

PENGUNAAN MEDIA KAKSEAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VI

Zefrin

SDN 89 Sipatana
zefrinaie@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan realita di kelas VI SDN 89 Sipatana, terdapat permasalahan pembelajaran, yaitu: 1) pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa jenuh 2) proses belajar PKn berlangsung siswa terlihat kurang focus dan sering mengganggu temannya 3) ketika diberikan tugas kelompok beberapa siswa tidak aktif dan terlihat mengantuk. Upaya mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan media kaksean dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas VI yang berjumlah 34 siswa. Peneliti bekerjasama dengan satu orang observer. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi kegiatan guru dan siswa, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: reduksi dan penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media kaksean dalam pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, 2) penggunaan media kaksean dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa di siklus I mencapai 73,52% dan siklus II mencapai 85,2%.

Kata Kunci: pembelajaran Pkn, media kaksean, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran perlu dipersiapkan dan direncanakan dengan tepat. Perencanaan belajar yang disusun dengan langkah-langkah menggunakan metode, model dan media tertentu akan membantu pada keberhasilan pembelajaran. Penguasaan guru terhadap metode, model serta media pembelajaran membantu siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan. Proses pembelajaran akan terarah, sesuai kompetensi PKn jika menyusun dan merencanakan secara konstruktif dan sistematis.

Proses pembelajaran PKn menurut

Bakry (2014: 11) dapat dikatakan berhasil jika akan berdampak pada sikap mental yang cerdas, jujur dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan yang disampaikan oleh Mahmud (2015:45) Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan secara realitas tidak hanya dikembangkan pada kemampuan kognitifnya saja, namun yang terpenting juga yakni pelibatan aspek-aspek kepribadian, moral, etika dan membentuk karakter berhubungan kondisi sebenarnya yang akan mereka laksanakan dalam kehidupan di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

Dalam mencapai keberhasilan

pembelajaran PKn, maka guru perlu merancang media pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik dengan pembelajaran PKn. Menurut Arifin (2013:24) Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi membantu memudahkan guru dalam menjelaskan isi materi pelajaran. Hal ini bertalian dengan yang disampaikan oleh Jauhar (2011:95) bahwa media pembelajaran yaitu segala hal yang bisa dijadikan bahan untuk menyalurkan pembelajaran sehingga perhatian, motivasi, pikiran, serta perasaan siswa menjadi meningkat dalam belajar.

Realita pembelajaran PKn di kelas VI yakni. pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa merasa jenuh. Pada proses belajar PKn berlangsung beberapa siswa belum focus dan sering mengganggu temannya. Ketika diberikan tugas kelompok siswa kurang aktif dan terlihat mengantuk. Siswa merasa bosan dengan materi Pkn karena banyak yang harus mereka pelajari.

Dari realitas kondisi belajar mengajar PKn yang telah disampaikan di atas, justru berimplikasi pada hasil belajar yang rendah dari 34 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal adalah 13 orang atau 38,23%. Dari hasil belajar dan kondisi

yang terjadi saat belajar PKn dapat disimpulkan perlu adanya proses perencanaan pelaksanaan belajar yang baik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Upaya yang dapat dilakukan dalam peningkatan hasil belajar siswa yakni dengan merancang penggunaan media kartu kuartet Asean yang diakronimkan sebagai media “kaksean”. Media ini dikemas dalam aktivitas belajar sambil bermain kartu kuartet. Proses belajar mengajar yang interaktif akan berdampak pada hasil belajar kognitif yang baik. Piaget dalam Santrock (2007: 217) menjelaskan bahwa dengan bermain anak akan mampu mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Oleh karena itu belajar mengajar dengan media Kaksean inilah yang menarik untuk diterapkan di sekolah dasar sehingga judul penelitian yang ditetapkan adalah “Penggunaan Media Kaksean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI”.

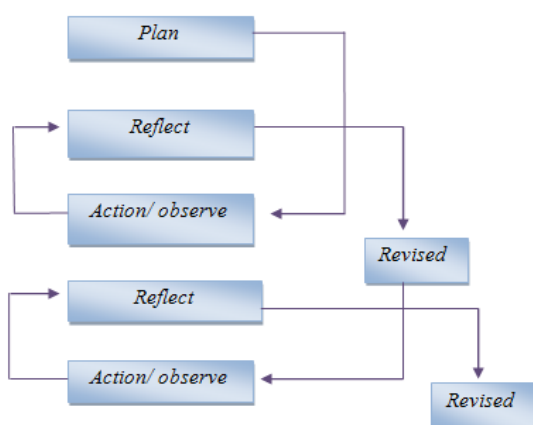
Identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain: a) pembelajaran diajarkan hanya menggunakan buku teks pelajaran yang memuat begitu banyak materi sehingga siswa merasa jenuh; b) saat belajar PKn berlangsung sebagian siswa kelihatan kurang focus dan sering

mengganggu temannya; c) ketika diberikan tugas kelompok siswa kurang aktif dan siswa. Tujuan dari penulisan karya penelitian yakni untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa di kelas VI melalui penggunaan media kaksean.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif jenis penelitian tindakan kelas karena penelitian ini mencermati dan mengatasi masalah yang muncul di kelas, utamanya masalah pembelajaran. Menurut Arikunto (2012:2) tiga hal yang dijadikan pengertian PTK, yaitu terdiri dari tiga hal yakni penelitian, tindakan, dan kelas.



Gambar Alur PTK Kemmis & Mc Taggart
(Sumber: Adaptasi dari Kusumah,
2012:21)

Kehadiran peneliti mutlak diperlukan karena peneliti sebagai pemberi tindakan atau orang yang membuat kegiatan pada penelitian berlangsung. Selain itu peneliti juga bertindak sebagai penyusun instrumen, perancang tindakan, pelaksana tindakan, pengumpul data, dan melaporkan hasil penelitian. Pada kegiatan ini peneliti bekerjasama dengan guru kelas yaitu Suharti Mohamad sebagai observer aktivitas guru beserta siswa dalam proses pembelajaran. Observer tersebut juga sebagai rekan sejawat peneliti dalam melakukan diskusi hasil penelitian.

Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD berjumlah 34 siswa, laki-laki 14 siswa dan perempuan 20 siswa. Sedangkan objek penelitian yaitu peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media kaksean.

Instrumen Pengumpulan

Data Penelitian mempunyai lima instrumen penelitian sebagai alat bantu dalam pengumpulan dan pengidentifikasian pemerolehan data penelitian secara tepat. Instrumen tersebut adalah 1) dokumentasi berupa foto, pelaksanaan pembelajaran 2) observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru serta siswa 3) wawancara terhadap siswa

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dilakukan apabila semua data penelitian terkumpul dengan lengkap. Analisis data penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

a) Data observasi keterlaksanaan pembelajaran

Data observasi diperoleh melalui kegiatan pengamatan yang dilakukan pengamat selama pembelajaran berlangsung, berupa data pengamatan aktivitas guru serta siswa dalam belajar dengan menggunakan media kaksean. Setelah lembar observasi diisi, kemudian hasil observasi dianalisis menggunakan rumus.

$$\text{Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\sum \text{Skor Perolehan}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sumber : Arikunto (2012:272))

Kriteria hasil persentase nilai rata-rata hasil observasi untuk guru dan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel Klasifikasi Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran oleh Guru dan Siswa

Nilai rata-rata	Klasifikasi Kriteria
81-100	Sangat baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat kurang

Sumber: Riduwan dan Akdon (2009: 16-21)

Hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran guru dan siswa dengan penggunaan media kaksean dianggap berhasil jika menunjukkan kriteria sangat baik. Tetapi jika menunjukkan kriteria baik, cukup, kurang dan sangat kurang maka kesimpulannya yakni keterlaksanaan pembelajaran dengan media kaksean belum terlaksana.

b) Analisis data hasil belajar

Hasil belajar dianalisis menggunakan persentase. Hasil tes yang dicapai siswa dikatakan tuntas apabila mendapat skor sesuai KKM yaitu 70 dari nilai tertinggi 100.

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Ketuntas secara klasikal bahwa pembelajaran dianggap tuntas jika diperoleh 75 % dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM.

$$\text{Daya Serap} = \frac{\text{Jumlah siswa yang memperoleh nilai} > \text{KKM}}{\text{Jumlah Total Siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penggunaan media kaksean siklus I perolehan nilai rata-rata

keterlaksanaan pembelajaran oleh guru yakni 71,8 Sedangkan nilai rata-rata keterlaksanaan siswa yakni 74,4. Pada siklus II keterlaksanaan pembelajaran untuk guru mencapai 82,2 dan untuk siswa mencapai nilai rata-rata 81. Peningkatan aktivitas guru serta siswa terjadi karena adanya proses perbaikan pembelajaran berdasar hasil refleksi siklus I.

Tabel Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran Guru dan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan	Guru		Siswa	
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
Kegiatan pembelajaran	71,8	82,2	74,4	81
Kriteria	Baik	Sangat baik	Baik	Sangat baik

Tes akhir siklus I dengan rata-rata 75 dan ketuntasan klasikal 73,52% atau 25 siswa memperoleh ≥ 75 . Siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa yakni 79 dan ketuntasan klasikal 85,27% atau 29 siswa dengan nilai ≥ 75 , dapat disimpulkan persentase ketuntasan sudah memenuhi kriteria yang ingin dicapai pada siklus II yakni 75% siswa tuntas belajar. Peningkatan hasil belajar disebabkan adanya, 1). Siswa aktif dalam proses belajar, mereka mengikuti permainan dengan antusias 2) siswa teliti melihat setiap kartu kuartet yang diperoleh 3) siswa saling melakukan koreksi secara

bersama jika terjadi kesalahan pada proses permainan 4) sambil membaca kartu kuartet siswa mandalami materi pelajaran sehingga berdampak pada pemahaman mereka 5) siswa mengikuti aturan permainan yang telah ditetapkan.

Tabel Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Data	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata (daya serap)	75	79
Ketuntasan klasikal	73,52%	85,2%

Peneliti juga melaksanakan wawancara kepada siswa. Tujuan wawancara untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada pembelajaran. Wawancara mengenai respon siswa terhadap penerapan pembelajaran PKn dengan media kaksean dilakukan pada tiga siswa berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. simpulan hasil wawancara tersebut yakni siswa sangat senang belajar sambil bermain, dengan menggunakan kartu kuartet Asean.

Pembahasan

Siklus I proses belajar belum memenuhi kriteria yang ditetapkan hal ini disebabkan beberapa kendala dalam penggunaan media kaksean yakni: 1) konten materi yang terdapat pada kartu

kuartet harus lebih spesifik pada tujuan belajar 2) terdapat beberapa siswa yang kurang focus dan sering mengganggu temannya 3) kartu kuartet asean belum sepenuhnya diberi gambar 4) masih terdapat beberapa siswa yang kurang sportif, sering melanggar aturan permainan.

Berdasarkan kendala-kendala yang telah dipaparkan serta data hasil dari observasi pelaksanaan pembelajaran, dengan penggunaan media kaksean dirasakan belum maksimal. Guru model bersama guru kelas sebagai mitra peneliti berdiskusi untuk mencari solusi yang akan dijadikan perbaikan pada proses pembelajaran berikutnya.

Pada proses pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru melakukan memperbaiki kesalahan pembelajaran berdasarkan kendala-kendala pada siklus I. Berdasarkan kesepakatan dan hasil refleksi dengan teman sejawat, disepakati proses perbaikan pembelajaran yakni: (1) konten materi pada kartu kuartet Asean direvisi agar lebih spesifik pada tujuan pembelajaran, (2) sebelum bermain siswa diarahkan pada aturan permainan yang tepat (3) desain kartu kuartet diberikan gambar terkait dengan konten materi (4) menanamkan sikap jujur kepada masing-masing siswa dalam permainan.

Langkah-langkah permainan dengan menggunakan media kaksean adalah ; 1) kartu dicampur dan dikocok secara acak, 2) masing-masing pemain diberikan empat kartu secara acak dan sisa kartu dikumpulkan ke tengah, 3) Mulai permainan dengan cara undian nomor, 4) pemain pertama menyebutkan kartu yang akan dimintakan ke pemain lain 5) penyebutan kartu berdasarkan nama kartu dan kelompok kartu. Misal, Andi meminta kartu Indonesia pada Tuti 6) Jika kartu yang diminta terdapat pada pemain lain, maka harus diserahkan ke pemain pertama 7) jika tak ada kartu yang diminta ke pemain lain, pemain pertama mengambil satu kartu pada tumpukan kartu yang ditengah, jika ada 8) kemudian giliran berpindah ke pemain di kanan pemain pertama, 9) masing-masing pemain mengumpulkan empat kartu pada satu kelompok 10) jika terkumpul satu kelompok kartu maka pemain menempatkan di depan dan mendapat satu nilai 11) permainan ini selesai jika pemain kehabisan kartu dan tidak ada lagi tumpukan kartu yang terdapat di tengah 12) Pemain dengan nilai terbanyak memenangkan permainan.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai tahapan permainan media kaksean serta perbaikan

pembelajaran yang ditentukan. Sehingga siklus II hasil keterlaksanaan pembelajaran meningkat, untuk guru aktivitas keterlaksanaan mencapai nilai rata-rata 82,2 sedangkan untuk siswa mencapai 81. Dengan demikian penggunaan media kaksean berdampak positif bagi pembelajaran PKn bagi siswa kelas VI. Penggunaan media kaksean seiring dengan pendapat Susilana & Riyana (2007:11). Media belajar mempunyai fungsi sentral sebagai pendukung keberhasilan belajar siswa serta sarana bagi guru untuk membantu menciptakan situasi dan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif

Ketuntasan klasikal siswa dari tes evaluasi hasil belajar terlihat semakin meningkat dari pratindakan, siklus I serta siklus II. Hasil tes akhir terhadap 34 orang siswa dengan KKM 75, pada pratindakan terdapat 61,77% yaitu 21 siswa yang memenuhi ketuntasan belajar. Siklus I terdapat 73,5% atau 25 siswa tuntas belajar, yang berarti meningkat 11,3% sedangkan siklus II mencapai 85,2% atau 29 siswa, terjadi peningkatan siklus I ke siklus II mencapai 11,7%. meningkatnya hasil belajar kognitif pada penelitian ini sesuai pendapat Santrock (2012:304) bahwa bergaul dengan teman sebaya membantu anak menemukan informasi dan

perbandingan mengenai dunia dan keluarga. Anak-anak menerima respon mengenai kemampuannya dari kelompok sebaya sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dapat diartikan dalam proses belajar siswa mampu mendapatkan hasil belajar kognitif dengan baik akibat dari interaksi aktif dengan teman sebayanya, saling berkomunikasi sehingga mereka mampu menerima informasi-informasi dan melakukan perbandingan terhadap informasi yang telah didupatkannya.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kaksean dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI. Saran kepada pembaca agar menggunakan media kaksean dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bakry Ms. N, 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jauhar, M. 2011. *Implementasi PAIKEM Behavioristik* sampai

Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Mahmud RH, A. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn Melalui Tipe STAD Kelas IV SD Inpres Koyoan*. Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 5 No. 1 ISSN 2354-614X. Universitas Tadulako.

Riduwan & Akdon. 2009. *Rumus dan Data Aplikasi Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Santrock, J. W. 2007. *Child Development. Perkembangan Anak*. Jilid 2. Hardani, W (Ed). Jakarta: Erlangga.

Santrock, J. W. 2012. *Life-Span Developmen; Perkembangan Masa Hidup Edisi ketigabelas Jilid I*. Terjemahan Benedictine Widyasinta. Jakarta: Erlangga.

Susilana, R & Riyana C. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima