



IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES THROUGH COOPERATIVE LEARNING MODEL OF GAME METHOD IN CIVICS LEARNING AT GRADE VI SD 005 KUMPAI

Masran

SD Negeri 005 Pulau Kumpai, Indonesia
masran816@gmail.com

ABSTRACT

This research was initiated by the low ability of students at grade VI SDN 005 Pulau Kumpai. The minimum achievement criteria (KKM) for PKN subject was 65. Unfortunately, only 2 students, out of 10 students at grade VI, scored above the KKM while the other 8 students scored below the KKM. This research was a classroom action research (CAR) which aimed to improve the Civics learning outcomes in reading and understanding texts of students at grade VI SDN 005 Pulau Kumpai through cooperative learning model of game method. The subjects of this research were 10 students at SDN 005 Pulau Kumpai, consisting of 2 boys and 8 girls. This research was conducted in two cycles; each cycle consisted of four stages: planning, implementing, observing, and reflecting. The learning process was conducted through the game method of cooperative learning. The results of this research obtained that the initial score before the action was 61.50 and it increased in the first cycle I by 2.5% with an average of 64.00. then, in the second cycle, the score increased by 7.5% from the basic score with an average of 71.50. Before starting the treatment, 80% of the total number of students (8 students) did not achieved the minimum achievement criteria (KKM) while 2 students achieved the KKM. In cycle I, 6 students could not achieve the KKM and 4 students already achieved the KKM. Moreover, in cycle 2, there was only 1 student who could not reach the KKM and almost all students (9 students) already reached the KKM. Based on the results, it could be concluded that cooperative learning model of game method improved the students' learning outcomes in Civics learning at grade VI SDN 005 Pulau Kumpai especially in reading and understanding the content of reading materials.

Keywords: PKN learning outcomes, cooperative learning game methods

PERBAIKAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI MODEL KOOPERATIF LEARNING METODE PERMAINAN PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR 005 PULAU KUMPAI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai. Penulis merupakan guru kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65, Dari 10 siswa kelas VI (enam) laki-laki 2 siswa, perempuan 8 siswa, hanya 2 orang mendapat nilai di atas KKM, dan sisanya 8 orang mendapat nilai di bawah KKM. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN dalam kemampuan membaca dan memahami bacaan siswa kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning metode permainan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai, sebanyak 10 orang siswa, yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri empat tahap yaitu dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif learning metode permainan. Hasil penelitian yang diperoleh sebelum tindakan 61,50 dan meningkat pada siklus I I meningkat sebesar 2,5% dari skor dasar yaitu dengan rata-rata 64.00 dan pada siklus II meningkat sebesar 7.5% dari skor dasar yaitu dengan rata-rata 71,50. Sebelum dilakukannya tindakan banyak siswa dengan persentase sebanyak 80% dari jumlah siswa seluruhnya yaitu sebanyak 8 siswa berada pada kategori belum tuntas, siswa dengan kategori tuntas 20% sebanyak 2 siswa. Pada siklus I terjadi lagi pengurangan jumlah siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 60% yaitu hanya 6 siswa, dan kategori tuntas sebanyak 40% sebanyak 4 siswa. Pada siklus 2 terjadi lagi pengurangan jumlah siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 10% yaitu hanya 1 siswa, dan kategori tuntas sebanyak 90% sebanyak 1 siswa. Berdasarkan hasil peningkatan tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif learning metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa VI SDN 005 Pulau Kumpai dalam kemampuan membaca dan memahami isi bacaan.

Kata Kunci: hasil belajar PKN, kooperatif learning metode permainan

Submitted	Accepted	Published
28 September 2020	17 November 2020	25 November 2020

Citation	:	Masran. (2020). Improving Students' Learning Outcomes through Cooperative Learning Model of Game Method in Civics Learning at Grade VI SD 005 Kumpai. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(6), 1334-1342. DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8194 .
-----------------	---	--

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini perilaku generasi muda Indonesia sebagian besar mengalami kemerosotan. Hal ini bukan menjadi sebuah rahasia lagi. Berita-berita di televisi, internet, media sosial dan media informasi lainnya membuktikan kemerosotan tersebut. Sebagai contoh penggunaan narkoba, memukul guru, bahkan bicara tak senonoh di medsos. Kemerosotan moral yang terjadi karena menurunnya nilai etika, seni, budaya dan social pada diri mereka. Mengapa hal tersebut bisa terjadi? Menurunnya etika, seni, budaya, social dan perilaku generasi muda saat ini karena mudahnya nilai-nilai Pancasila dalam pedoman hidup mereka. Memang masih ada sebagian lain generasi muda yang masih berperilaku positif. Namun jika hal tersebut dibiarkan, maka krisis moral akan terjadi.

Peran pendidikan dalam meningkatkan moral tersebut, walaupun tidak sepenuhnya tanggung jawab sekolah, tetapi sekolah dan guru mempunyai peranan penting dalam membina dan meningkatkan moral tersebut. Guru dapat membantu meningkatkan karakter siswa melalui contoh-contoh tauladan dalam kehidupan sehari-hari dan memberi penndalaman tentang Pancasila melalui mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Menerut Mulyasa (2007), tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan yaitu : 1. Siswa agar mampu berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. 2. Siswa agar mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar merupakan hal penting dan wajib. Sebab di sekolah dasar merupakan awal dan dasar pengetahuan, pengenalan dan penerapan Pancasila. Diharapkan jika Pancasila telah mereka kuasai dan terapkan sejak dini, maka akan menjadi kebiasaan hingga dewasa nanti. Karakter atau perilaku baik sejak kecil akan terus dibawa, diteladani, dan menjadikan Pancasila

sebagai pedoman dalam berperilaku atau bermasyarakat. Namun hal ini bukan sepenuhnya menjadi tugas guru, orang tua harus ikut berperan dalam membina dan menerapkan nilai-nilai Pancasila ini, sebab waktu orang tua dalam membina, lebih banyak dari waktu guru di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan refleksi terhadap pembelajaran PKn di kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai. Penulis merupakan guru kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai. Ternyata saat pembelajaran banyak siswa yang takut untuk bertanya tentang sesuatu yang belum dimengerti atau mengemukakan pendapat atau gagasan. Banyak dari siswa yang memilih duduk diam, mencatat dan mendengarkan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga proses pembelajaran terkesan membosankan. Bahkan beberapa siswa terlihat sibuk bermain-main dengan teman sebangkunya. Ada juga yang sibuk mencoret-coret bukunya. Kemudian penulis melakukan analisis hasil belajar siswa, mendapatkan hasil belajar yang rendah dan tidak memuaskan. Sebagian besar siswa mendapat nilai rendah. Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65, Dari 10 siswa kelas VI (enam) laki-laki 2 siswa, perempuan 8 siswa, hanya 2 orang mendapat nilai di atas KKM, dan sisanya 8 orang mendapat nilai di bawah KKM. Sebagian besar siswa tidak hafal teks proklamasi, tidak memahami isi dari teks pancasila, dan tidak dapat menyebutkan lambang dan bunyi pancasila dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti merasa resah dan gelisah. Perlu adanya tindakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa dan perilaku, sikap mereka.

Berdasarkan penelitian terdahulu dengan judul “upaya meningkatkan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran kooperatif tipe take and give pada siswa sekolah dasar diantaranya yaitu: yang dilakukan oleh Hari Setiyawan, Tri Nova Hasti Yuniarta (2018) yang menyimpulkan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe take and give (TAG) menunjukkan peningkatan pada hasil belajar PKn yang telah dilakukan oleh siswa kelas V SD Mangunsari 07 Sidomukti

Salatiga semester 2 tahun pelajaran 2016-2017. Hal itu dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siswa yang mengalami peningkatan.

Menurut Jean Piaget, proses pembelajaran adalah proses aktif, hal ini karena pengetahuan terbentuk dalam subyek belajar. Sehingga untuk membantu perkembangan anak, perlu diciptakan kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri (mengalami langsung). Seperti melakukan percobaan, mengajukan pertanyaan, menemukan, melakukan semuanya secara langsung. Apalagi karakteristik siswa kelas rendah yang sifatnya suka bermain, kreatif dan mempelajari sesuatu dari hal-hal yang konkret, maka pembelajaran direncanakan dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan berkelompok (Fatimah Ibda, 2015).

KAJIAN TEORETIS

Model Kooperatif Learning

Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif learning) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (heterogen). Menurut Slavin dalam Isjoni (2010), pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Selanjutnya, La Nani (2015) menjelaskan bahwa keheterogenan kemampuan siswa dimaksudkan agar terjalannya interaksi sosial dan kognitif antara siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan kemampuan rendah dalam kegiatan kolaboratif untuk memecahkan masalah.

Kooperatif Learning dalam PKn akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap PKn. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja kelompok dalam memecahkan suatu masalah secara bersama-sama dan lebih menekankan pada kehadiran teman sebayanya yang berinteraksi antarsesama

sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas.

Implementasi berbagai model yang mengacu pada pendekatan sangat berguna dalam upaya meningkatkan kinerja pembelajaran. Model kooperatif learning metode permainan, salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan Model kooperatif learning metode permainan adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Karakteristik Model kooperatif learning metode permainan yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat games tournament yang nantinya akan ada penghargaan kelompok (Respati, 201). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Model kooperatif learning metode permainan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok dan turnamen akademik. Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa. Selanjutnya guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan kemampuan akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah. Presentasi kelas, yaitu guru memperkenalkan materi pembelajaran yang akan dibahas dengan cara pengajaran secara langsung. Presentasi kelas disini bukan berarti guru menyampaikan seluruh materi pembelajaran, melainkan guru hanya

memberikan pokok materi pembelajaran. Pengembangan pokok materi pembelajaran akan dikembangkan oleh siswa sendiri. Penjelasan tentang pelaksanaan model kooperatif learning metode permainan juga dijelaskan pada saat presentasi kelas. Belajar kelompok merupakan kegiatan paling penting pada pelaksanaan model kooperatif learning metode permainan. Siswa akan dibagi pada kelompok kecil yang anggotanya telah dikondisikan oleh guru agar menjadi kelompok heterogen. Pada tahap ini siswa mempelajari materi dan mengerjakan tugas yang diberikan dalam lembar kerja secara berkelompok. Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Mengacu pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan merupakan pembelajaran kooperatif jika pembelajaran tersebut mencerminkan karakteristik sebagai berikut: a) siswa-siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam anggota dengan level dan latar belakang yang bervariasi, b) siswa-siswa melakukan interaksi sosial satu sama lain dalam bentuk diskusi, curah pendapat, dan sejenisnya, c) tiap-tiap individu memiliki tanggungjawab dan sumbangannya bagi pencapaian tujuan belajar baik tujuan individu maupun kelompok, d) dan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan coacher dalam proses pembelajaran. Beberapa elemen yang menjadi karakteristik atau ciri pembelajaran kooperatif menurut Slavin dalam karman la nani (2016) adalah: 1) saling ketergantungan positif (positive interdependence), 2) interaksi tatap muka (face-to-face promotive interaction), (3) tanggungjawab individual (individual accountability, 4) keterampilan-keterampilan kooperatif (cooperative skills), 5) proses kelompok (group proses), 6) pengelompokan siswa secara heterogen, dan 7) kesempatan yang sama untuk sukses (equal opportunities for success).

Dengan kata lain, dalam pembelajaran model kooperatif learning metode permainan terdapat saling ketergantungan positif di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap

siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar 12 berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal. Model kooperatif learning metode permainan memungkinkan siswa menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 005 Pulau Kumpai. Subjek Penelitian ini adalah Siswa kelas VI SD Negeri 005 Pulau Kumpai dengan Jumlah 10 siswa, terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).

PTK adalah salah satu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan memberikan tindakan tertentu sehingga dapat memperbaiki serta meningkatkan proses pembelajaran di kelas (dalam Arni, 2018). PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan seperti : 1) perencanaan, 3) pelaksanaan, 4) pengamatan, 5) refleksi (Hasniwati, 2019).

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terfokus dalam upaya merubah kondisi nyata terkini kearah yang diharapkan (*improvement oriented*) (Herlina, 2018). Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Pada siklus pertama setiap guru merancang RPP yang akan ditampilkan beserta evaluasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penampilan guru tersebut diobservasi dan dinilai secara bersama. Hasil observasi dan penilaian tersebut dijadikan bahan untuk melakukan refleksi. Hasil refleksi siklus pertama dijadikan acuan untuk perumusan RPP pada pelaksanaan pembelajaran siklus ke dua.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi yaitu aktivitas guru dan siswa dan tes berupa ulangan harian disetiap siklus, yang telah divalidasi oleh ahlinya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pemaparan secara

deskriptif dan secara matematis, dengan menggunakan rumus :

1. Kemampuan membaca dan memahami bacaan
 Tingkat kemampuan memahami bacaan dinyatakan dalam angka persentase dengan rumus:

$$S = R N \times 100 \text{ (Purwanto, 2008)}$$

2. Peningkatan kemampuan memahami bacaan
 Analisis yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{porserate} - \text{baserat}}{\text{Baserate}} \times 100\% \text{ (Aqib, 2011)}$$

3. Aktivitas guru dan siswa
 Aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Jumlah frekuensi

N = Jumlah semua indikator

Observasi aktivitas guru dan siswa dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan observasi yang mengacu pada kegiatan pembelajaran melalui model kooperatif learning metode permainan. Adapun aktivitas guru dan siswa yang diamati meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Sedangkan kategori aktivitas guru dan siswa adalah :

Tabel 1. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
91 – 100	Baik sekali
71 – 80	Baik
61 – 70	Cukup
< 60	kurang

Sumber : Purwanto, (2004)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, aktivitas guru dan siswa

selama pembelajaran dengan model kooperatif learning metode permainan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Aktivitas guru dalam pembelajaran

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1.	Jumlah Skor	12	14	16	18
2.	Persentase	50%	58.3	66.7	75
3.	Kategori	Kurang	Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dijelaskan bahwa pertemuan pertama siklus I aktivitas guru dengan skor 12 dengan persentase 50% dikategorikan kurang, pada pertemuan kedua siklus I aktivitas guru dengan skor 14 dengan persentase 58.3% dikategorikan cukup, dan pada

pertemuan pertama siklus II aktivitas guru dengan skor 16 dengan persentase 66.7% dikategorikan baik, pada pertemuan kedua siklus II aktivitas guru dengan skor 18 dengan persentase 75% dikategorikan baik. Aktivitas guru selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa peneliti

sebagai guru telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan dengan baik dan sesuai dengan

kompetensi yang diharapkan.

Tabel 3. Aktivitas Siswa dalam pembelajaran

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1.	Jumlah Skor	12	14	17	18
2.	Persentase	50%	58.3%	70.8%	75%
3.	Kategori	Kurang	Cukup	Baik	Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dijelaskan bahwa pertemuan pertama siklus I aktivitas siswa dengan skor 12 dengan persentase 50% dikategorikan kurang, pada pertemuan kedua siklus I aktivitas siswa dengan skor 14 dengan persentase 58.3% dikategorikan cukup, pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa dengan skor 17 dengan persentase 70.8% dikategorikan baik, dan pada pertemuan ketiga skor aktivitas siswa 18 dengan persentase 75% kategori baik. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa telah

mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan yang guru harapkan.

Analisis Kemampuan membaca dan memahami isi teks

Mengetahui kemampuan dan perubahan peningkatan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami bacaan selama penerapan model kooperatif learning metode permainan. Hasil kemampuan dan perubahan peningkatan kemampuan tersebut dapat dilihat dari UH siklus I dan II:

Tabel 4. Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Siklus	Nilai Rata-rata	Selisih Peningkatan Hasil Belajar Siswa
Skor Dasar	61.50	
UH I	64	2.5
UH II	71.50	7.5

Peningkatan hasil belajar keseluruhan dari SD ke UH II sebesar 19.56

Berdasarkan tabel di atas kemampuan membaca dan memahami bacaan siswa meningkat dari sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Kemampuan membaca dan memahami bacaan siswa sebelum tindakan dengan nilai rata-rata 61.50 setelah dilakukannya tindakan dengan penerapan model kooperatif learning metode permainan pada UH I dan UH II kemampuan memahami bacaan siswa mengalami peningkatan, yakni dari skor dasar dengan rata-rata 61.50 meningkat pada UH I sebesar 20% dengan rata-rata 64 dan meningkat lagi pada UH II dari dengan rata-rata 64 meningkat 5% dengan rata-rata 71.50.

Implementasi model Kooperatif Learning metode permainan dalam pembelajaran Pkn materi Pancasila yang dilaksanakan pada siswa kelas VI (Enam), mampu mengaktifkan siswa dalam pelajaran, membangun kreatifitas, dan membuat pembelajaran menyenangkan. Dengan permainan yang diterapkan, mampu meningkatkan daya pikir siswa kerah berpikir tingkat tinggi, karena siswa mampu menganalisis masalah yang diberikan lewat permainan. Pembelajaran lebih bermakna dan melekat dalam ingatan siswa sebab siswa mencari dan mengaitkan konsep sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan ini serta memberikan penguatan di akhir pelajaran. Metode kooperatif

learning yang diimplementasikan pada siswa meampu menanamkan pendidikan karakter religius dalam membaca doa diawal dan penutup, karakter kerjasama, kolaborasi, tanggung jawab, gotong royong di kegiatan permainan dalam kelompok, menanamkan karakter nasionalis ketika menyanyikan lagu wajib dan lagu daerah. Pakaian guru yang sopan dan tutur kata yang baik mampu menjadi tauladan bagi siswa.

Pembahasan

Seorang pendidik dikatakan berhasil jika pada suatu proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar. Berdasarkan data hasil belajar siswa secara umum pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model kooperatif learning terjadi peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus.

Pada proses pembelajaran, guru memberikan penjelasan materi dengan mengaitkan beberapa contoh dalam kehidupan sehari-hari. Disini guru memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk secara langsung terlibat dalam proses belajar yaitu peserta didik mengamati contoh yang diberikan dan selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang permasalahan atau materi. Pembiasaan kegiatan mengamati ini sangat bermanfaat bagi pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik, sedangkan kegiatan menanya bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan melatih siswa untuk berpikir. Kegiatan ini dapat membuat siswa menjadi aktif untuk mencari tahu permasalahan dari contoh yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2013).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif learning memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (A'la, 2010).

Berdasarkan analisis pengamatan terhadap aktivitas dalam proses pembelajaran PKn materi tentang Pancasila dengan menggunakan

model kooperatif learning metode permainan pada siklus 1 masih terlihat kelemahan yang harus diperbaiki. Kelemahan tersebut saat apersepsi guru tidak mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. langkah-langkah permainan tidak diberitahukan oleh guru, hal ini penting dilakukan agar gerak siswa terarah dan tidak semaunya. Ketika melakukan permainan guru tidak berkeliling membimbing sehingga siswa yang kesulitan tidak mampu melaksanakan kegiatan tersebut. Suara guru yang kurang bersemangat, kurang memberikan motivasi dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada saat akan presentasi kelompok kekurangan waktu, hal ini disebabkan kurangnya manajemen waktu yang dilakukan oleh guru. Kelemahan yang didapat pada siklus 1 akan dianalisis dan dicari pemecahannya. Kemudian diperbaiki pada tahap selanjutnya, yakni simulasi siklus 2. Hasil simulasi siklus 2 yaitu Implementasi model Kooperatif Learning metode permainan dalam pembelajaran PKn materi nilai-nilai Pancasila yang dilaksanakan pada siswa kelas VI (Enam) dengan perbaikan kelemahan pada simulasi siklus 1, didapatlah hasil bahwa implementasi tersebut mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran, membangun kreatifitas dan inovasi siswa, serta pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu mampu meningkatkan berpikir tingkat tinggi, karena siswa mampu menganalisis masalah yang diberikan lewat permainan. Pembelajaranpun lebih bermakna dan melekat dalam ingatan siswa sebab siswa mencari dan mengaitkan konsep sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan ini serta memberikan penguatan di akhir pelajaran. Pemberian reward atau penghargaan terhadap kelompok yang menyelesaikan tugas paling dahulu dan benar, membuat siswa bersemangat belajar untuk mendapatkan nilai tinggi dengan cepat. Metode kooperatif learning yang diimplementasikan pada siswa meampu menanamkan pendidikan karakter religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan integritas. Pengawasan dan pembimbingan dalam kelompok serta sikap guru yang penyanyang mampu membuat anak merasa nyaman untuk belajar dan tidak takut tertinggal pelajaran.

Berdasarkan hasil siklus 1 dan siklus 2 dapatlah penulis simpulkan bahwa implementasi model kooperatif learning menggunakan metode permainan dalam pembelajaran dapat diterapkan pada siswa kelas II (Dua) untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi Pancasila. Perilaku guru, tutur kata dan pakaian guru akan mempengaruhi juga kenyamanan siswa dalam belajar di kelas. Kerjasama dan interaksi siswa dengan guru terjalin dengan baik. Penanaman karakter dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan perilaku baik siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Gading Tua Hasibuan,2017) dengan judul penelitian meningkatkan hasil belajar pkn melalui metode bermain peran dengan model Pembelajaran Cooperative learning

Pada siswa kelas v sd negeri 0718 Pir trans sosa 1 b. upaya meningkatkan prestasi belajar siswa dengan metode bermain peran melalui pendekatan model cooperative learning dengan mengefektifkan alat peraga kebudayaan dan globe telah mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi pada siklus I maupun siklus II dengan bukti adanya peningkatan, menggunakan media pembelajaran kebudayaan dan globe dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Negara Kesatuan Republik Indonesia. 2. Model pembelajaran cooperative learning melalui penerapan metode bermain peran untuk dengan mengefektifkan alat peraga dapat m meningkatkan hasil belajar siswa. 3. Prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada evaluasi sebelum perbaikan pembelajaran ada 12 siswa atau 52% dari 23 siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus I meningkat, siswa yang nilainya 75 keatas menjadi 16 atau 69% dari jumlah 23 siswa dan pada perbaikan siklus II menjadi 22 siswa atau 96%

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI SDN 005 Pulau Kumpai meningkat dengan

menggunakan model kooperatif learning metode permainan. Peningkatan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran dan peningkatan rata-rata hasil belajar PKN.

1. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan dengan aktivitas guru. Pertemuan pertama siklus I aktivitas guru dengan persentase 50% (kurang), pada pertemuan kedua dengan persentase 58.3%(cukup), pada pertemuan pertama siklus II dengan persentase 66.7% (baik), pertemuan kedua persentase 75% (baik),
2. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan dengan aktivitas siswa dengan persentase aktivitas siswa pertemuan pertama 50% (kurang), pertemuan kedua 58.3% (cukup), dan pada pertemuan siklus II pertemuan pertama dengan persentase 70.8% (baik), pertemuan kedua 75% (baik).
3. Peningkatan rata-rata hasil belajar PKN siswa adalah sebagai berikut, nilai rata-rata hasil tes memahami bacaan pada skor dasar sebelum tindakan mencapai 61.50 pada siklus I meningkat sebesar 2.5% dari skor dasar yaitu dengan rata-rata 64.00 dan pada siklus II meningkat sebesar 7.5% dari skor dasar yaitu dengan rata-rata 71.50. Sebelum dilakukannya tindakan banyak siswa dengan persentase sebanyak 80% dari jumlah siswa seluruhnya yaitu sebanyak 8 siswa berada pada kategori belum tuntas, siswa dengan kategori tuntas 20% sebanyak 2 siswa. Pada siklus I terjadi lagi pengurangan jumlah siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 60% yaitu hanya 6 siswa, dan kategori tuntas sebanyak 40% sebanyak 4 siswa. Pada siklus 2 terjadi lagi pengurangan jumlah siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 10% yaitu hanya 1 siswa, dan kategori tuntas sebanyak 90% sebanyak 1 siswa.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning metode permainan dalam meningkatkan hasil belajar PKN kemampuan membaca dan memahami bacaan siswa telah memenuhi hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Berdasarkan simpulan yang

telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif learning metode permainan dalam pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan pembelajaran dapat diterapkan oleh tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN.
2. Kepada peneliti selanjutnya penerapan model pembelajaran kooperatif learning metode permainan dalam pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD,SLB,TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arni. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Di SD Negeri 018 Rantau Sialang Kecamatan Kuantan Mudik. *Jurnal PAJAR (Pendidik dan Pengajar)*, 2(5), 737-743.
- A'la, M. (2010). *Quantum Teaching*. Yogyakarta : Diva Press
- Fatimah, I. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Intelektualita.vol 3 no.1.27.
- Hasibuan, G.T. (2017). Meningkatkan hasil belajar pkn melalui Metode bermain peran dengan model Pembelajaran Cooperative learning Pada siswa kelas v sd negeri 0718 Pir trans sosa 1 b. *Jurnal bimbingan dan konseling*. Vol 2, no 1.
- Hasniwati. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Pictue and Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II A SD Negeri 004 Cendirejo Kecamatan Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3 (1), 189-196.
- Herlina. (2018). Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun Model Pembelajaran Melalui Workshop di Sd Negeri 009 Seberang Teluk Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan Singingi. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 812-819.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta, Bandung.
- Karman. (2016). Pengembangan pembelajaran kooperatif dalam mengkonstruksi kemampuan berpikir kritis dan penalaran logis matematis siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 5, No.2, 79.
- Kemdikbud. (2013). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kurikulum 2013
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian UNS*. 1 (2), hlm. 1-10.
- Setiyawan, Y. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take And Give Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*. Vol. 4 No. 2, September 2018.
- Tarigan, R. (2012). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPA Fisika di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*. 4 (2), hlm. 50-55.