

Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Permainan pada Siswa Kelas VIII MTS. Muhammadiyah Al-Haq Palu

To Improve Learning Result of PKn Through the Game Method in VIII Grade Students of MTS Muhammadiyah Al-Haq Palu

Mizan

MTs. Muhammadiyah Al-Haq Palu

(*Email Korespondensi: mizan980@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan metode permainan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bagi kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu. Data penelitian selain data kualitatif hasil observasi terhadap siswa maupun guru, juga terhadap data kuantitatif yang dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yakni mencari rerata skor baik aktivitas siswa (Prakarsa dan Kepemimpinan) kemudian direduksi sehingga diperoleh peringkat-peringkat capaian dalam kategori kurang, baik, amat baik, memuaskan dan amat memuaskan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu, dimana capaian hasil pada aspek tingkah laku yang meliputi unsur prakarsa dan kepemimpinan rata-rata pada siklus I sebesar 78,86, sedangkan pada siklus II sebesar 84,44. Hasil belajar dibidang kognitif pada siklus I tes awal 26,67 setelah tes akhir 70,95 dengan peningkatan 43,52. Pada siklus II tes awal 24,67, tes akhir 83,81, besar peningkatan 59,14 Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu.

Kata Kunci: Peningkatan; Hasil Belajar; Metode Bermain

Abstract

The research is conducted to determine the result of game method application in increasing the learning result Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) in VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu. Research data beside the qualitative data as an observational result the to student and teacher, there is also the quantitative data which analyzed by using the descriptive analysis, in acquiring the average score of student activities (initiative and leadership) and learning achievement that is reduced to reach ranks in the category of less, fair, good, satisfying, and excellent. The results show an increasing in learning achievements of PKn in VIII MTs, Muhammadiyah Al-Haq Palu where the rating on behaviour aspects that includes elements of the initiative and leadership to reach an average of 78,86 in phase I, and 84,44 in phase II. Learning result in cognitive fields at first test in phase I to reach 26,67 and up to 70,95 at final test with increasing to reach 43,52. At first test on phase II reach 24,67, to reach 83,81 at final test, with the ammount of increasing to reach 59,14. Based on these results, it can be concluded that the game method learning application can improve the learning result of PKn in VIII grade students of. MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu.

Keywords: Improvement; Learning Results; Game Method

PENDAHULUAN

Banyak guru melakukan pembelajaran PKn masih menerapkan pembelajaran konvensional yang cenderung ceramah. Metode ceramah bukan tidak baik tetapi harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disajikan. Akibatnya banyak siswa menjadi bosan mengikuti pembelajaran tersebut, yang dampaknya hasil belajar siswa pun menjadi rendah. Salah satu diantaranya di kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu. Di sekolah ini, khusus standar kompetensi menampilkan partisipasi dalam usaha pembelajaran negara, dari 31 peserta didik, hanya 13 orang atau sekitar 40,62% yang mencapai ketuntasan (KKM 65). Ini berarti, sekitar 59,38% yang tidak mencapai 65. Materi yang paling mereka tidak kuasai adalah bagaimana hakikat norma-norma, kebijakan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat serta menjelaskan hakikat dan arti penting hukum bagi warga negara. Ini merupakan prasyarat untuk topik berikutnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn adalah merupakan metode permainan.

Tujuan penelitian ini terutama untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn khususnya standar kompetensi menampilkan partisipasi dalam usaha pembelajaran negara siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu melalui penerapan metode permainan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu, yakni siswa kelas VIII berjumlah 31 orang, laki-laki 13 orang, perempuan 18 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 dimulai bulan Juli sampai dengan bulan September 2021. Materi disajikan sesuai standar kompetensi dipersyaratkan di kelas tersebut, yakni menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Standar kompetensi ini terdiri dari 4 (empat) kompetensi dasar, yakni 1) Menjelaskan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi Negara; 2) Menguraikan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi Negara; 3) Menunjukkan sikap positif terhadap Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Penerapan metode permainan yang dilakukan adalah sebagai berikut; 1) Para siswa dalam kelompok kecil mempelajari naskah yang di dalamnya terdapat uraian materi, pertanyaan-pertanyaan dan peran-peran. Pembelajaran demikian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklus akan dilakukan dua kali pertemuan, dan pada akhir siklus dilakukan evaluasi capaian hasil belajar siswa terhadap materi yang disajikan. Pada setiap siklus dilaksanakan tahapan-tahapan penelitian tindakan mulai dari perencanaan, action atau tindakan, observasi dan refleksi.

Data yang dikumpulkan bersumber dari guru dan siswa. Data yang bersumber dari guru berupa kemampuan guru dalam menerapkan metode bermain, sedangkan data yang bersumber dari siswa adalah berupa data aktivitas dan hasil belajar siswa. Ada dua macam data yang diperoleh dalam penelitian ini, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, dengan menggunakan instrumen yakni lembar observasi dan tes hasil belajar. Data bersifat kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara.

Data dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Dengan indikator keberhasilan penelitian ini adalah 1). Hasil belajar dicapai siswa minimal 65. Nilai KKM di atas 65; 2). Terjadinya peningkatan aktivitas belajar peserta didik (prakarsa dan kepemimpinan) pada setiap siklus.

HASIL

Aktivitas Peserta Didik

Adapun hasil observasi aktivitas siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain. Seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Aktivitas Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran PKn Menerapkan Metode Permainan Siswa Kelas VIII MTs, Muhammadiyah Al-haq Palu Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021

Siklus	Sikap dan Perilaku									Capaian	
	Rata-Rata Prakarsa				Rata-Rata Kepemimpinan					Jml	Rerata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		

I	85	65	65	70	90	70	85	90	90	710	78,89
II	90	70	70	90	95	75	90	95	95	760	84,44

Predikat nilai: 92,5 – 100: Sangat Memuaskan; 85,0 – 92,4: Memuaskan; 77,5 – 84,9: Baik Sekali; 70,0 - 77,4: Baik; kurang 70: kurang

Keterangan:

1 = Perilaku positif membantu kelancaran pembelajaran; 2 = Mampu membuat saran nyata menyangkut materi yang sedang dibahas; 3 = menyampaikan gagasan atau ide yakni kritis dan konstruktif; 4 = Mengajukan pertanyaan; 5 = Pengendalian diri, pemanfaatan waktu; 6 = Objektif dan tegas dalam mengambil keputusan; 7 = Membela kepentingan bersama; 8= bertanggung jawab; 9 = Memberi contoh yang dapat diteladani (tekun, jujur, komunikatif)

Hasil Belajar PPKn

Adapun hasil belajar PKn yang dicapai peserta didik saat pembelajaran dengan menerapkan metode bermain seperti pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Rata-Rata Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu Saat Mengikuti Pembelajaran Menerapkan Metode Permainan Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/2021

Penilaian	Prestasi Belajar Siklus I		Prestasi Belajar Siklus II	
	Skor	Jumlah Siswa Mendapat Skor	Skor	Jumlah Siswa Mendapat skor
Tes Awal	20	8	10	1
	30	12	20	7
	40	1	30	11
	-	0	40	2
	Jml	21	Jml	21
	Rata-Rata Skor	26,67	Rata-Rata Skor	24,67
Tes Akhir	60	4	70	1
	70	11	80	12
	80	6	90	7
	-	0	100	1
	Jml	21	Jml	21
	Rata-Rata Skor	70,95	Rata-Rata Skor	83,81
Peningkatan		43,52		59,14

PEMBAHASAN

Dari tabel 1 terlihat rata-rata prakarsa khususnya pada indikator kemampuan membuat saran dan menyampaikan gagasan masih pada taraf 65 dengan predikat kurang. Namun setelah pada tindakan siklus dua, terjadi peningkatan yakni 70 dengan predikat baik. Untuk indikator nilainya misalnya aspek prakarsa, perilaku positif, membantu kelancaran pembelajaran, mengajukan pertanyaan, pengendalian diri dan pemanfaatan waktu telah menempati predikat di atas baik sekali. Ini menunjukkan bahwa metode permainan dapat dikatakan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam hal prakarsa. Dari hasil penelitian dilakukan, semua indikator penyusun prakarsa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Demikian pula halnya dengan aspek kepemimpinan, mulai dari pelaksanaan tindakan siklus I sampai dengan tindakan siklus II berada pada predikat baik ke atas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan metode bermain dapat menunjukkan prakarsa dan kepemimpinan peserta didik dengan rata-rata untuk setiap siklus baik sekali.

Dari tabel 2 terlihat bahwa perubahan yang terjadi dari aspek kognitif, hasil belajar dicapai peserta didik menunjukkan prestasi yang signifikan. Artinya pada siklus I rata-rata hasil belajar 26,67 dan setelah tes akhir diperoleh rata-rata 70,95. Hal berarti suatu peningkatan sebesar 43,52. Dalam pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I guru masih terlihat agak kaku dalam mengarahkan peserta didik untuk bermain. Namun setelah dilakukan refleksi terjadi kekompakan antara guru dan peserta didik sehingga penerapan metode permainan nampak tanpa ada batasan antara guru dan siswa. Dengan situasi demikian ini menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi tinggi pula. Hal ini terbukti ketika dilaksanakannya pembelajaran pada siklus II dimana pada saat ini, guru melaksanakan

perbaikan pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I, terjadi loncatan peningkatan yakni sebesar 59,14, dari hasil tes awal 24,67 setelah tes akhir menjadi 83,81. Nampak tercipta suasana keakraban saat metode bermain diterapkan. Saat pembelajaran dilaksanakan, para siswa tidak merasa taut salah. Ini yang memicu terjadi peningkatan aktivitas peserta didik yakni kemampuan saran nyata menyangkut materi yang sedang dibahas, kemampuan menyampaikan gagasan/ide baru yang kritis dan konstruktif serta kemampuan mengajukan pertanyaan meningkat dari siklus I ke siklus II. Dampak dari suasana ini, terjadi peningkatan hasil belajar dicapai siswa pada mata pelajaran PKn.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian ini, dimana ada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 43,52, selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 64,14, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKn bagi siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Al-Haq Palu.

SARAN

Kiranya pembelajaran dengan metode permainan dapat diterapkan tidak hanya pada mata pelajaran PPKn melainkan pada mata pelajaran lainnya yang memiliki karakteristik yang sama dengan mata pelajaran PKn.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimin (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara, Jakarta.
2. Departemen Pendidikan Nasional (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdikbud, Jakarta.
3. Kusnandar. (2007). *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Raja Grafindo, Jakarta.
4. Lukmanul, Hakim (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Wacana Prima, Bandung.
5. Sanjaya, Wina (2002). *Pengembangan Model Pembelajaran Metode Klinis Bagi Peningkatan Berfikir Siswa dalam Pembelajaran PKn di SMP*. Disertasi Tidak Diterbitkan.