahui bahwa proses pembelajaran menekankan pada pengembangan keterampilan menganalisis dan mengkritisi persoalan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari untuk itu umpan balik dalam pembelajaran sering terjadi. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran ditanamkan sikap-sikap dan nilai karakter kepada siswa yang berkenanan dengan materi yang disampaikan. Dalam panduan pembelajaran Model *Active Learning In School* (Uno Hamzah, 2009: 75-76) ciri pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang kegiatannya berpusat pada siswa. Pada pembelajaran aktif siswa di tuntut untuk berfikir kritis, sebab siswa sendiri yang mencari pengetahuannya melalui kegiatan langsung. Untuk itu lingkungan dapat digunakan sebagai media atau sumber belajar siswa. Dengan pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dapat mendorong anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Kegiatan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran aktif yaitu memantau siswa dalam belajar. Guru memberikan arahan kepada siswa dalam menemukan pengetahuannya. Pembelajaran aktif menekankan pada aktifitas siswa daripada guru, namun guru tetap mengontrol jalannya kegiatan pembelajaran agar tidak terjadi perbedaan persepsi dalam belajar. Selain itu memberikan umpan balik juga dilakukan oleh guru kepada siswa. Pemberian umpan balik tersebut bertujuan untuk mengapresiasi kegiatan yang sudah dilakukan siswa. Siswa belajar dengan baik dari pengalaman mereka.

Pembelajaran aktif salah satunya ditandai dengan siswa belajar dari pengalamannya, selain itu siswa dapat memecahkan masalah yang diperoleh. Siswa belajar dengan cara melakukan, menggunakan panca indra mereka, menjelajahi lingkungan baik benda maupun tempat serta peristiwa-peristiwa yang ada di sekitarnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Tiap model pembelajaran yang ada termasuk pembelajaran aktif (*active learning*) memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Active Learning* menurut M. Sholeh Hamid (2011: 50) antara lain:

- Interaksi yang timbul dalam proses pembelajaran akan menimbulkan pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
- Siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar dapat memberikan penilaian terhadap siswa sehingga terdapat individual *accountability*.
- Agar proses pembelajaran aktif berjalan dengan efektif maka perlu dilakukan kerjasama antar siswa sehingga dapat memupuk keterampilan sosial atau *social skills*.

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, kekurangan dari penggunaan pembelajaran aktif (*active learning*) adalah:

- Membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menerapkannya,
- Perlu keterampilan interaksi dan komunikasi pendidik dengan siswa, jika pendidik tidak ada interaksi dan komunikasi yang baik maka tidak terjadi umpan balik dalam pembelajaran,
- Perlu pengkondisian kelas yang bervariasi agar semua siswa aktif dalam pembelajaran,
- Banyak proses dan tahapan dalam pembelajaran yang menimbulkan pendidik enggan menerapkan dalam proses pembelajaran.

Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question*

1. Pengertian Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question*

Model pembelajaran aktif (*active learning*) bertujuan untuk membuat aktif dalam aktifitas belajar. Menurut Silberman, Mel (2007: 149) menyebutkan ada 101 pembelajaran aktif salah satunya *role reversal question*. *Role reversal question* merupakan kegiatan pembelajaran aktif yang menekankan pada aktivitas tanya jawab dengan pertukaran peran. Jika guru bertukar peran menjadi siswa maka guru mengajukan pertanyaan dan siswa mencoba menjawab pertanyaan. Begitupula sebaliknya jika siswa yang mengajukan pertanyaan maka guru yang menjawab. Dari kegiatan tersebut diketahui bahwa terdapat kegiatan yang dilakukan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Terjadi interaksi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa lain dalam kegiatan tanya jawab. Sehingga aktifitas pembelajaran tidak hanya guru memberikan ceramah mengenai materi pelajaran. Siswa juga latih untuk berani mengajukan pertanyaan serta memberikan pendapat, serta berfikir kritis dalam menjawab pertanyaan.

2. Langkah-Langkah Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question*

Langkah-langkah pembelajaran model *active learning tipe role reversal question* menurut Silberman (2007: 149-150) antara lain:

- Susunlah pertanyaan yang akan anda kemukakan tentang materi pelajaran seolah-olah anda seorang peserta didik.
- Pada awal sesi pertanyaan, umumkan kepada peserta didik bahwa anda akan menjadi peserta didik dan peserta didik secara kolektif menjadi anda. Beralihlah lebih dahulu ke pertanyaan anda.
- Berlakulah argumentatif, humoris, atau apa saja yang dapat membawa mereka pada perdebaratan dan menyerang anda dengan jawaban-jawaban.
- Memutar peranan beberapa kali akan tetap membuat peserta didik anda pada pendapat mereka dan mendorongnya untuk melontarkan pertanyaan milik sendiri.

Langkah-langkah pembelajaran model *active learning tipe role reversal question* yang digunakan sesuai dengan pendapat diatas, namun ada beberapa hal yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajaran model *active learning tipe role reversal question* yang telah dimodifikasi:

- Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen.
- Setiap kelompok melakukan diskusi mengenai materi pelajaran.
- Siswa membuat pertanyaan mengenai materi pelajaran.
- Siswa dan guru melakukan pemutaran peran untuk tanya jawab. Dengan ketentuan jika guru menjadi siswa maka guru memberikan pertanyaan yang sudah disiapkan (kartu pertanyaan), kemudian siswa menjawab pertanyaan tersebut, begitu pula sebaliknya. Jika siswa yang memberikan pertanyaan dan guru menjawab (kegiatan dilakukan berulang).
- Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *active learning tipe role reversal question* guru bersikap argumentatif, serta merespon dengan memberikan umpan balik terhadap jawaban yang disampaikan siswa. Setiap ada ketidaksesuaian jawaban yang disampaikan siswa maka guru dapat memberikan pemahaman tentang jawaban yang benar.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Active Learning Tipe Role Reversal Question*

Berdasarkan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas, model *active learning tipe role reversal question* memiliki kelebihan antara lain.

- Proses belajar mengajar berpusat pada siswa.

- b. Siswa aktif dalam pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam pelajaran.
- c. Kegiatan pembelajaran menjadikan siswa berfikir kritis dalam menjawab pertanyaan guru.
- d. Proses pembelajaran menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar tetapi juga mengalami kejadian tersebut.
- e. Melatih keberanian siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan.
- f. Menciptakan kerjasama antar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- h. Menumbuhkan sikap tanggung jawab sebagai individu dan kelompok.
- i. Menciptakan minat dan motivasi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan dari model *active learning tipe role reversal question* yaitu:

- a. Membutuhkan waktu lama dalam mempersiapkan pengkondisian kelas untuk memahamkan siswa bertukar peran dengan guru.
- b. Dibutuhkan waktu tambahan agar memperoleh hasil yang maksimal dalam penyampaian pembelajaran.
- c. Topik pembahasan materi menjadi luas jika pertanyaan yang muncul tidak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.
- d. Memerlukan keterampilan guru dalam mengelola kelas.
- e. Memunculkan keaktifan siswa tidaklah mudah, untuk itu diperlukan teknik dan keterampilan agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Istilah PKN pertama muncul pada tahun 1972-1973 dalam seminar *Civic Education* di Tawangmangu. Achmad Sanusi, Numan Somantri, Achmad Kosasih Djahri, dan Dedih Suwardi yang berasal dari IKIP Bandung (sekarang UPI) dan para pengembangan Kurikulum. Dalam kurikulum SD 8 tahun PPSP digunakan istilah "Pendidikan Kewarganegaraan". Sebagai mata pelajaran sosial.

Dengan berlakunya undang-undang No. 2/1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam wacana pendidikan IPS muncul dua bahan kajian kurikuler Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Kemudian, ketika ditetapkannya kurikulum 1994 menggantikan kurikulum 1984, kedua bahan kajian tersebut dilembagakan menjadi satu mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Secara konseptual mata pelajaran ini masih tetap merupakan bidang pendidikan IPS yang khusus mawadahi tradisi citizenship transmission dengan muatan utama butir-butir nilai Pancasila yang diorganisasikan dengan menggunakan pendekatan *Spiral of Concept development ala Taba* (Taba 1967) dan *Expanding environment aproach ala Hanna* (Dufty ; 1970) dengan bertitik tolak dari masing-masing sila Pancasila

Dalam kurikulum 1994 mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran sosial khusus yang wajib diikuti oleh semua siswa dalam setiap jenjang pendidikan (SD, SLTP, dan SMU) dan pada pergantian kurikulum 2004 menggantikan kurikulum 1994 istilah PPKn kembali lagi menjadi PKN.

Tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkepetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global. (KTSP-2006).

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak usia Sekolah Dasar termasuk pada tahap perkembangan operasi konkret. Pada tahap ini anak mampu berpikir secara logis dan kuantitatif, mereka mampu berperilaku objektif dalam mengkaji kejadian. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalam kemampuan mengklarifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan tata urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif. Mereka telah mampu berpikir desenter, yaitu kemampuan untuk memusatkan perhatian pada beberapa atribut dari sebuah benda atau kejadian secara bersamaan dan mengerti hubungan antar dimensi.

Menurut Bruner ada tiga proses kognitif dalam belajar, yaitu perolehan informasi baru, mentransformasikan informasi yang diterima dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Faktor-faktor penting dalam belajar yaitu pentingnya memahami struktur mata pelajaran, pentingnya belajar aktif dan pentingnya nilai berpikir induktif. Cara menyajikan pelajaran harus disesuaikan dengan derajat berpikir anak yang terdiri dari tiga tahap berfikir, yaitu tahap enaktif, ikonik dan simbolik (Bruner).

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki 8 ruang lingkup kajian yaitu persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan politik,

Materi Keputusan Bersama dalam Pembelajaran PKN di SD

Bentuk-bentuk Keputusan Bersama:

1. Musyawarah untuk mufakat

Adalah bentuk pengambilan keputusan bersama yang mengedepankan kebersamaan. Musyawarah dilakukan dengan cara mempertemukan semua pendapat didengar dan ditampung, pendapat yang paling baik akan disepakati bersama. Misal: keluarga, RT atau Desa.

2. Pemungutan suara (Votting)

Votting pemungutan suara dilakukan setelah musyawarah untuk mufakat gagal menghasilkan keputusan.

3. Aklamasi

Adalah pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelompok untuk melahirkan keputusan bersama. Dan harus dilaksanakan oleh anggotanya.

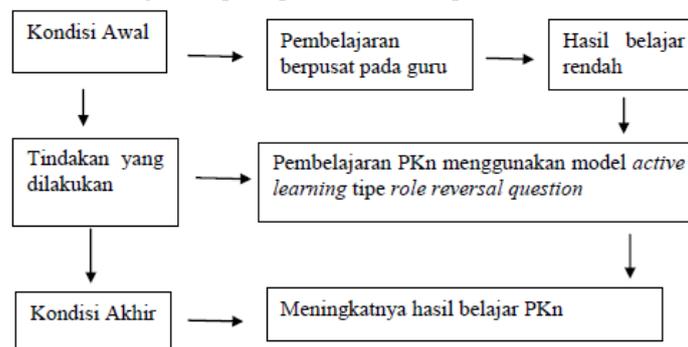
Kerangka Pikir

Hasil ujian semester ganjil mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri Cibeureum tahun ajaran 2014/2015 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa masih rendah. Terdapat 18 atau 51% dari jumlah siswa dari 35 siswa yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimal. Sehingga terdapat 18 atau 51% dari jumlah siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran PKn. Untuk itu perlu ada peningkatan hasil belajar PKn.

Proses pembelajaran PKn di kelas V masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran PKn yang dilakukan guru belum mengaktifkan siswa, sehingga siswa hanya mendengarkan dan pasif dalam kegiatan belajar. Bertolak dari masalah tersebut diperlukan upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran PKn, agar dalam menyampaikan materi guru tidak hanya menggunakan metode ceramah namun menggunakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, agar siswa mudah untuk memahami materi pembelajaran. Alternative pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menerapkan model *active learning tipe role reversal question*.

Model pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam belajar. Dalam pembelajaran aktif (*active learning*) pengalaman merupakan hal yang ditekankan, sehingga siswa lebih banyak terlibat dalam belajar. Salah satu tipe model *active learning* yaitu *role reversal question*. Model ini menerapkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, karena model *active learning tipe role reversal question* siswa memerankan suatu peran kemudian dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa yang lain. Sehingga dalam penerapan model *active learning tipe role reversal question* terjadi timbal balik dari kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Dengan melibatkan kegiatan pembelajaran secara langsung terutama pada mata pelajaran PKn maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Cibeureum tahun ajaran 2014/2015.

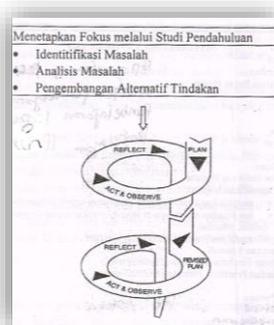
Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir penelitian ini dapat diilustrasikan sebagai berikut.



Gambar.1 Kerangka Pikir

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian perbaikan pembelajaran yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar.2 Desain Alur Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Berdasarkan alur penelitian perbaikan di atas dapat diuraikan bahwa dalam proses perbaikan pembelajaran siklus 1 hasil belajar siswa belum sepenuhnya mencapai ketuntasan, sehingga diadakan proses perbaikan pembelajaran siklus 2 untuk dapat membantu siswa mencapai ketuntasan belajar. Jika pada siklus 2 hasil belajar siswa belum berhasil, maka akan diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

Prosedur Penelitian Perbaikan Pembelajaran

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan temuan pada pendahuluan dan hasil diskusi dengan teman sejawat, penulis merencanakan langkah-langkah yang akan dilaksanakan di kelas dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan model *active learning tipe role reversal question*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dirumuskan. Setiap langkah yang telah direncanakan diamati dan dikumpulkan data-datanya, baik data aktivitas selama proses pembelajaran maupun data hasil pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui peningkatan aktivitas, dan hasil pembelajaran dari siklus satu ke siklus berikutnya.

c. Tahap Pengamatan

Secara sederhana, pengamatan bertujuan untuk mengumpulkan data-data hasil dari penelitian perbaikan pembelajaran. Pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti oleh teman sejawat, dan pengamatan terhadap siswa sebagai subjek penelitian.

Pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Pada tahap pengamatan sebenarnya bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan, yaitu mengamati aktivitas proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran. Dalam mengamati proses pembelajaran, peneliti dibantu oleh teman sejawat baik mengenai aktivitas siswa maupun aktivitas guru selama proses pembelajaran.

Lembar pengamatan guru adalah instrumen pengumpul data yang memuat aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung yang mencantumkan berbagai kegiatan guru pada kegiatan awal, inti dan akhir pembelajaran. Pada penelitian perbaikan pembelajaran ini digunakan dua format lembar pengamatan aktivitas guru.

Lembar pengamatan siswa adalah instrumen pengumpul data yang memuat 5 aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian perbaikan ini menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif:

1. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan statistika.
2. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui pengamatan yang telah dituangkan dalam catatan lapangan.

Kedua teknik di atas digunakan pada setiap pelaksanaan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya dengan menggunakan instrumen pengumpul data. Pengumpulan data selama penelitian perbaikan pembelajaran menggunakan instrumen sebagai berikut:

a) Lembar Observasi

Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu, yaitu untuk mengumpulkan data-data hasil perbaikan. Observasi dalam penelitian tindakan kelas dilakukan terhadap guru sebagai peneliti oleh teman sejawat, dan pengamatan (observasi) terhadap siswa sebagai subyek penelitian.

- 1) Lembar pengamatan terhadap guru sebagai peneliti adalah lembar pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Lembar pengamatan siswa sebagai objek penelitian adalah lembar pengamatan aktivitas siswa guru selama proses pembelajaran yang memuat lima aktivitas siswa di antaranya aktif bertanya, aktif menjawab, melaksanakan perintah, tidak aktif dan mengobrol.

b) Soal Evaluasi

Untuk mengetahui hasil perbaikan pembelajaran, data-data dikumpulkan melalui hasil tes pembelajaran. Tes pembelajaran berupa soal-soal tes yang disusun dalam RPP setiap siklus. Hasil tes pembelajaran dimasukkan ke dalam suatu tabel dan gambar diagram, kemudian dideskripsikan sehingga diketahui peningkatan perbaikan pembelajaran setiap siklusnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan di kelas V SDN Cibeureum Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat, pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang keputusan bersama, pelaksanaan perbaikan pembelajaran di tempuh sebanyak 2 siklus. Dari penelitian ini diperoleh hasil yang positif yaitu adanya peningkatan yang signifikan dari tiap siklus perbaikan dimana siswa menunjukkan hasil belajar dalam kegiatan belajar

serta hasil belajar yang cukup baik. Adapun secara lebih rinci berikut deskripsi tiap siklus dari hasil penelitian perbaikan pembelajaran.

Deskripsi Siklus 1

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat terhadap guru dan pengamatan guru terhadap siswa menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Bapak Ohan Yuhana, S.Pd.SD. terhadap guru ternyata ada kegiatan-kegiatan yang tidak dilaksanakan oleh guru yaitu guru kurang memaksimalkan penerapan *model active learning tipe role reversal question*. berikut penulis sajikan hasil pengamatan terhadap kinerja guru:

Dari hasil yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti harus memperbaikinya pada kegiatan perbaikan pembelajaran berikutnya.

2) Aktivitas Siswa

Setelah diamati selama proses perbaikan pembelajaran siklus 1 berlangsung kondisi siswa cukup baik untuk menerima materi pelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan ada beberapa siswa yang tidak aktif menjawab ketika diajukan pertanyaan dan sebagian siswa masih tidak aktif bertanya dan terkesan malu-malu ketika mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, kegiatan model *active learning tipe role reversal question* kurang efektif dan tidak berjalan sesuai rencana yang diinginkan.

Dari hasil pengamatan yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan fokus perbaikan yaitu lebih mengaktifkan siswa pada proses kegiatan model *active learning tipe role reversal question*.

3) Hasil Belajar Siswa

Dari hasil evaluasi akhir siklus 1 penguasaan siswa terhadap materi dikategorikan cukup baik karena hanya 8 atau 65% dari 23 siswa yang belum menguasai materi tentang memahami keputusan bersama.

Deskripsi Siklus 2

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat terhadap guru dan pengamatan guru terhadap siswa menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1) Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat terhadap guru ternyata tahapan kegiatan yang dilakukan sudah terlaksana dengan baik.

2) Aktivitas Siswa

Setelah diamati selama proses perbaikan pembelajaran siklus 2 berlangsung kondisi siswa sangat baik untuk menerima materi pelajaran. Namun masih ada beberapa siswa yang masih tegang ketika penilai 1 dan 2 masuk ke dalam kelas. Namun kondisi itu tidak berlangsung lama, karena pada kegiatan selanjutnya siswa sudah mulai terbiasa dan dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias sehingga aktivitas siswa meningkat. Hal ini dikarenakan karena guru sudah menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan antusias siswa.

Hal yang samaput terjadi pada kegiatan inti ketika proses *model active learning tipe role reversal question* berlangsung. Siswa secara antusias dan aktif melakukan kegiatan tanya jawab tentang voting. Kegiatan *model active learning tipe role reversal question* tidak lagi monoton, disebabkan karena adanya bimbingan khusus dari guru sehingga kepercayaan diri pada masing-masing siswa meningkat.

3) Hasil Belajar Siswa

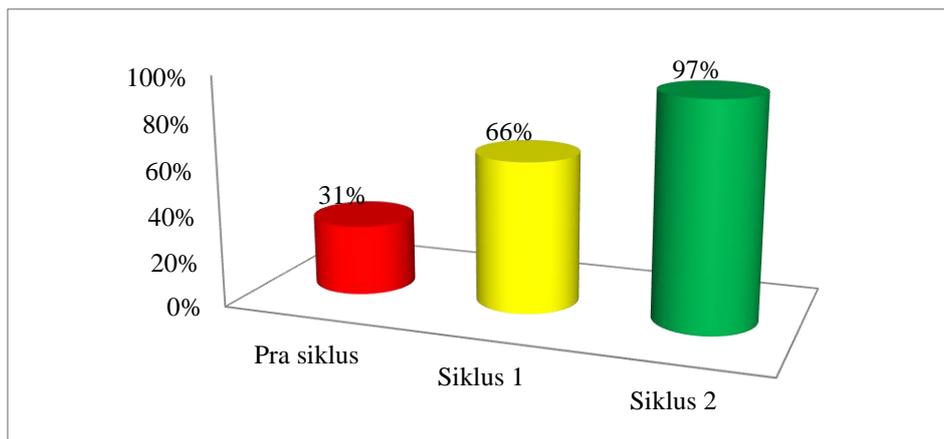
Dari hasil evaluasi akhir siklus 2 penguasaan siswa terhadap materi dikategorikan sangat baik karena 34 atau 97% dari 35 siswa hasil belajarnya di atas KKM. Meskipun terdapat satu siswa yang belum menguasai materi tentang memahami keputusan bersama.

Pembahasan Hasil Penelitian Perbaikan Pembelajaran

Hasil belajar siswa mulai dari pra siklus sampai dengan siklus 2 pada pembelajaran PKn tentang memahami keputusan bersama di kelas V SDN Cibeureum mengalami peningkatan yang signifikan, ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti telah berhasil. Keberhasilan peneliti dalam perbaikan pembelajaran ini salah satu pendorongnya adalah penerapan model *active learning tipe role reversal question* yang digunakan peneliti, karena dengan model *active learning tipe role reversal question* siswa akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memecahkan masalah terutama tentang keputusan bersama. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan para ahli yaitu Menurut Silberman yang menyebutkan bahwa dengan model *active learning tipe role reversal question* aktivitas siswa cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran, juga dapat membiasakan siswa untuk memahami permasalahan sosial yang merupakan implementasi pembelajaran yang berbasis kontekstual. Sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

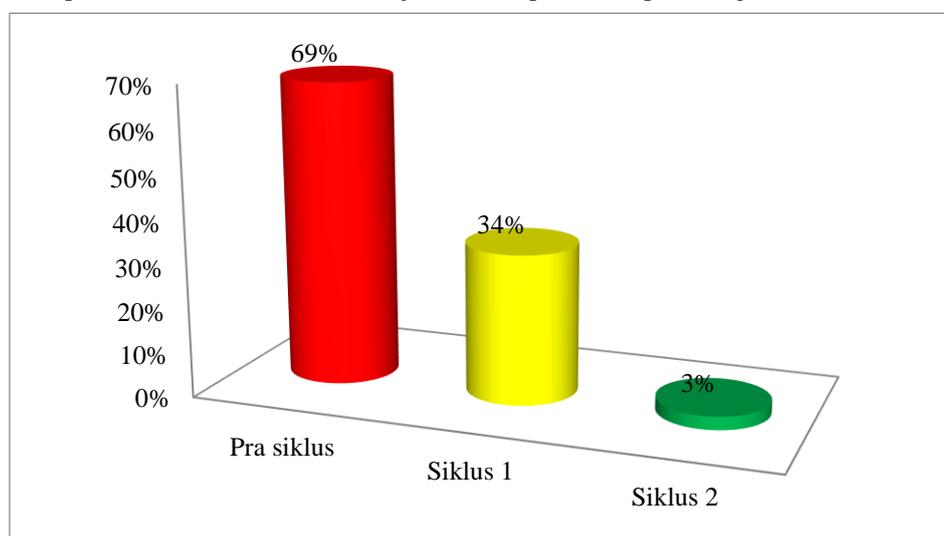
Secara keseluruhan, penelitian perbaikan pembelajaran yang dilakukan di kelas V SDN Cibeureum tentang memahami keputusan bersama dengan menerapkan model *active learning tipe role reversal question* memberikan hasil positif yaitu adanya peningkatan pemahaman siswa. Dapat dilihat pada ketuntasan belajar masing-masing siklus yaitu pada pra siklus, persentase tingkat keberhasilan penguasaan materi siswa hanya mencapai 31%, pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 66%, dan pada siklus 2 tingkat keberhasilan penguasaan materi siswa mencapai 97%. Meskipun

menyisakan satu siswa yang belum tuntas, namun penelitian ini dapat dikatakan selesai. Untuk lebih rinci peningkatan ketuntasan belajar masing-masing siklus dapat dilihat pada diagram 4.3 di bawah ini:



Grafik.1 Ketuntasan Belajar

Sedangkan untuk persentase ketidaktuntasan belajar siswa dapat dilihat pada diagram 4.4 berikut:



Grafik .2 Ketidaktuntasan Belajar

Berdasarkan hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yang terdapat pada diagram di atas dapat dilihat bahwa pada pra siklus, ketidaktuntasan belajar siswa mencapai 69%, pada siklus 1 mengalami penurunan menjadi 34%, dan pada siklus 2 ketidaktuntasan belajar siswa adalah 3%. Dengan demikian perbaikan pembelajaran PKn tentang memahami keputusan bersama di kelas V SDN Cibeureum Kecamatan Cipongkor Kabupaten Bandung Barat dinyatakan berhasil, dan tidak perlu lagi dilakukan proses perbaikan pembelajaran berikutnya (Siklus 3).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa tentang materi memahami keputusan bersama meningkat dengan *model active learning tipe role reversal question* ditandai dengan naiknya jumlah siswa yang nilainya di atas KKM.
2. Hasil belajar siswa selama pembelajaran tentang materi memahami keputusan bersama meningkat dengan menggunakan *model active learning tipe role reversal question* ditandai dengan naiknya jumlah siswa yang nilainya di atas KKM.
3. Motivasi siswa meningkat pada pembelajaran tentang materi memahami keputusan bersama dengan menggunakan *model active learning tipe role reversal question* ditandai dengan naiknya jumlah siswa yang nilainya di atas KKM.

Untuk memperbaiki hasil pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa tentang materi pembelajaran, alangkah baiknya setiap guru dapat melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sangat

berguna dan bermanfaat bagi guru selaku pendidik juga bagi siswa selaku peserta didik agar setiap permasalahan yang terjadi di kelasnya (masalah pembelajaran) dapat segera diperbaiki sehingga tidak sampai masalah tersebut berlarut-larut.

Berdasarkan simpulan tersebut beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas, di antaranya adalah:

1. Mencantumkan pertanyaan yang akan diajukan dalam rencana pembelajaran.
2. Berlatih menerapkan keterampilan bertanya, agar siswa mengerti maksud dan tujuan pertanyaan itu.
3. Selalu menggunakan alat peraga/media yang menarik dalam menyampaikan materi pelajaran.
4. Menguasai materi yang akan diberikan kepada siswa.
5. Menggunakan metode/model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan bervariasi.
6. Memotivasi, memberikan penguatan, memberikan reward, dan menggunakan tutor sebaya agar siswa aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2009). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Anitah, W. S. (2009). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2006). Standar Isi. Jakarta: Penerbit Media Makmur Mandiri.
- Baharudin & Esa Nur Wahyuni. (2009). Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budhi, J.M.P. (2004). Pendidikan Kewarganegaraan V. PT. Bandung: Rosda Karya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Diana Mutiah. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana.
- Hisyam Zaini. 2008. Strategi pembelajaran aktif. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Moh. Sholeh Hamid. (2011). Metode Edutainment. Yogyakarta: Diva Press.
- Muhammad Thobroni & Arik Mustofa. (2013). Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhibinsyah. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Nana Sudjana. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. (2006). Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara.
- Redja Mudyahardjo. (2012). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2010. Model Model Pembelajaran. Bandung: Rajawali Pers, hal. 132-133, 201,224.
- Saiful Bahri Djamarah. (2011). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sa'ud (2005) Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif. Surabaya: Bintang Perkasa
- Sigel, (1997). Proses Belajar Mengajar. Terdapat di :<http://iso.wordpress.co.id>
- Silberman, Mel. (2007). Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif. Penerjemah: Sarjuli. Yogyakarta: Insan Madani.
- Suyono & Hariyanto. (2011). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta : Kencana.