

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan PKN melalui Model Pembelajaran Permainan Di Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluru

Farida Sudarma

SDN 126/IX Sungai Beluru, Muaro Jambi, Jambi, Indonesia

Article Information

Reviewed : Juni 1, 2020

Revised : Agustus 10, 2020

Available Online : Dec 1, 2020

Keyword

Game Learning, Elementary School

Correspondence

e-mail :

faridasudarma1@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this school action research is to obtain data and information Efforts to improve student learning outcomes in PKN subjects through game learning models in Class I SDN 126 / IX Sungai Beluru in the first semester of the academic year 2017/2018. This type of research is a classroom action research (CAR) of two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementing, observing, reflecting. The subject of the action referred to in this study were students in class I SDN 126 / IX Sungai Beluru, which amounted to 20 students. while the participants involved in this study were class teachers and other colleagues. The data obtained are quantitative and qualitative data. Data collection methods used in classroom action research include tests, observations, and documentation and are analyzed using the percentage and data reduction techniques. Based on the results of research that has been done for two cycles, the results of all discussions and analyzes that have been done can be concluded that the learning model of the game can make students feel easier to understand the material delivered by the teacher and can improve student learning outcomes in learning Civics in Class I SDN 126 / IX Sungai Beluru with the act of giving gifts

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v5i2.11120>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terus maju tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan wadah untuk berkembangannya pengetahuan adalah dunia pendidikan. Oleh karena itu pendidikan menjadi suatu hal yang penting untuk dikembangkan. Pendidikan pada hakikatnya harus mampu menyediakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik untuk mengembangkan bakat, minat dan kemampuannya secara optimal yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotor.

Kualitas pendidikan pada umumnya diukur dengan tinggi rendahnya prestasi yang dilihat dari kemampuan siswa mencapai nilai yang sudah ditetapkan dalam tes dan kemampuan lulusan sekolah mendapatkan kesempatan masuk ke sekolah lebih lanjut yang bermutu. Kualitas pendidikan ini dianggap penting karena sangat menentukan gerak laju

pembangunan di Negara manapun. Sehingga untuk meningkatkan kualitas hidup rakyatnya, hampir semua Negara berusaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negaranya.

Menurut undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistim pendidikan nasional menyatakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan umum pendidikan untuk membentuk peserta didik yang mandiri dalam konteks kehidupan pribadinya, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta sebagai makhluk Tuhan beragama. Selain itu, memberikan bekal kepada peserta didik supaya mampu hidup layak dan dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Melalui pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang dimiliki, mereka mampu mencari nafkah dengan baik sesuai dengan tingkatannya dan dapat melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Pemerintah dalam hal ini adalah sekolah merupakan ujung tombak pencapaian tujuan pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik mempunyai peran penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah.

Pendidikan menengah meliputi sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), sekolah menengah kejuruan (SMK) dan sekolah menengah atas luar biasa (SMALB). Sedangkan pendidikan tinggi meliputi pendidikan formal setelah pendidikan menengah. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 PKn merupakan mata pelajaran diwajibkan untuk jenjang pendidikan dasar, menengah dan mata kuliah wajib untuk pendidikan tinggi.

Pada jenjang sekolah dasar PKn diajarkan kepada siswa yang berusia 7-12 tahun dimana menurut Piaget merupakan fase berkembang "operasional konkret". Menurut Piaget (Desmita, 2009: 104) karakteristik anak usia sekolah dasar masuk berada pada tahap operasional konkret, dimana aktivitas mental yang difokuskan pada obyek dan peristiwa yang nyata. Pendapat sama di kemukakan oleh Sri Esti Wuryani Djiwandono (2006: 6) bahwa sebagian besar anak sekolah dasar yang berada dalam operasional konkret kurang mampu berfikir abstrak.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu dari internal ataupun eksternal. Faktor internal itu sendiri antara lain minat siswa, bakat, motivasi, dan intelegensi sedangkan faktor eksternalnya antara lain metode belajar, fasilitas, media, proses belajar baik disekolah maupun diluar sekolah. Jadi seseorang akan berhasil atau

berprestasi jika didalam dirinya ada keinginan untuk belajar dan memotivasi dirinya untuk sukses dan berprestasi dalam belajar.

Berbagai macam usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dapat ditempuh melalui penggunaan strategi belajar mengajar yang dapat mengembangkan cara belajar siswa aktif. Oleh karena itu guru sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena guru harus menguasai bentuk-bentuk metode pengajaran dan kreatif dalam menggunakan metode yang sesuai untuk materi yang diajarkannya.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah peran guru masih sangat dominan. Pelajaran diberikan kepada siswa dengan metode yang biasa yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan juga kurang memperhatikan aktivitas siswa karena guru hanya menyampaikan materi saja. Sebagai seorang guru, sangat perlu memahami perkembangan siswa. Perkembangan siswa meliputi: perkembangan fisik, perkembangan sosio-emosional dan bermuara pada perkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan perkembangan sosio-emosional mempunyai kontribusi yang kuat terhadap perkembangan intelektual atau perkembangan mental dan perkembangan kognitif siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh, hasil belajar siswa masih rendah dan belum bisa mencapai kata tuntas. Dapat dilihat pada nilai semester I siswa kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh dengan mengambil sampel nilai Ulangan Harian KKM 70. Siswa yang tuntas 11 orang, siswa yang tidak tuntas 9 orang. dengan banyaknya siswa yang tidak tuntas daripada siswa yang tuntas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan butuh perbaikan.

Dalam pelaksanaan proses pengajaran PKn selama ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang berminat, kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini disebabkan karena siswa tidak memahami konsep dasar sehingga kesulitan dalam pembelajaran, pelajaran PKn dipenuhi dengan bahasa symbol dan abstrak sehingga kurang menyenangkan. Guru tidak kreatif dalam pemilihan metode pembelajaran, siswa juga belum terbiasa kerja sama dengan teman belajarnya. Hal ini tentunya tidak diharapkan karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN melalui model pembelajaran permainan di Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh semester I tahun ajaran 2017/2018”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam kegiatan ini, guru terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil.

Penelitian ini pada semester I tahun pelajaran 2017/2018. Subjek yang dimaksud tindakan dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh.yang berjumlah 20 peserta didik. sedangkan partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru kelas dan teman sejawat lainnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian meliputi observasi, evaluasi, dan dokumentasi. Dan data dianalisis menggunakan presentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mulai dari persiapan sampai pelaksanaan siklus kedua, serta pembahasan dari hasil penelitian tersebut. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh, pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Sebanyak 20 siswa, Kemampuan siswa di kelas ini heterogen, penelitian ini dimulai dari minggu ke-1 bulan Agustus 2017. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan Hasil belajar, interaksi positif, dan kreatifitas berpikir siswa dalam pembelajaran.

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti dan guru menetapkan seluruh rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn yaitu dengan menerapkan model pembelajaran permainan . Perencanaan tindakan siklus I pertemuan I, peneliti dan dan guru merancang tindakan yang akan dilaksanakan antara lain : (1) Peneliti dan guru menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas, sesuai dengan jadwal mata pelajaran PKn di Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh . Dimulai dari hari rabu tanggal 2 Agustus 2017. (2) Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn semester I dan menentukan kompetensi dasar yang terdapat pada pokok bahasan tertentu.

Selanjutnya menentukan indikator-indikator pada kompetensi dasar tersebut. (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan model pembelajaran permainan . Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari kepala sekolah dan guru yang bersangkutan. (4) Mempersiapkan sumber, media maupun alat pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan, seperti buku paket, pertanyaan untuk bertukar peran (kartu pertanyaan), lembar kerja siswa, serta lembar evaluasi yang digunakan pada akhir siklus. (5) Peneliti dan guru melakukan latihan simulasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran permainan . (6) Menyiapkan instrument penelitian seperti lembar pengamatan siswa dan guru. (7) Melaksanakan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran permainan.

Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Dilaksanakan dengan Kompetensi Dasar “Menenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari dirumah dan sekolah. Penelitian tindakan kelas pada siklus I terdiri dari dua pertemuan yang dilaksanakan pada hari rabu tanggal 2 dan 7 Agustus 2017. Berikut uraian pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan siklus I pertemuan I dan pertemuan II.

Kegiatan awal (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat dudukdisesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. (3) Menginformasikan tema yang anak dibelajarkan yaitu “Tubuhku”. (4) Guru menyiapkan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan.

Kegiatan Inti (1) Bernyanyi sambil Bermain (Syair Lagu: Kalau Kau Senang Hati) (a) Guru mengajak sisiwa keluar kelas. (Mengeksplorasi). (b) Siswa diminta untuk membuat 2 kelompok lingkaran besar. (Mengeksplorasi). (c) Siswa diminta menyanyikan lagu “Kalau Kau Senang Hati” bersama-sama sambil melatih gerakan bertepuk mengikuti irama lagu. (Mengeksplorasi). (d) Kata-kata ‘tepuk tangan tanagn lalu diganti dengan petik jari, tepuk paha, hentak kaki, bilang hore dan melakukan semuanya. (Mengeksplorasi). (e) Pada saat kata-kata “lakukan semua” siswa melakukan tepuk tangan, petik jari, tepuk paha, hentak kaki, dan hore secara berurutan. (Mengeksplorasi). (f) Masing-masing kelompok diminta untuk

menyanyi secara bergantian. (Mengasosiasi). (g) Kegiatan ditutup dengan guru meminta siswa mencari teman untuk bermain tepuk tangan bersilang secara berpasangan. (Mengkomunikasikan)

(h) Gerakannya adalah sebagai berikut: a) Masing-masing bertepuk, lalu bertepuk ke kedua tangan teman. b) Telapak tangan kanan bertepuk dengan telapak tangan kanan teman. c) Telapak tangan kiri bertepuk dengan telapak tangan kiri teman. d) Masing-masing bertepuk, lalu menepuk kedua bahu, lutut, dan memegang ujung jari kaki. (i) Siswa mendengar penjelasan guru tentang kegiatan menjiplak telapak tangan. (Mengamati) (j) Guru meletakkan 4 macam warna adonan bersamaan dengan 1 tempat air untuk membasahi tangan dan handuk kecil/ lap untuk mengelap tangan. (Mengeksplorasi). (k) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 karton manila warna putih yang diletakkan pada tempat yang berbeda. (Mengeksplorasi). (l) Setiap siswa dari kelompok diminta meletakkan telapak tangannya (dibasahi terlebih dahulu) sambil ditekan di atas adonan dengan warna yang berbeda dan menyetaknya di karton sehingga terdapat 4 warna cetakan telapak tangan siswa. (Mengeksplorasi). (m) Setelah mencetak siswa mencuci tangannya dan mengelap. (Mengasosiasi). (n) Guru memberi nama pada tiap cetakan telapak tangan dan biarkan mengering (dapat dipajang dikelas). (Mengkomunikasikan).

(2) Menjiplak Telapak Tangan. (a) Guru menyampaikan bahwa siswa akan menjiplak telapak tangannya. (Mengeksplorasi). (b) Guru memberi contoh cara menjiplak di papan tulis. (Mengamati). (c) Siswa diminta menjiplak telapak tangannya. (Mengeksplorasi). (d) Guru menjelaskan untuk mendapatkan hasil yang baik pada saat menjiplak telapak tangan ditekan yang kuat dan tidak bergerak. (Mengasosiasi). (e) Guru memberi contoh cara memegang gunting dan menggunting dengan benar. (Mengasosiasi). (f) Siswa diminta mewarnai, menggunting, dan menempel di karton yang telah disediakan guru. (Mengkomunikasikan). (g) Sebagai penutup guru mengajak siswa mengulang lagu “Kepala Pundak”. (Mengkomunikasikan)

Kegiatan akhir (1) Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. (2) Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian materi). (3) Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. (4) Melakukan penilaian hasil belajar. (5) Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

Observasi

Sesuai dengan tujuan peneliti yaitu meningkatkan hasil belajar PKn menggunakan model pembelajaran permainan pada siswa Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh , maka pengamatan tindakan dengan menggunakan instrument sebagai berikut. Hasil belajar Hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Data yang diperoleh berupa angka mengenai nilai yang diperoleh masing-masing siswa terhadap soal yang dikerjakan setelah diterapkannya model pembelajaran permainan dalam proses pembelajaran PKn. Hasil belajar siswa pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siklus 1

Kesimpulan Hasil Belajar Siklus 1			
No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	3	15
2	Tidak Tuntas	17	85
Jumlah		20	100
Rata-rata		47,3	

Berdasarkan tabel dan histogram di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap siklus I pertemuan I dan II hasil belajar siswa dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang (15%) sedangkan 17 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Untuk persentase ketuntasan belajar pada tahap siklus I ini adalah 80%

Refleksi

Perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus I belum memperlihatkan peningkatan yang signifikan bila dibandingkan dengan sebelum menerapkan model pembelajaran permainan . Nilai rata-rata siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Berarti, penelitian ini dianggap belum berhasil dan siklus berikutnya perlu dilanjutkan. Berdasarkan kondisi diatas, pada siklus I guru diharapkan lebih mampu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan tidak tegang, serta suasana kelas yang menyenangkan. Guru juga harus lebih memotivasi siswa supaya aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan berani mengeluarkan pendapat, ide, atau gagasan sehingga semua siswa terlibat secara aktif dalam PBM. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian yaitu tercapainya ketuntasan nilai kognitif siswa secara klasikal atau nilai kognitif siswa di atas kurang dari KKM (≥ 65) maka ketuntasan nilai

kognitif siswa tersebut belum melewati target penelitian, untuk itu perlu dilanjutkan pada siklus II

Siklus II

Tahap perencanaan

Pada siklus II hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Pelaksanaan tindakan kelas siklus II mengacu pada hasil refleksi pada penelitian tindakan kelas siklus I. Kendala yang ditemui pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I diupayakan untuk dapat diantisipasi, agar tidak terjadi kendala yang sama pada siklus II.

Berdasarkan refleksi pada siklus I, peneliti merancang tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II yang meliputi: 1) Peneliti bersama guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan model pembelajaran permainan . Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) disusun oleh peneliti dengan pertimbangan guru yang bersangkutan. 2) Mempersiapkan sumber dan alat pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan, seperti buku paket, kartu pertanyaan, lembar kerja siswa, serta lembar evaluasi yang digunakan pada akhir siklus. 3) Menyiapkan beberapa instrument penelitian seperti lembar pengamatan siswa dan guru. 4) Melaksanakan pembelajaran PKn dengan model pembelajaran permainan. 5) Memastikan guru memberikan penjelasan mengenai kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang dibuat yaitu sebelum kegiatan diskusi. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar berjalan dengan baik. 6) Pada saat kegiatan tanya jawab, guru memberikan motivasi kepada siswa agar berani menjawab pertanyaan. Guru selalu memberikan peluang bagi siswa yang belum pernah menjawab pertanyaan. Jika ada jawaban yang salah maka guru memberikan penjelasan mengenai jawaban yang benar.

Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Dilaksanakan pada Kompetensi Dasar “Menidentifikasi aturan dalam suatu kegiatan bernyanyi sambil bermain dan Menunjukkan perilaku tertib dan aturan selama kegiatan. Berikut uraian pelaksanaan tindakan dan hasil pengamatan siklus II. 1) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan 1 Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan II, dilaksanakan pada hari rabu dan jum’at tanggal 9 dan 11 Agustus 2017 pukul 07.30 WIB. Deskripsi pelaksanaannya adalah sebagai berikut

Kegiatan awal (1) Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (2) Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat dudukdisediakan dengan kegiatan pembelajaran. (3) Menginformasikan tema yang anak dibelajarkan yaitu "Tubuhku". (4) Guru menyiapkan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengkomunikasi dan menyimpulkan.

Kegiatan Inti (1) Bernyanyi sambil Bermain (Syair Lagu: Kalau Kau Senang Hati) (a) Guru mengajak siswa keluar kelas. (Mengeksplorasi). (b) Siswa diminta untuk membuat 2 kelompok lingkaran besar. (Mengeksplorasi). (c) Siswa diminta menyanyikan lagu "Kalau Kau Senang Hati" bersama-sama sambil melatih gerakan bertepuk mengikuti irama lagu. (Mengeksplorasi). (d) Kata-kata 'tepuk tangan tanagn lalu diganti dengan petik jari, tepuk paha, hentak kaki, bilang hore dan melakukan semuanya. (Mengeksplorasi). (e) Pada saat kata-kata "lakukan semua" siswa melakukan tepuk tangan, petik jari, tepuk paha, hentak kaki, dan hore secara berurutan. (Mengeksplorasi). (f) Masing-masing kelompok diminta untuk menyanyi secara bergantian. (Megasosiasi). (g) Kegiatan ditutup dengan guru meminta siswa mencari teman untuk bermain tepuk tangan bersilang secara berpasangan. (Mengkomunikasikan)

(h) Gerakannya adalah sebagai berikut: a) Masing-masing bertepuk, lalu bertepuk ke kedua tangan teman. b) Telapak tangan kanan bertepuk dengan telapak tangan kanan teman. c) Telapak tangan kiri bertepuk dengan telapak tangan kiri teman. d) Masing-masing bertepuk, lalu menepuk kedua bahu, lutut, dan memegang ujung jari kaki. (i) Siswa mendengar penjelasan guru tentang kegiatan menjiplak telapak tangan. (Mengamati) (j) Guru meletakkan 4 macam warna adonan bersamaan dengan 1 tempat air untuk membasahi tangan dan handuk kecil/ lap untuk mengelap tangan. (Mengeksplorasi). (k) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok mendapatkan 1 karton manila warna putih yang diletakkan pada tempat yang berbeda. (Mengeksplorasi). (l) Setiap siswa dari kelompok diminta meletakkan telapak tangannya (dibasahi terlebih dahulu) sambil ditekan di atas adonan dengan warna yang berbeda dan menyetaknya di karton sehingga terdapat 4 warna cetakan telapak tangan siswa. (Mengeksplorasi). (m) Setelah mencetak siswa mencuci tangannya dan mengelap. (Megasosiasi). (n) Guru memberi nama pada tiap cetakan telapak tangan dan biarkan mengering (dapat dipajang dikelas). (Mengkomunikasikan).

(2) Menjiplak Telapak Tangan. (a) Guru menyampaikan bahwa siswa akan menjiplak telapak tangannya. (Mengeksplorasi). (b) Guru memberi contoh cara menjiplak di papan tulis. (Mengamati). (c) Siswa diminta menjiplak telapak tangannya. (Mengeksplorasi). (d) Guru menjelaskan untuk mendapatkan hasil yang baik pada saat menjiplak telapak tangan ditekan yang kuat dan tidak bergerak. (Mengasosiasi). (e) Guru memberi contoh cara memegang gunting dan menggunting dengan benar. (Mengasosiasi). (f) Siswa diminta mewarnai, menggunting, dan menempel dikarton yang telah disediakan guru. (Mengkomunikasikan). (g) Sebagai penutup guru mengajak siswa mengulang lagu “Kepala Pundak”. (Mengkomunikasikan)

Kegiatan akhir (1) Bersama-sama siswa membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. (2) Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil pencapaian materi). (3) Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. (4) Melakukan penilaian hasil belajar. (5) Mengajak semua siswa berdo’a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran).

Observasi

Sama seperti pada siklus I, yaitu menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. 1) Hasil Belajar. Hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Data yang diperoleh berupa angka mengenai nilai yang diperoleh masing-masing siswa terhadap soal yang dikerjakan setelah diterapkannya model pembelajaran permainan dalam proses pembelajaran PKn. Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan I dan II dapat dikelompokkan berdasarkan rentang nilainya. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 2

Kesimpulan Hasil Belajar Siklus 2			
No	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	17	85
2	Tidak Tuntas	3	15
Jumlah		20	100
Rata-rata		72,3	

Refleksi

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap siklus II hasil belajar sudah memenuhi target KKM, rata-rata skor yang dicapai hanya 72,3 dan jumlah siswa yang tuntas 17 orang sedangkan 3 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Untuk persentase ketuntasan belajar pada tahap pra siklus ini adalah 85% . Berdasarkan tabel dan grafik di atas maka hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar yang sudah ditargetkan. Oleh karena itu tidak dilakukan lagi tindakan siklus berikutnya.

Pembahasan

Pembahasan akan difokuskan kepada hal-hal yang berhubungan dengan proses peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila melalui model pembelajaran model pembelajaran permainan . Pembahasan akan tetap mengacu kepada landasan teori yang digunakan dan tertuang ke dalam proses pembelajaran. Berikut ini diuraikan pembahasan penelitian yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan penilaian.

Menurut Silberman, Mel (2007: 149) menyebutkan ada banyak pembelajaran aktif salah satunya diskusi. Metoda diskusi 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.

Menurut Moh.Sholeh (2011: 49) karakteristik pembelajaran aktif 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.

Pembelajaran aktif menekankan pada aktifitas siswa dari pada 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. Oleh karena itu di SDN 126/IX Sungai Beluruh, Pada tahap siklus I hasil belajar siswa banyak dibawah KKM, rata-rata skor yang dicapai hanya 15% dan jumlah siswa yang tuntas hanya 3 orang sedangkan 17 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Pada tahap siklus II hasil belajar siswa banyak diatas KKM, rata-rata skor yang dicapai 85% dan jumlah siswa yang tuntas 17 orang sedangkan 3 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran permainan dapat menjadikan siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di Kelas I SDN 126/IX Sungai Beluruh dengan tindakan memberikan hadiah.

Saran

Berdasarkan analisis data dan kesimpulan, penulis ingin menyarankan beberapa hal sebagai berikut: (1) Proses belajar mengajar hendaknya guru menggunakan media dan metode belajar permainan yang bervariasi agar dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa misalnya dengan menggunakan media gambar, karena kreatifitas dan motivasi guru sangat berperan dalam membangun kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. (2) Siswa diharapkan lebih menerapkan nilai-nilai dalam pancasila dikehidupan sehari-hari. (3) Guru diharapkan terus melatih siswa dalam menerapkan nilai pancasila, dan mengembangkan model pembelajaran lain selain diskusi pada pembelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2015. Metode pembelajaran bermain. Diakses pada 17 maret 2019 pada <https://idtesis.com/metode-pembelajaran-permainan/>
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. Teori-Teori belajar dan pemebelajaran. Erlangga: Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2004. Proses Belajar Mengajar. Sinar Grafika Offset.
- Hamalik, Oemar. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, dan Cucu Suhana. 2012. Konsep Strategi Pembelajaran. PT Refika Aditama. Bandung.
- Karti Soeharto, dkk. 1995. Teknologi Pembelajaran. Surabaya Intelectual Club. Surabaya.
- Karwati, Euis, dkk. 2014. Manajemen Kelas: Guru profesional yang Insporatif, Kreatif, Menyenangkan, dan Berprestasi. ALFABET. Bandung.
- Mappa , Syamsu dan Anisah Basleman. 2011. Teori Belajar orang dewasa. PT rosdakarya:bandung.
- Mappa, samsu, dkk. 2011. Teori Belajar Orang Dewasa. PT Remaja Rosdakarya Offiset. Bandung.
- Pribadi, Benny A. 2011. Model Desain Sistem Pembelajaran. Dian Rakyat. Jakarta.
- Riyanto, Yatim. 2012. Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas. Prenada Media Group. Jakarta.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Rineka Cipta. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperatve Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2012. Cooperatve Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suyono. 2012. Belajar dan Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya Offiset. Bandung