

Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon Untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-Sila Dan Lambang Pancasila Pada Siswa SD Kelas I

Edwiga Rika Febriliyanti
SDN Gabahan Kota Semarang Jawa Tengah
edwigarika@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi di kelas I SDN Gabahan Semarang, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran, diantaranya keterampilan guru rendah, aktivitas siswa rendah, dan hasil belajar siswa kompetensi mengenal sila-sila dan lambang Pancasila juga rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan penggunaan alat peraga kantong ajaib doraemon dalam kompetensi mengenal sila-sila dan lambang Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, meningkatkan aktivitas siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan kantong ajaib doraemon. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian, masing-masing siklus 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 18 siswa kelas I SDN Gabahan Semarang. Data hasil penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Variabel penelitian ini adalah (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) hasil belajar. Simpulan penelitian ini adalah penerapan kantong ajaib doraemon dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada kompetensi mengenal sila-sila dan lambang Pancasila kelas I SDN Gabahan Semarang.

Kata Kunci : *Aktivitas belajar; Kantong ajaib; Hasil belajar*

A. Pendahuluan

Berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Winarno, 2013: 18-19).

Pembelajaran PKn idealnya merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya menggunakan pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik dalam kegiatan belajar khususnya pada pembelajaran PKn. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan media yang menarik sangat penting dalam

pembelajaran. Pembelajaran akan menjadi lebih kreatif dan menyenangkan yang berdampak pada peningkatan hasil belajar PKn di SDN Gabahan Semarang.

Kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran PKn saat ini dipandang belum maksimal. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam temuan pusat kurikulum yang menggambarkan bahwa pendidikan di Indonesia masih begitu buruk hal ini disebabkan antara lain: (1) siswa pasif (mendengar, duduk, diam, catat, hitung, tidak terjadi proses interaktif); (2) guru berkuasa dan tahu segalanya; (3) pengelolaan kelas kaku dan tidak bervariasi; (4) sumber belajar terbatas pada buku; dan (5) siswa tidak mempunyai tantangan dalam proses belajarnya akibatnya hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal (Aryani dan Susatim, 2010: 8). Hal tersebut juga diperkuat oleh temuan yang dilaporkan oleh Solihatin dan Raharjo (Susanto, 2015: 93) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di sekolah dasar saat ini, guru masih menganggap siswa sebagai objek bukan sebagai subjek dalam pembelajaran, sehingga guru dalam proses pembelajaran masih mendominasi aktivitas belajar. Siswa hanya menerima informasi dari guru secara pasif. Selanjutnya Sholihatin menyebutkan bahwa dalam pembelajaran di lapangan terdapat kelemahan-kelemahan antara lain: (a) model pembelajaran konvensional; (b) siswa hanya dijadikan objek pembelajaran; (c) pembelajaran yang berlangsung cenderung tidak melibatkan pengembangan pengetahuan siswa karena guru selalu mendominasi dalam pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi sangat terbatas, kegiatan pembelajaran hanya diarahkan untuk mengetahui dan cenderung ke arah pengembangan aspek kognitif dan mengabaikan aspek afektif dan aspek psikomotorik; (d) pembelajaran bersifat hafalan sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar; dan (e) dalam proses pembelajaran hanya terjadi interaksi searah dari guru ke siswa.

Rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas I SDN Gabahan belum mencapai KKM yang ditetapkan, khususnya dalam kompetensi mengenal sila-sila dan lambang Pancasila.. Hal ini dibuktikan dengan data bahwa dari 18 siswa kelas I, hanya 12 siswa (60%) yang nilainya tuntas dan 6 siswa (40%) nilainya tidak tuntas dalam pembelajaran PKn dengan batas KKM 70. Berdasarkan hasil observasi dan data hasil belajar mata pelajaran tersebut, maka perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Peneliti akan menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki pembelajaran dengan menerapkan alat peraga kantong ajaib doraemon .

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengajukan judul: “Penerapan Kantong Ajaib Doraemon untuk Meningkatkan Kompetensi Mengenal Sila-sila dan Lambang Pancasila pada Siswa SD Kelas I.”

B. Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pengertian penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Arikunto (2010: 3) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan guru yang dilakukan oleh siswa. Menurut Arikunto (2010:16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Perencanaan tindakan kelas dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan penyebabnya,

setelah itu mencari solusi pemecahan masalah yang diharapkan dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa terutama yang berhubungan dengan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pkn. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar Pkn adalah pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat. Proses pembelajaran Pkn masih sering menggunakan metode konvensional. Pada prosesnya guru menerangkan materi dengan metode ceramah, sedangkan siswa hanya pasif mendengarkan uraian materi, menerima, dan 'menelan' begitu saja informasi dari guru. Hal ini tentu berakibat informasi yang didapat kurang begitu melekat dan membekas pada diri siswa. Sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan dan kurang menarik, akibatnya minat siswa menjadi rendah. Selain itu juga akan membuat siswa menjadi malas belajar sehingga akan berakibat pada rendahnya hasil belajar mereka.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan pada perencanaan yang telah dilakukan, dari perencanaan yang ada disepakati bahwa proses pembelajaran PKn dilakukan dengan menerapkan kantong ajaib doraemon untuk meningkatkan kompetensi mengenal sila-sila dan lambang Pancasila. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan, namun tindakan tidak mutlak dikendalikan oleh rencana. Tindakan yang diputuskan mengandung resiko karena terjadi dalam situasi nyata. Oleh karena itu, rencana tindakan harus bersifat sementara, fleksibel dan dapat diubah sesuai dengan keadaan yang ada sebagai upaya perbaikan.

Pada saat pelaksanaan tindakan peneliti melakukan observasi dan monitoring. Observasi dilakukan dengan mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Pada waktu observasi dilakukan, peneliti mengamati tindakan yang dilaksanakan terhadap siswa, pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan kantong ajaib doaraemon dan situasi kelas. Sedangkan untuk pengumpulan data, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) metode observasi untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar PKn siswa di kelas melalui penggunaan kantong ajaib doraemon, (2) metode tes dilakukan dengan pemberian soal esai untuk memperoleh data hasil belajar, (3) catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting selama pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi, dan (4) dokumentasi digunakan untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu melalui buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti, serta foto rekaman proses tindakan penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

Penerapan kantong ajaib untuk materi pengenalan sila-sila dan lambang Pancasila di adaptasi dari film kartun anak-anak yang berjudul Doraemon. Kantong ajaib dapat mengeluarkan berbagai macam benda yang diinginkan sehingga anak-anak menyukai film kartun tersebut. Dalam pembelajaran ini guru menyiapkan 5 doraemon dengan kantong ajaibnya. Tiap kantong berisikan satu tulisan dan lambang sila Pancasila dari sila I "Ketuhanan Yang Maha Esa", Sila II "Kemanusiaan yang Adil dan Beradab", Sila III "Persatuan Indonesia", Sila IV "Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan", Sila V "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia". Siswa di bagi menjadi lima orang dalam tiap kelompok. Satu kelompok kemudian maju untuk mengambil kartu tulisan yang berada didalam kantong kantong Doraemon. Tiap siswa membaca dengan keras kartu yang telah mereka ambil. Untuk

selanjutnya siswa saling mengurutkan apa yang telah dia dapat sesuai dengan urutan sila dalam Pancasila. Berikut adalah gambar kantong ajaib doraemon dan penerapannya pada pembelajaran PKn kompetensi pengenalan sila-sila dan lambang Pancasila pada siswa kelas I



Gambar 1 : media di tempel di di dinding sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran

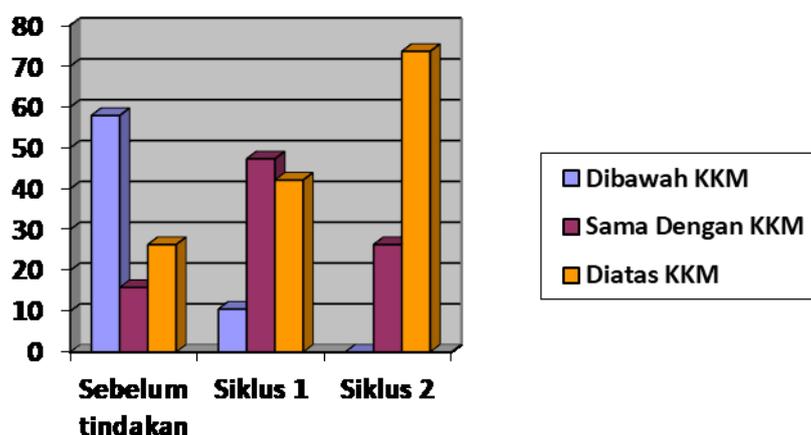


Gambar 2 : kertas bertuliskan sila dan lambang Pancasila untuk selanjutnya dimasukkan kantong ajaib



Gambar 3 : kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran

Tindak mengajar yang dilakukan guru dengan menerapkan kantong ajaib Doraemon dapat membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran PKn. Siswa merasa nyaman dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan tindakan pembelajaran dengan menerapkan kantong ajaib tersebut secara keseluruhan minat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Meningkatnya minat belajar diambil dari beberapa indikator yaitu siswa yang mengerjakan tugas mandiri, siswa yang berani mengajukan pertanyaan jika kurang jelas, siswa yang berani mengungkapkan ide atau gagasan, siswa yang mengerjakan tugas di depan kelas. Pada data peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan kantong ajaib Doraemon diambil dari aspek kemampuan siswa dalam mengerjakan soal oleh guru. Data tingkat hasil belajar siswa diperoleh dari alat ukur (instrumen) tes mandiri. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika memperoleh nilai lebih besar sama dengan nilai KKM yaitu 60. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses tindakan kelas mengenai hasil belajar PKn kompetensi pengenalan sila-sila dan lambang Pancasila dapat dilihat bahwa sebelum tindakan hasil belajar siswa masih rendah. Sebanyak 11 siswa (57,9 %) hasil belajarnya masih dibawah KKM, sebanyak 3 siswa (15,8 %) hasil belajarnya sama dengan KKM, sedangkan siswa yang hasil belajarnya di atas KKM sebanyak 4 siswa (26,3 %). Pelaksanaan siklus I sampai siklus II menunjukkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn sudah mengalami peningkatan berarti, sehingga berdampak dalam kemajuan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar sebanyak 3 siswa (10,5%) masih dibawah KKM, 8 siswa (47,3 %) sama dengan KKM, dan 87siswa (42,1 %) di atas KKM. Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari siklus I. Pada siklus II, hasil belajar sebanyak 5 siswa (26,3 %) sama dengan KKM, dan 13 siswa (73,6 %) menunjukkan diatas KKM. Pembelajaran PKn kompetensi pengenalan sila-sila dan lambnag Pancasila dinyatakan tuntas. Peningkatan hasil belajar dapat juga di lihat dari grafik berikut ini:



Grafik 1: Peningkatan hasil belajar sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

Pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa selama tindakan dengan menerapkan kantong ajaib doraemon diperoleh hasil bahwa minat dan hasil belajar PKn siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Penerapan kantong ajaib Doraemon memberikan perubahan positif pada siswa. Proses pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran,

sering mengemukakan ide atau gagasan, dan sering menjawab pertanyaan dari guru ataupun mengerjakan soal di depan kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan secara dua arah dari siswa dan guru tidak hanya dari guru saja dan siswa lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

D. Simpulan

Penerapan kantong ajaib doraemon pada kompetensi pengenalan sila-sila dan lambang Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas I SD Negeri Gabahan Semarang. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari siklus I sampai siklus II, dimana minat belajar siswa dalam pembelajaran PKn sudah mengalami peningkatan, sehingga berdampak dalam kemajuan hasil belajar siswa. Pada siklus I, hasil belajar sebanyak 3 siswa (10,5%) masih dibawah KKM, 8 siswa (47,3 %) sama dengan KKM, dan 7 siswa (42,1 %) di atas KKM. Pada siklus II, hasil belajar sebanyak 5 siswa (26,3 %) sama dengan KKM, dan 13 siswa (73,6 %) menunjukkan diatas KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aryani, Kusuma Ine dan Markum Susatim. (2010). *Pendidikan Kewarganegaraan berbasis nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Farida, Dyan. (2017). *Penerapan Media Kantong Ajaib Doraemon dengan Model Omeake untuk Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Siswa kelas V SDN Suko Anyar Malang*. Universitas Negeri Semarang,
- <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/1378>, diunduh di Semarang, 15 September 2018.
- <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/1378>
- Solihatin, Etin. (2013). *Strategi Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winarno.(2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian*. Jakarta: Bumi Aksara