

**PENGGUNAAN METODE PERMAINAN DALAM PENINGKATAN
PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS IV SD N 2 JATIMULYO, KECAMATAN
PETANAHAN, TAHUN AJARAN 2011/2012**

Makhbubi Khasanah¹, Harun Setyo Budi², Kartika Chrysti. S.³

FKIP UNS Surakarta

Email: Nieza_mehbuba@yahoo.com

ABSTRACT

The Using Games Method in Increasing Civics Learning of Fourth Grade State Elementary School SDN 2 Jatimulyo, Petanahan District In Academic Year 2011/2012. This research aims to: describe the process of learning, increase civics learning, and knowing the constraints and solutions. The method of research is Classroom Action Research (CAR) in three cycles. Data sources are from teachers and students. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The validity of the data using a triangulation method. Analysis of the data using descriptive statistical analysis techniques comparative and critical analysis. The results of this study: 1) measures the use of games: planning, implementation, and evaluation 2) Use of methods to improve learning Civics Games 3) Obstacles encountered: the student's hard to argue, the solution: the teacher asks question and often gave responses from student.

Keyword: Method Games, Learning, and Civics

ABSTRAK

Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SDN 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan Tahun Ajaran 2011/2012. Penelitian ini bertujuan: mendeskripsikan proses pembelajaran, mengetahui peningkatan pembelajaran PKn, dan mengetahui kendala dan solusi. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan triangulasi metode. Analisis data menggunakan teknik analisis statistik deskriptif komparatif dan analisis kritis. Hasil penelitian ini: 1) langkah penggunaan metode permainan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi 2) Penggunaan Metode Permainan dapat meningkatkan pembelajaran PKn 3) Kendala yang dihadapi: siswa sulit untuk berpendapat, solusinya: guru sering memberi pertanyaan dan meminta tanggapan dari siswa.

Kata Kunci: Metode Permainan, Pembelajaran, dan PKn.

Pendahuluan

Menurut UU no 22 tahun 2003 tentang sisdiknas disebutkan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, agar dapat bermanfaat bagi individu tersebut. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, paradigma pembelajaran di sekolah banyak mengalami perubahan, terutama

dalam pelaksanaan proses pembelajaran dari yang berpusat pada guru (teaching centered) menuju berpusat pada siswa (student centered). Dari yang bersifat behavioristik menjadi konstruktivisme. Langkah yang dapat dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran yang konstruktivistik antara lain dengan cara membangun jaring komunikasi dan interaksi belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa. Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menarik dan me-

nantang. Dikatakan menarik karena pelajaran ini berkaitan erat dengan pembentukan karakter siswa dan materinya langsung dapat digali dari pengalaman nyata siswa. Dikatakan menantang karena mata pelajaran PKn harus dapat mengkarakterkan siswa. Artinya pembelajaran PKn ini harus dapat membantu mengkarakterkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Namun, pada kenyataannya masih banyak ditemukan siswa yang berperilaku negatif, antara lain: bicara tidak sopan, suka berbohong, suka mengganggu teman, kurang bertanggung jawab, malu mengungkapkan gagasan, dan perilaku lain yang semestinya dapat diubah ke arah yang lebih baik. Selain itu hasil evaluasi juga kurang memuaskan, 50% lebih siswa kelas IV SD N 2 Jatimulyo yang mengikuti remedi pada mata pelajaran ini. Hal-hal tersebut terjadi karena cara mengajar guru yang masih jauh dari harapan siswa, terkesan membosankan bagi siswanya. Selama ini proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru, materi pembelajaran masih banyak mengacu pada buku, sehingga kehilangan makna PKn itu sendiri. Hasil penelitian Piaget dan Vigotsky (Kathy Charner, 2006: 8) menemukan bahwa bermain merupakan salah satu komponen terpenting dalam kesuksesan siswa di sekolah. Melalui bermain siswa belajar berkomunikasi, bernegosiasi, mengelola peraturan, memperoleh pengetahuan, dan memperluas keahlian berpikir mereka.

Melalui kegiatan bermain ini siswa akan diaktifkan secara kognitif, afektif, dan psikomotornya. Melalui metode permainan proses pembelajaran akan lebih baik. Karena permainan memberikan kesempatan pada siswa untuk memahami teman-teman sekelasnya, memahami berbagai konsep abstrak, serta melihat dunia nyata di sekitarnya. Peneliti mengambil SD N 2 Jatimulyo sebagai tempat penelitian dengan maksud agar tidak mengganggu tugas peneliti sebagai guru di SD tersebut. Pemilihan metode permainan sebagai variabel penelitian ini didasarkan pada karakteristik siswa kelas IV yang senang dengan aktivitas fisik dan

dunia bermain adalah dunia anak. Dengan metode permainan diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar PKn dan guru dapat mengakses perilaku yang sesuai dengan konsep PKn. Metode permainan akan memberi kesempatan pada siswa untuk belajar menghargai orang lain, belajar hidup berinteraksi, menggali nilai-nilai yang dapat menyebabkan seseorang disukai dan tidak disukai oleh lingkungannya. Sehingga siswa akan belajar memposisikan diri agar dapat diterima di lingkungannya. Berpijak dari keadaan tersebut, peneliti mengambil judul *Penggunaan Metode Permainan Dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Siswa Kelas IV SD N 2 Jatimulyo, Kecamatan Petanahan, Tahun Ajaran 2011/2012*.

Hakikat PKn menurut Abdul Aziz Wahab adalah pendidikan nilai dan moral agar siswa dapat menjajaki nilai-nilai yang ada melalui pengujian secara kritis, sehingga siswa dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas berpikir dan perasaannya (2002). Jadi dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan nilai pada diri seseorang agar ia menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik dan sebagai insan Tuhan sesuai dengan UUD 1945 dan Pancasila. Udin S Winataputra menjabarkan tugas PKn adalah untuk mengembangkan pendidikan demokrasi, mengembangkan tiga fungsi pokok, yakni: mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab warga negara, dan mendorong partisipasi warga negara (2008).

Metode permainan menurut Zainal Aqib merupakan suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan (2010). Karakteristik permainan yang cocok untuk pembelajaran menurut Hamdani (mengutip dari Malone) meliputi: tantangan, fantasi, dan keingintahuan (2011: 126). Metode permainan mempunyai banyak manfaat, sesuai dengan yang dijabarkan oleh Solehuddin dalam Hamdani (2011: 12) antara lain: a) pengalaman belajar dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh siswa yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna

baginya, b) siswa memiliki kesempatan untuk membangun dunianya berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial, mengekspresikan dan mengontrol emosinya, serta mengembangkan kecakapan simboliknya, c) siswa memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan-keterampilan yang baru diperolehnya dan juga fungsi kecakapan sosialnya untuk menerima peran sosial yang baru, mencoba tugas baru yang menantang, serta menyelesaikan masalah-masalah baru yang tidak dapat diselesaikan dengan cara lain. Tahap-tahap metode permainan menurut Subagio (2010) antara lain: a) guru menjelaskan maksud, tujuan, dan proses permainan, b) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, c) guru membagi atau memasang alat dan bahan permainan, d) siswa melakukan permainan, e) siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari, f) siswa melaporkan hasil diskusi.

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1) Bagaimana pembelajaran PKn kelas IV di SD N 2 Jatimulyo kecamatan Petanahan tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan metode permainan? 2) Apakah metode permainan dapat meningkatkan pembelajaran PKn kelas IV di SD N 2 Jatimulyo kecamatan Petanahan tahun ajaran 2011/2012? 3) Apa kendala dan solusi penggunaan metode permainan pada pembelajaran PKn siswa kelas IV di SD N 2 Jatimulyo kecamatan Petanahan tahun ajaran 2011/2012?.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran PKn kelas IV di SD N 2 Jatimulyo kecamatan Petanahan tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan metode permainan, (2) Mengetahui peningkatan pembelajaran PKn kelas IV di SD N 2 Jatimulyo kecamatan Petanahan tahun ajaran 2011/2012 jika menggunakan metode permainan, (3) Mengetahui kendala dan solusi penggunaan metode permainan jika digunakan pada pembelajaran PKn siswa kelas IV di SD N 2 Jatimulyo.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2011)

”...merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Penelitian ini dilaksanakan di SD N 2 Jatimulyo, kecamatan Petanahan, yang dilakukan pada bulan september 2011 sampai April 2012. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 2 Jatimulyo yang berjumlah 13 siswa (7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan). Sumber data pada penelitian ini yaitu: siswa, teman sejawat/ guru, dan dokumen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, wawancara, dan observasi. Alat pengumpul data yang digunakan pada penelitian ini yaitu: soal-soal tes, pedoman wawancara, dan lembar observasi. Soal-soal tes untuk mengukur sejauh mana materi PKn mampu diserap oleh siswa, pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode permainan, dan lembar observasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah metode permainan yang telah disusun.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Hasil observasi mengenai aktivitas siswa tersaji pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Siswa

No	Tindakan	Prosentase
1	Siklus I	62,9%
2	Siklus II	73,7%
3	Siklus III	83,2%

Prosentase aktivitas siswa pada siklus I hanya mencapai 62,9% yang masih dikategorikan cukup, pada siklus II prosentase tersebut naik menjadi 73,7% yang dikategorikan baik. Sedangkan pada tindakan siklus III prosentase tersebut menjadi 83,2% yang dikategorikan sangat baik. Prosentase tersebut diperoleh dari skor hasil observasi pada masing-masing pertemuan pada siklus yang sama, dibagi jumlah pertemuan pada masing-masing siklus, kemudian dikalikan

100. Pada penelitian ini dilaksanakan tiga siklus, dengan masing-masing siklus dilaksanakan selama 3x pertemuan/ tatap muka. Sehingga skor tersebut diperoleh dari jumlah skor tiga pertemuan dibagi tiga. Dari hasil rata-rata tersebut dapat dihitung prosentase peningkatannya dari siklus I ke siklus II sebanyak 10,8%, dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebanyak 9,5%. Sedangkan aktivitas guru selama pembelajaran disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Guru

No	Tindakan	Prosentase
1	Siklus I	65%
2	Siklus II	80%
3	Siklus III	86%

Dari tabel 2 dapat diketahui hasil observasi aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode permainan dari ketiga observer pada siklus I hanya mencapai prosentase 65% yang berarti cukup (C). Pada siklus II prosentase tersebut meningkat menjadi 80% yang berarti baik (B). Sedangkan pada siklus III prosentase tersebut juga mengalami peningkatan menjadi 86% yang berarti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode permainan sudah dapat dilaksanakan dengan sangat baik. Prosentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebanyak 23,08%, dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan dengan prosentase 7,21%. Peningkatan skor tersebut menunjukkan keseriusan peneliti dalam memperbaiki pembelajaran pada siklus sebelumnya. Kendala-kendala yang ditemui pada siklus sebelumnya benar-benar dicari solusinya kemudian diterapkan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya. Sedangkan hasil observasi terhadap sikap siswa selama pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian Proses

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Keaktifan	57,05%	62,82%	78,85%
Kerja sama	65,38%	66,02%	74,36%
Tanggung jawab	62,82%	69,87%	71,79%
sportivitas	64,10%	76,28%	75%

Pada siklus I keaktifan siswa hanya mencapai prosentase 57,05%, pada siklus II meningkat menjadi 62,82%, dan pada siklus III prosentase tersebut meningkat lagi menjadi 78,85%. Dengan demikian secara berturut-turut aspek keaktifan ini mengalami peningkatan sebesar 5,77% dan 16,03%. Pada siklus I siswa masih merasa malu untuk bertanya, menjawab, maupun menanggapi jawaban teman. Siswa merasa canggung dan takut salah jika akan menjawab, takut dianggap bodoh ketika ia akan bertanya. Pada siklus II, mereka mulai berani untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menanggapi pertanyaan. Walaupun masih dilakukan oleh siswa tertentu saja. Pada siklus III, siswa yang berkemampuan rendah mulai berani untuk menjawab pertanyaan tanpa diminta oleh guru, mulai berani bertanya tentang materi yang belum dipahaminya walaupun dilakukan secara bisik-bisik pada guru. Prosentase aspek kerja sama pada penilaian proses siklus I mencapai 65,38%, pada siklus II prosentase tersebut naik menjadi 66,02%, dan pada siklus III prosentase tersebut naik lagi menjadi 74,36%. Aspek kerja sama mengalami kenaikan prosentase 0,64% dari siklus I ke siklus II, dan 8,34% dari siklus II ke siklus III. Pada siklus I, siswa kurang menghargai pendapat teman, mereka cenderung mengolok-olok ketika ada teman yang sedang menyampaikan pendapatnya. Selain itu siswa masih belum bisa menerima kekalahan dengan lapang dada.

Deskriptor *mau bekerja dalam kelompok* juga masih jarang ditemui pada siklus I ini. Siswa yang berkemampuan rendah lebih mengandalkan temannya yang dinilai lebih mampu. Pada siklus II, siswa mulai mampu menghargai teman yang sedang menyampaikan pendapatnya. Pada siklus III, siswa sudah terlihat dapat bekerja sama

dengan baik, meskipun masih ada siswa yang belum mampu menerima kekalahan dengan lapang dada. Prosentase aspek tanggung jawab pada siklus I mencapai 62,82% yang masih dikategorikan cukup. Pada tindakan siklus II, prosentase ini mengalami kenaikan sebesar 7,05%, prosentase tanggung jawab menjadi 69,87%. Pada siklus III, prosentase tersebut naik menjadi 71,79%, sehingga dapat dikatakan mengalami kenaikan prosentase dari siklus II sebesar 1,92%. Pada siklus I, siswa masih merasa malu untuk tampil di depan kelas. Mereka tidak akan maju jika tidak dipaksa oleh gurunya. Sebagian besar siswa juga terlihat kurang peduli pada tugas yang telah dilaksanakannya. Tugas tersebut diletakkan begitu saja setelah selesai mengerjakannya. Pada siklus II, mereka mulai berani maju di depan kelas tanpa paksaan untuk membacakan hasil diskusinya, walaupun hal itu masih dilaksanakan oleh mereka yang pemberani. Pada siklus II ini mereka juga terlihat lebih peduli pada tugas yang telah diselesaikannya. Pada siklus III, siswa yang pemalu sudah mulai menampakkan keberaniannya untuk maju di depan kelas, walaupun langkahnya masih terlihat ragu-ragu. Aspek sportivitas pada siklus I mencapai prosentase 64,10% yang masih dikategorikan cukup. Pada siklus II prosentase tersebut naik menjadi 76,28%, sehingga dapat dikatakan permainan yang dilaksanakan dapat berjalan dengan tertib. Pada siklus III, prosentase aspek sportivitas ini mencapai 75%. Prosentase tersebut mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,18%. Namun dari siklus II ke siklus III mengalami penurunan sebesar 1,28%. Permainan yang dilaksanakan pada siklus I berjalan kurang tertib, banyak terjadi pelanggaran. Jenis permainan yang dilaksanakan pada siklus II bertolak dari kekurangan yang ada pada siklus I dan keinginan siswa pada permainan tersebut. Hal ini menyebabkan permainan yang dilaksanakan menjadi lebih sportif. Pada siklus III, permainan yang dilaksanakan sudah dapat berjalan dengan tertib, walaupun masih saja terdapat siswa yang kurang memperhatikan aturan permainan. Sedangkan hasil belajar siswa selama

tindakan kelas ini berlangsung disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Belajar

Siklus	Prosentase		Rata-rata
	Tuntas	Tidak tuntas	
1	61,5%	38,5%	70,46
2	76,9%	23,1%	76,9
3	84,6%	15,4%	83,4

Dari tabel 4 dapat diketahui prosentase ketuntasan pada siklus I hanya mencapai 61,5% dengan rata-rata nilai 70,46. Pada siklus II prosentase tersebut meningkat menjadi 76,9% dengan rata-rata nilai 76,9. Dari data tersebut dapat dihitung peningkatan prosentase ketuntasan mencapai 25,04%. Pada siklus III prosentase ketuntasan hasil belajar mencapai 84,6% dengan rata-rata nilai 83,4. Sehingga dari siklus II ke siklus III prosentase ketuntasan tersebut meningkat sebanyak 10,01%. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa metode permainan yang diterapkan pada pembelajaran PKn dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran.

Simpulan dan Saran

Simpulan dari penelitian ini adalah: Pembelajaran PKn kelas IV SD N 2 Jati-mulyo, kecamatan Petanahan, tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan metode permainan berjalan dengan lancar. Siswa merasa senang dan terlatih untuk bekerja sama dalam kelompok, serta terbantu dalam memahami PKn yang selama ini dirasa sulit. Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran PKn yang dilaksanakan secara tepat dapat meningkatkan pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N 2 Jatimulyo tahun 2011/2012. Kendala yang ditemui pada penggunaan metode permainan pada pembelajaran PKn siswa kelas IV SD N 2 Jatimulyo, kecamatan Petanahan, tahun ajaran 2011/2012 antara lain: metode permainan masih terasa asing bagi siswa, sehingga masih perlu banyak penyesuaian.

Saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan simpulan dari penelitian ini antara lain: guru hendaknya memilih metode permainan sebagai salah satu metode yang

dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Siswa hendaknya dapat mengambil nilai-nilai PKn dari setiap permainan yang dilakukannya. Untuk lembaga pendidikan hendaknya menyediakan alat permainan edukasi.

Daftar Pustaka

- Abdul Azis Wahab. (2002). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV. Maulana.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor: 22, 23, 24 Tahun 2006*. Jakarta: Diknas.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Kathy Charner, dkk. (2006). *Brain Power Permainan Berbasis Sentra Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga Kids.
- Subagio. (2010). *Motivasi dan Aspek Pembelajaran*. Diperoleh 10 November 2011 dari <http://subagio-subagio.blogspot.com/2010/12/motivasi-dan-aspek-aspek-pembelajaran.html>.
- Suharsimi Arikunto, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Udin S. Winataputra, dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.