

Implementasi Papan Roda Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

Siti Zaidatul Khasanah¹, Handara Tri Elitasari²

PGMI, STAINU Purworejo^{1,2}
handaratrielitasari@gmail.com

| | | |
|------------------|------------------|------------------|
| Submit | Review | Publish |
| 29 Desember 2022 | 29 Desember 2022 | 31 Desember 2022 |

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa dengan mengimplementasikan media Papan Roda Pintar. Subjek yang digunakan yakni 15 siswa kelas III. Penelitian dilaksanakan di MI NU Gowong Kecamatan Bruno, Kabupaten Purworejo. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, siklus I dan siklus II. Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah tes, dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data dilakukan dengan diskripsi kualitatif. Hasil penelitian dapat dibuktikan bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 70 dan meningkat pada siklus II menjadi 76. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media papan roda pintar terbukti efektif untuk membantu meningkatkan hasil belajar PKN siswa.

Kata Kunci: hasil belajar PKN, papan roda pintar

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of PKN students by implementing Papan Roda Pintar media. The subjects used were 15 grade III students. The research was conducted at MI NU Gowong, Bruno District, Purworejo Regency. The research method used is classroom action research (CAR). This research was conducted in two cycles, cycle I and cycle II. Data collection techniques in this study were tests, documentation and observation. The data analysis technique was carried out using descriptive qualitative. The results of the study can be proven that in the first cycle an average score of 70 was obtained and it increased in the second cycle to 76. So it can be concluded that learning using wheeled board media has proven effective in helping to improve students' PKN learning outcomes.

Keywords : learning outcomes PKN, papan roda pintar media

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi dalam membangun masa depan bangsa. Generasi yang unggul memiliki harapan besar terhadap keberhasilan kehidupan suatu bangsa dan negara. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa elemen. Salah satunya adalah peran guru dalam mendorong keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas. Guru menentukan desain pembelajaran yang mendukung siswa untuk dapat berperan aktif dalam terlaksananya pembelajaran. Pada kurikulum 2013, pembelajaran lebih dipusatkan pada siswa daripada guru. Sehingga guru harus memiliki banyak referensi untuk dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi. Kegiatan siswa sebelum adanya kurikulum 2013 menunjukkan bahwa kurang terampil dalam kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi (Septiyowati & Prasetyo, 2021). Sehingga dengan perubahan yang sudah ada, maka proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Media berperan sebagai salah satu sarana dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang memiliki kedudukan penting dalam proses pembelajaran. Implementasi media pendidikan dapat

mendukung proses belajar untuk dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Melalui media tersebut maka siswa dapat termotivasi untuk dapat belajar secara mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Media akan membantu proses kognitif siswa yang dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan saat pembelajaran (Indriyani, 2019). Siswa akan terbantu dalam memahami materi yang abstrak. Melalui media siswa akan terbantu dalam mengembangkan psikologis anak dalam belajar (Magdalena et al., 2021). Materi dapat dipahami secara konkret oleh siswa. Media yang dipilih tentunya media yang kontekstual yakni tidak jauh dari kehidupan siswa. Sehingga siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan juga akan menjadi lebih bermakna dan memberikan long memory pada kognitif siswa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar, siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas (Elitasari, 2022). Hasil belajar juga dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar (Nilasari et al., 2016). Dalam hal ini guru memiliki peran utama dalam keberhasilan pembelajaran setiap siswa di sekolah.

Salah satu pelajaran yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 adalah PKN. Pembelajaran PKN merupakan ilmu yang menyajikan berbagai pengetahuan mengenai konsep – konsep dasar tata kelola sebagai seorang warga negara. Biasanya pembelajaran PKN itu merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak dengan sebagian besar informasinya berupa teks bacaan. Ini merupakan salah satu alasan mengapa PKN memiliki daya minat rendah dari para peserta didik. Pada pembelajaran PKN terkhususnya kelas III juga membahas tentang hak serta kewajiban peserta didik sebagai warga sekolah dan anggota keluarga. Materi ini sangat berkaitan erat dengan kegiatan sehari – hari siswa ketika di rumah maupun di sekolah. Berikut ini merupakan KI dan KD pembelajaran PKN di kelas III .

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran PKN di kelas III di MI NU Gowong mengalami beberapa permasalahan. Siswa belum mampu memahami secara rinci mengenai hak dan kewajibannya sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Terlihat sekilas materi ini memiliki tingkat kesulitan sedang namun pada kelas III materi ini ternyata memiliki tingkat kesulitan yang cukup signifikan. Pada saat pembelajaran di kelas siswa cenderung tidak antusias dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru. Daya Tarik siswa pada pembelajaran ini terbilang cukup rendah sehingga memicu pada hasil belajar siswa pada PKN ini. Terbukti berdasarkan Nilai awal kelas III sebelum menggunakan media papan pada pembelajaran PKN hak dan kewajiban ini sebanyak kurang lebih 67% mendapatkan nilai di bawah KKM (70). Dari jumlah 15 siswa di kelas hanya 33% atau sejumlah 5 peserta didik yang sudah mampu mendapatkan nilai mencapai KKM. Nilai ini didapatkan dari guru kelas yang mengampu.

Berdasarkan permasalahan diatas salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN yaitu pembelajaran dengan menggunakan media Papan Roda Pintar. Media ini terbuat dari bahan – bahan sangat mudah ditemukan disekitar kita seperti kertas pelangi, kardus, kertas lipat dan lainnya. papan roda pintar ini bersisi kuis soal – soal tentang hak dan kewajiban siswa sebagai warga sekolah dan anggota keluarga. Dengan media ini diharapkan nantinya dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran PKN.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (action research). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Efektivitas dari penggunaan media papan roda pintar terhadap hasil belajar PKN pada siswa kelas III di MI NU gowong. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi dan tes. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di MI NU Gowong sebanyak 15 orang. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus. Siklus I dan siklus II masih menggunakan media yang sama yaitu papan roda pintar. Tehknik analisis data yang digunakan adalah tehnik analisis data

diskripsi kualitatif dimana penyajian data berupa penjabaran dari objek yang diteliti. Tahapan yang dilakukan dalam setiap siklus terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah Papan Roda Pintar yang terbuat dari bahan sederhana dari kardus, kertas lipat dan bahan lainnya. cara kerja media ini yaitu dengan memutar papan roda kemudian meunggu sampai berhenti untuk kemudian jarum yang ada dipapan akan menunjukan kantong pintar yang didalamnya terdapat kuis untuk siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

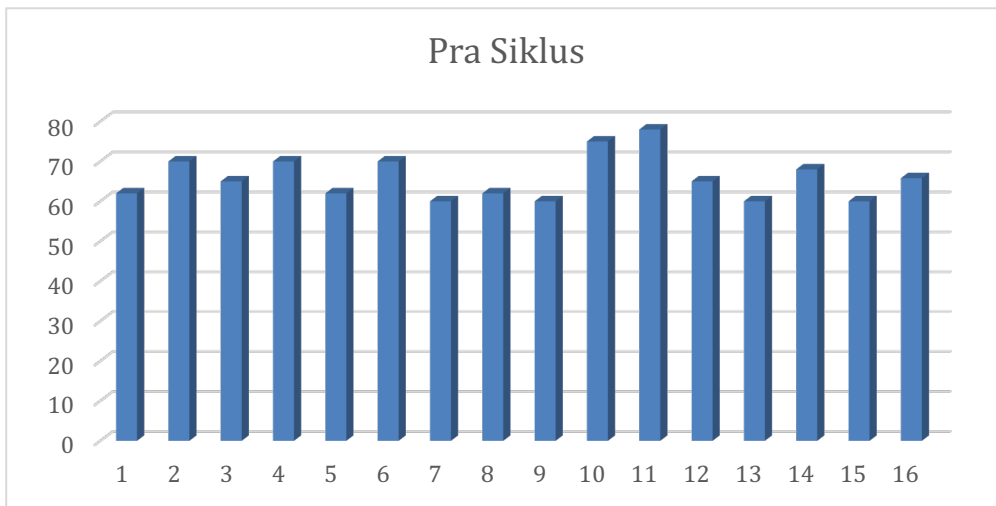
Penelitian tindakan kelas atau PTK ini dilakukan di lembaga pendidikan MI NU Pangeran Kajoran yang beralamat lengkap di dusun Kajoran Wetan Sidami, kelurahan Gowong, kecamatan Bruno , kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilakukan siklus I dan II. Sebelum implementasi media, maka guru melakukan beberapa tahapan. Pertama, tahap perencanaan, sebelum melakukan tindakan kelas dilakukan guru menyiapkan segala kebutuhan yang akan digunakan seperti membuat perencanaan pembelajaran atau RPP, media yang dibutuhkan , lembar soal, lembar jawaban, dan alat penunjang lainnya. pada tahap ini guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Melakukan absensi pada siswa, memberikan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan serta menyampaikan aturan dan cara kerja dari media yang akan digunakan.



Gambar 2. Papan Roda Pintar

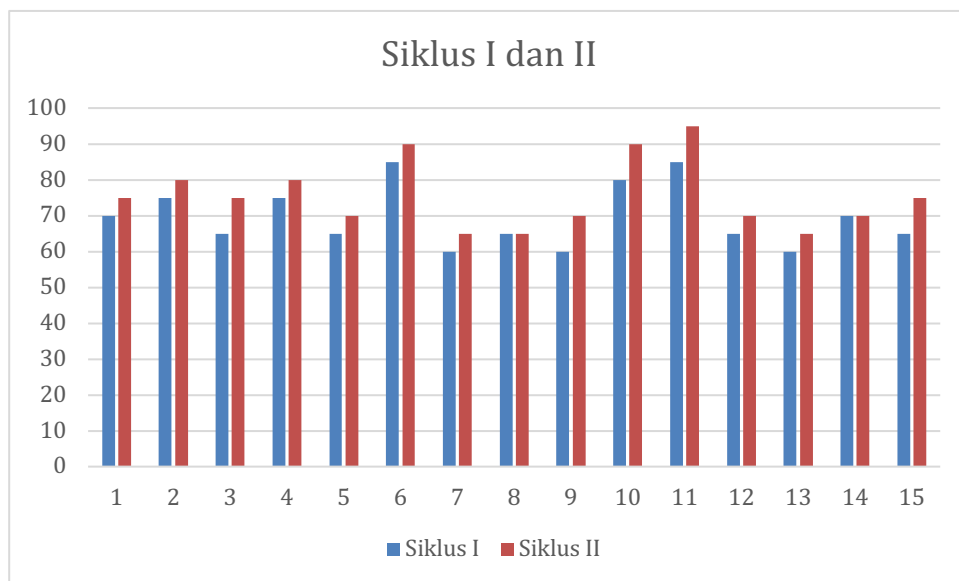
Kedua, tahap pelaksanaan, guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan literasi selama 5 menit dengan memberikan kebebasan siswa memilih buku bacaannya sendiri. Kemudian guru mengajak siswa untuk bersama sama mendiskusikan mengenai hak dan kewajiban siswa dirumah dan disekolah. Siswa belajar secara mandiri untuk memahami materi yang ada dibuku siswa. Kemudian siswa kelas 3 dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing – masing kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Setelah nya setiap kelompok akan mendapatkan kesempatan menggunakan media roda pintar secara bergantian. Dalam media tersebut terdapat kantong pintar yang bersisi soal – soal kuis yang akan dijawab secara lisan oleh siswa.

Ketiga, tahap evaluasi, setelah tahap pelaksanaan selesai dilakukan untuk kemudian guru memberikan lembar soal latihan untuk dikerjakan oleh siswa selama 15 menit. Bentuk latihan soal ini terdiri dari 10 pilihan ganda dan 5 esay. Dari semua tahapan yang telah dilakukan kemudian diperoleh data perbandingan nilai siswa pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Nilai PKn Pra Siklus

Berdasarkan data pra siklus, maka diperoleh data nilai siswa yang masih di bawah KKM 70 yakni 11 siswa dan 4 siswa sudah memperoleh nilai di atas KKM. Rata-rata nilai yang diperoleh yakni 70. Sehingga dalam hal ini perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar melalui implementasi media papan roda pintar. Media ini digunakan pada pembelajaran PKn siklus I dan II. Hasil siklus I dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Nilai PKn Siklus I dan II

Berdasarkan data nilai pada siklus I dan II, maka dapat dimaknai bahwa terjadi peningkatan nilai PKn siswa yang tidak terlalu signifikan. Pada siklus I terdapat 8 siswa yang masih memperoleh nilai di bawah 70 dan 5 siswa sudah di atas KKM. Siklus I diperoleh rata-rata 70. Sedangkan pada siklus II terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai di bawah 70 dan 13 siswa memperoleh nilai di atas 70. Pada siklus II diperoleh rata-rata 76. Perbandingan nilai rata-rata pada pra siklus, siklus I dan II dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 4. Perbandingan Hasil Nilai Rata-Rata Pra Siklus, PKn Siklus I dan II

Hasil perolehan nilai rata-rata PKn pada pra siklus, siklus I dan II yakni 70, 70 dan 76. Peningkatan yang diperoleh tidak terlalu signifikan, pada pra siklus dan siklus I tidak diperoleh nilai rata-rata yang meningkat. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti keadaan siswa yang memiliki berbagai karakteristik dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru selanjutnya melakukan refleksi dan dilakukan pembelajaran menggunakan papan roda pintar pada siklus II. Hasil nilai rata-rata lalu meningkat menjadi 76.

Berdasarkan hasil perolehan nilai siklus I dan II maka dapat diartikan bahwa media papan roda pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI NU Gowong. Papan roda pintar ini sebagai media yang berbentuk permainan yang mendorong siswa untuk aktif bergerak di kelas. Hal ini akan menarik perhatian siswa dan motivasi belajar materi PKN menjadi meningkat. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian (Sucian et al., 2015) yang menunjukkan bahwa metode permainan sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDK Uwamea. Karakteristik siswa sekolah dasar adalah belum dapat berpikir abstrak, sehingga melalui permainan akan memudahkannya untuk dapat memahami materi dengan mudah dan konkret. Belajar tidak harus selalu mendengarkan, akan tetapi dapat dilakukan dengan bermain. Metode permainan monopoli yang dilakukan oleh (Surya & Tirtoni, 2021) juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD. Media tersebut dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar pada materi PKn.

Pertiwi et al., (2013) metode permainan yang sudah diimplementasikan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SD. Keberhasilan ini didorong oleh tahapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Jadi, metode permainan yang akan dilakukan membutuhkan perencanaan yang matang. Selain itu, agar metode permainan yang diberikan sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Kristian et al., (2014) menambahkan bahwa metode bermain peran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI. Metode ini memberikan pengalaman langsung yang bermakna, karena siswa belajar secara praktik dan nyata. Hal ini akan membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Hikmawati et al., (2021) juga menunjukkan bahwa media papan roda pintar yang dikembangkan layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan siswa kelas I SD. Temuan ini menjadi pendukung yang kuat media papan roda pintar sesuai dengan usia siswa SD dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media papan roda pintar dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas III MI NU Gowong Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 70 dan meningkat pada siklus II menjadi 76. Guru seharusnya memberikan media permainan yang inovatif yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Implementasi media ini menjadi acuan bagi peningkatan kualitas pembelajaran PKn di Madrasah Ibtidaiyah maupun sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516.
- Hikmawati, Rosyidin, O., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Roda Baca Pintar Pada Membaca Permulaan Di Kelas I Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 213–225. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i1.8107>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Kristian, F. Y., Tampubolon, B., & Sugiyono. (2014). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS VI SEKOLAH DASAR*.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nilasari, E., Djatmika, E. T., & Santoso, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1399–1404. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6583>
- Pertiwi, F., Budi, H., & Susiani, T. (2013). *ENERAPAN METODE PERMAINAN DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKn SISWA KELAS V SD N 2 JATINEGORO TAHUN AJARAN 2013/2014*. 274–282.
- Septiyowati, T., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kecakapan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1231–1240. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/893>
- Sucian, G., Harun, A., & Gagaramusu, Y. (2015). Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Melalui Metode Permainan Siswa Kelas III SD Alkhairat Parigi. *Jurnal Kreatif Tadulako ...*, 3(3), 165–174. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3877>
- Surya, A. S. A., & Tirtoni, F. (2021). Literary Study of the Influence of Monopoly Game Media in Increasing PKN Learning Results in Elementary Schools. *Academia Open*, 6, 1–10. <https://doi.org/10.21070/acopen.6.2022.1875>