

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN KARTU KUARTET PANCASILA PADA MATA PELAJARAN PPKN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PENERAPAN NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Rizki Septa Hardhita
SD Laboratorium UM Blitar
rizkishardhita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik serta pengaruh dari penggunaan media permainan kartu kuartet pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Metode penelitian yang digunakan berupa penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian berupa siklus. Dalam teknik pengumpulan data dilakukan tes. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tulis sebagai sarana dimana peserta didik diberikan tugas. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif memiliki karakteristik yang dapat ditampilkan dalam bentuk angka, berupa hasil pembelajaran awal dan hasil pembelajaran akhir. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini ialah media permainan kartu kuartet pancasila efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus I dengan metode ceramah dan media *power point* persentase peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas ialah sebesar 50%, ketika dilakukan perbaikan pada siklus II dengan media permainan kartu kuartet, persentase peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas naik sebesar 85%.

Kata Kunci: media permainan, kartu kuartet, hasil belajar

Abstract (Book Antiqua, 11, spasi 1)

This study aims to determine the ability of students and the effect of using the Pancasila quartet card game media to increase students' understanding of the application of Pancasila values in everyday life. The research method used is classroom action research with research procedures in the form of cycles. In the technique of collecting data, tests were carried out. The test is carried out to measure the ability of students before the action is taken and after the action is taken. The research instrument used was a written test as a means by which students were given assignments. The data analysis technique used is quantitative analysis. Quantitative analysis has characteristics that can be displayed in the form of numbers, in the form of initial learning outcomes and final learning outcomes. The result of this research is that the media of the Pancasila quartet card game is effective in increasing students' understanding of the application of Pancasila values in everyday life. In the first cycle with the lecture method and power point media the percentage of students who got a complete score was 50%, when improvements were made in the second cycle with the quartet card game media, the percentage of students who got a complete score increased by 85%.

Keyword: *game media, quartet cards, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk menumbuhkan semangat belajar dalam diri peserta didik. Media pembelajaran diibaratkan sebagai alat tempur pendidik untuk dapat mencapai suatu target yang diinginkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sudah menjadi barang tentu dan wajib bagi guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, selain itu penggunaan media pembelajaran akan membuat peserta didik semakin bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas.

(Arief dkk 2012:26) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Maka jika menilik hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara bagi pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Selama ini peserta didik hanya menyampaikan materi yang didominasi menggunakan metode ceramah, dimana guru sesekali menggunakan media *power point* untuk membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami pelajaran PPKn. Namun dengan bantuan media *power point* tidak cukup untuk membuat peserta didik lebih paham dengan materi yang disajikan. Karena peserta

didik tidak terlibat secara langsung dengan pembelajaran yang dilakukan.

Hasil yang sama didapatkan saat pelajaran PPKn pada materi "Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari" berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, banyak peserta didik yang sulit membedakan penerapan nilai - nilai pancasila, terutama nilai pada sila kedua dan sila kelima. Berdasarkan hasil wawancara, alasan peserta didik sulit membedakan nilai pancasila karena kemiripan isi pada sila-sila tersebut. Selain itu, mereka juga beralasan tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Pendidik yang hanya mengkombinasi metode ceramah dan media *power point* dirasa belum cukup bagi peserta didik untuk membuat mereka tertarik, sehingga peserta didik merasa lelah dan mengantuk saat kegiatan belajar. Hal ini didukung dengan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal, dari total 20 peserta didik hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimum (KKM) yakni 80 dan rentang nilaipun terlalu jauh dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan individu di kelas tersebut cukup tinggi tapi perolehan nilai belum memuaskan bagi siswa dan guru.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak juga sebagai pengajar PPKn kelas VI di SD Laboratorium UM Kota Blitar mencoba untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada

pembelajaran PPKn. Sesuai dengan hasil nilai siswa dimana rentang nilai yang jauh dan rendahnya hasil belajar peserta didik, maka butuh pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara penggunaan media kartu kuartet yang dikemas dalam bentuk permainan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:258) permainan adalah perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, dimana hasil akhirnya tidak dipertimbangkan. Dananjaya (2010 : 35) Permainan adalah kegiatan menyenangkan yang dapat menyburkan kemampuan dan watak seseorang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:628), kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan hampir sama dengan karcis).

Kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (KBBI 2008:745) Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Biasanya tulisan judul gambar ditulis paling atas dari kartu dan tulisannya lebih diperbesar atau dipertebal dan tulisan gambar, ditulis dua atau empat baris secara vertikal ditengah - tengah antara judul dan gambar. Tulisan yang menerangkan gambar itu biasanya ditulis dengan tinta berwarna.

Pemilihan media pembelajaran ini dikarenakan perkembangan jaman yang semakin modern. Dimana dengan media

ini, peserta didik dituntut secara aktif untuk mengikuti proses kegiatan belajar. Media ini juga sebagai sarana untuk dapat menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri peserta didik. Permainan kartu kuartet ini menuntut peserta didik untuk memahami konsep, mengatur strategi, mengembangkan pengetahuan, berinteraksi dengan teman, menumbuhkan perkembangan sosial, emosi, fisik dan motorik dalam waktu yang bersamaan. Sehingga jika ini diterapkan secara terus menerus, maka akan membiasakan peserta didik berfikir secara kritis dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan permasalahan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pancasila pada Mata Pelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Penerapan Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari"

METODE

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek ialah peserta didik kelas VI A SD Laboratorium UM Kota Blitar yakni sebanyak 20 peserta didik.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian tindakan yang dilakukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Pardjono dkk,

2007:12). Prosedur penelitian tindakan kelas dapat melalui empat tahap yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menetapkan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tindakan

Kegiatan belajar mengajar yang telah disiapkan dan disesuaikan dengan rencana pembelajaran

3. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar.

4. Refleksi

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat apakah pembelajaran sudah mencapai target atau belum. Jika belum maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya

Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Dimana tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tulis yang berupa mengelompokkan nilai-nilai pancasila yang sesuai dengan sila pancasila.

Dalam penelitian ini validitas ialah kecermatan dan ketepatan alat ukur dalam melakukan fungsinya. Instrumen yang valid maka alat ukur yang dipakai juga valid (Sugiyono, 2012: 173-174).

Sedangkan Reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang baik, cukup dapat dipercaya sebagai alat untuk mengumpulkan data (Arikunto, 2006: 154).

Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Teknik analisis data dilakukan untuk mengolah data untuk mencapai tujuan penelitian.

Penelitian tindakan ini dikatakan berhasil jika terdapat perubahan ke arah perbaikan, baik dari suasana belajar dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan proses dan hasil. Keberhasilan diperoleh jika terjadi peningkatan skor sebesar 80% dari jumlah siswa sesudah dilakukan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana siklus I yakni sebelum dilakukan tindakan dan siklus II setelah dilakukan tindakan. Data nomor absen peserta didik secara sengaja di acak dan nama ditulis dengan peserta didik untuk menjaga data dan privasi peserta didik.

1. Siklus I

Pada siklus I model pembelajaran masih didominasi dengan ceramah dan dengan bantuan media *power point*. Alur dalam siklus I akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada proses perencanaan, peneliti yang sekaligus pendidik membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana alokasi waktu

pembelajaran yakni 80 menit. Selain itu pendidik juga mempersiapkan materi dan instrumen berupa penilaian berupa tes tulis.

b. Tindakan

Tabel 1: Kegiatan Siklus I

No	Kegiatan	Alokasi
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan berdoa, memeriksa kehadiran/absensi peserta didik . Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	15 menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru melalui media power point tentang penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari Peserta didik melakukan tanya jawab Peserta didik mengerjakan tes tulis 	60 menit
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran Penyampaian rencana tindak lanjut Salam dan doa 	5 menit

No	Kegiatan	Alokasi
	penutup	

c. Observasi

Pada observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap nilai hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 2: Nilai Peserta Didik Siklus I

No	Peserta Didik	Nilai
1.	Peserta Didik 1	100
2.	Peserta Didik 2	100
3.	Peserta Didik 3	95
4.	Peserta Didik 4	90
5.	Peserta Didik 5	85
6.	Peserta Didik 6	85
7.	Peserta Didik 7	80
8.	Peserta Didik 8	80
9.	Peserta Didik 9	80
10.	Peserta Didik 10	80
11.	Peserta Didik 11	75
12.	Peserta Didik 12	65
13.	Peserta Didik 13	65
14.	Peserta Didik 14	60
15.	Peserta Didik 15	60
16.	Peserta Didik 16	55
17.	Peserta Didik 17	50
18.	Peserta Didik 18	45
19.	Peserta Didik 19	40
20.	Peserta Didik 20	40

Berdasarkan tabel di atas didapat bahwa nilai tertinggi dengan pembelajaran metode ceramah dan media *power point* yakni 100 dan nilai terendah yakni 40.

Dalam tes tulis ditemukan bahwa 10 peserta didik telah mencapai KKM dan 10 peserta didik belum mencapai KKM dan bila dipersentasekan peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM hanya

50%. Hal tersebut membuat penilaian ketuntasan belum mencapai dari nilai KKM yang ditentukan yakni sebesar 80% dari seluruh siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi pada siklus I. Faktor yang membuat hasil belajar siswa rendah yakni masih banyak siswa yang tidak mendengarkan pendidik ketika menjelaskan, sebagian siswa berbicara sendiri dan ada yang kedapatan melamun saat pendidik menjelaskan. Hal ini dipengaruhi karena pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media *power point* tidak cukup untuk membuat peserta didik tertarik dengan materi yang disajikan guru. Sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke siklus II sebagai perbaikan proses pembelajaran.

2. Siklus II

Pada siklus II peneliti menggunakan media pembelajaran menggunakan kartu kuartet. Alur dalam siklus II akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada proses perencanaan, peneliti memodifikasi RPP yang dibuat pada siklus I, dimana ditambahkan permainan kuartet dalam proses pembelajaran. Alokasi waktu yang diberikan tetap 80 menit, selain itu pendidik juga menyiapkan instrumen penilaian berupa tes tulis.

b. Tindakan

Tabel 3: Kegiatan Siklus II

No	Kegiatan	Alokasi
1.	Kegiatan Awal	15 menit

No	Kegiatan	Alokasi
	<ul style="list-style-type: none"> Mengucapkan salam dan berdoa, memeriksa kehadiran/absensi peserta didik . Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung 	
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru melalui media power point tentang penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari Peserta didik melakukan permainan kuartet yang dilakukan secara berkelompok Peserta didik melakukan tanya jawab Peserta didik mengerjakan tes tulis 	60 menit
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran Penyampaian rencana tindak lanjut Salam dan doa penutup 	5 menit

c. Observasi

Pada observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap nilai hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 2: Nilai Peserta Didik Siklus I

No	Peserta Didik	Nilai
1.	Peserta Didik 1	100
2.	Peserta Didik 2	100
3.	Peserta Didik 3	95
4.	Peserta Didik 4	95
5.	Peserta Didik 5	100
6.	Peserta Didik 6	100
7.	Peserta Didik 7	80
8.	Peserta Didik 8	95
9.	Peserta Didik 9	100
10.	Peserta Didik 10	80
11.	Peserta Didik 11	95
12.	Peserta Didik 12	100
13.	Peserta Didik 13	75
14.	Peserta Didik 14	85
15.	Peserta Didik 15	90
16.	Peserta Didik 16	85
17.	Peserta Didik 17	80
18.	Peserta Didik 18	75
19.	Peserta Didik 19	80
20.	Peserta Didik 20	60

Berdasarkan tabel di atas didapat bahwa nilai tertinggi dengan pembelajaran dengan media pembelajaran permainan kuartet yakni 100 dan nilai terendah yakni 60.

Dalam tes tulis ditemukan bahwa 17 peserta didik telah mencapai KKM dan 3 peserta didik belum mencapai KKM dan bila dipersentasekan peserta didik yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 85%. Hal tersebut membuat penilaian ketuntasan telah mencapai nilai KKM yang ditentukan yakni sebesar 80% dari seluruh siswa.

d. Refleksi

Refleksi hasil penelitian tindakan kelas oleh peneliti yakni dengan media pembelajaran kartu kuartet yang dilakukan pada siklus II ini, ketuntasan sudah tercapai.

Dengan media permainan kuartet ini, peserta didik ikut serta secara langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan fokus pada materi yang disajikan guru. Selain itu, antusias peserta didik dalam melakukan permainan dan rasa ingin menjadi pemenang membuat mereka lebih semangat untuk menggali lebih jauh tentang materi yang disampaikan.

Pengaruh media permainan kartu kuartet yang dilakukan pada siklus II terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dengan media power point pada siklus I, utamanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka media permainan kartu kuartet efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan penerapan media permainan kartu kuartet, siswa kelas VI SD Laboratorium UM Kota Blitar mengalami peningkatan hasil belajar pada materi penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada siklus I dengan metode ceramah dan media *power point* peserta didik yang

mendapatkan nilai tuntas yakni 50%, sedangkan nilai KKM yang ditentukan yakni 80% dari seluruh siswa. Artinya pada siklus I kemampuan siswa masih tergolong rendah. Ketika dilakukan perbaikan pada siklus II dengan media permainan kartu kuartet, persentase peserta didik yang tuntas KKM yakni naik sebesar 85%. Artinya pada siklus II ini ketuntasan telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsini 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: CV. Alfabeta
- Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum

UNESA
Universitas Negeri Surabaya