

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS
IV SD NEGERI 04 TANJUNG ALAI KECAMATAN X KOTO SINGKARAK
KAB. SOLOK MELALUI TEKNIK PERMAINAN KUIS**

Oleh:

BANIUS, S.Pd.

(Kepala SDN 08 Saning Bakar, Kabupaten Solok)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui teknik kuis pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 04 Tanjung Alai yang berjumlah 20 orang. Objek penelitian adalah proses pembelajaran PKN dengan menerapkan teknik permainan kuis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan teknik permainan Kuis pada mata pelajaran PKN di kelas IV SD Negeri 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, PKN, teknik permainan kuis

PENDAHULUAN

PKN diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk membina moral yang diharapkan, diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Penggunaan istilah "Pendidikan Kewarganegaraan" diwakili oleh Azra dkk., dari Tim CICODE (*Center Indonesia for Civic Education*), Tim ICCE (2005:6). Menurut Azis Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesia-kan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKN memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target

tersebut (Cholisin, 2000:18). Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah 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.

PKn adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia. PKn diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari dan kehidupan bernegara. Tujuan PKn menurut Winataputra (2006:428) menyatakan tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi hal-hal sebagai berikut. Pertama, persatuan dan kesatuan bangsa: meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan, dan jaminan keadilan. Kedua, norma, hukum dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional. Ketiga, hak azazi manusia: meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasioanal dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan, dan perlindungan HAM.

Keempat, kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara. Kelima, Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. Keenam, kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi. Ketujuh, Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

Guru merupakan kunci utama dalam agenda proses pendidikan, dimana guru sebagai ujung tombak pendidikan harus mampu secara evolutif membangun manusia memiliki norma-norma hidup. Peranan guru dalam proses pembelajaran adalah hendaknya guru dapat mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Kunandar, sifat dan karakter guru yang disenangi siswa adalah demokratis, suka bekerjasama (kooperatif), baik hati, sabar, adil, konsisten, bersifat terbuka, suka menolong, menguasai bahan pelajaran, fleksibel, dan menaruh minat dan perhatian terhadap siswa.

Guru memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran, termasuk dalam perencanaan. Proses pembelajaran sebagai suatu aktivitas untuk meningkatkan pengetahuan, bakat, minat, dan sikap siswa berkaitan dengan aktivitas guru. Sebagai suatu sistem kegiatan proses pembelajaran melibatkan guru mulai dari pengurutan materi pembelajaran, penyampaian materi, bimbingan dan evaluasi belajar.

Penulis sebagai seorang guru mata pelajaran PKn, dalam pembelajaran di kelas IV menemukan masalah dalam pembelajaran PKn, dimana dalam proses pembelajaran siswa sering tidak bersemangat dalam belajar, siswa hanya sebagai pendengar yang baik, mereka cenderung pasif, hanya guru yang aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung didominasi oleh guru. Suasana belajar belum membuat siswa merasa senang. Selain itu, kurangnya keterampilan siswa dalam menjawab pertanyaan guru. Pernyataan di atas terlihat dari banyaknya siswa yang merasa mengeluh apabila masuk jam pelajaran PKn, akibatnya hasil dalam pelajaran PKn tidak memuaskan.

Hal ini terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa pada ulangan harian pembelajaran PKn. Dari jumlah siswa sebanyak 20 orang, hanya 6 orang yang nilainya tuntas dan berada di batas KKM yang telah ditetapkan di kelas, sedangkan 14 orang siswa bernilai di bawah KKM. Apabila kondisi ini dibiarkan tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa selanjutnya. Penulis dalam hal ini merasa perlu mencari solusi dari permasalahan yang terjadi khususnya di kelas IV ini, dari beberapa temuan yang penulis amati, penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn juga disebabkan karena beberapa faktor, yaitu (1) kurangnya pemahaman siswa tentang materi pelajaran PKn (2) kurangnya waktu berlatih bagi siswa dalam berbicara dan mengeluarkan pendapat saat berdiskusi, dan (3) kurangnya variasi metode yang diberikan guru pada pembelajaran PKn.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENPAN) nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah telah dijelaskan bahwa setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penulis merasa perlu mencari sebuah langkah pembelajaran untuk dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran PKn. Penulis mencoba menerapkan suatu teknik pembelajaran dalam bentuk permainan, yaitu permainan kuis. Teknik ini bertujuan untuk menarik minat siswa mengikuti pelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar siswa dengan pendekatan bahwa sebuah permainan akan menghilangkan kejenuhan, menciptakan suasana yang menyenangkan, suasana yang penuh persaingan sehingga mampu memompa adrenalin siswa.

Permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn di sekolah. Sebuah permainan dapat dikatakan permainan apabila dalam permainan tersebut memperoleh kesenangan dan dapat melatih siswa untuk memahami materi PKn. Menurut Dewey dalam Sugiarsih (2010:4) menyimpulkan bahwa interaksi antara permainan dan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi siswa. Senada dengan hal itu, Framberg dalam Sugiarsih (2010:5) menyatakan bahwa permainan merupakan aktivitas yang bersifat simbolik. Ketika peserta didik terlibat dalam suatu permainan dalam situasi belajar secara serius dan menyenangkan maka sifat sukarela dan motivasi akan datang dalam diri siswa secara spontan. Berdasarkan uraian diatas, penulis memberi judul penelitian ini yaitu "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Melalui Teknik Permainan Kuis di Kelas IVA SD Negeri 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok".

METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 04 Tanjung Alai yang berjumlah 20 orang. Objek penelitian adalah proses pembelajaran PKn dengan menerapkan teknik permainan kuis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi dan tes. Analisis data dilakukan berdasarkan data yang terkumpul dari

instrumen pengumpulan data yang digunakan, sehingga yang menjadi permasalahan penelitian dan tujuan penelitian dapat dianalisa secara deskriptif komparatif yaitu: membandingkan data pada siklus pertama dan seterusnya dalam bentuk persentase.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, yaitu pada hari Rabu tanggal 29 Januari 2014 dan tanggal 5 Februari 2014. Pada siklus pertama ini yang dibahas materi mengenai mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan pusat.

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan antara lain: membuat RPP dimana Standar Kompetensi adalah mengenal pemerintahan tingkat pusat dan Kompetensi Dasar mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll, menyiapkan instrumen pengamatan untuk mendata kegiatan siswa, menyiapkan alat evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa butir soal, dan menentukan teman sejawat sebagai kolaborator.

b. Pelaksanaan

Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah Mengetahui Pemerintahan tingkat Pusat dan Kompetensi Dasar Mengetahui lembaga-lembaga Negara dalam susunan Pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll dengan menggunakan penerapan teknik permainan kuis. Pada awal pembelajaran difokuskan pada memotivasi dan merangsang siswa dengan melakukan tanya jawab tentang pemerintahan pusat. Pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan teknik permainan kuis. Pelaksanaan tindakan dimulai dengan pembentukan kelompok, siswa dibagi pada kelompok yang heterogen. Selanjutnya guru menjelaskan materi. Sebelum siswa mengerjakan tugas secara individu, terlebih dahulu diadakan sebuah permainan kuis. Dalam

permainan kuis ini guru membagikan LKS pada setiap kelompok yang berisi materi pelajaran, dilanjutkan dengan siswa berdiskusi untuk merevisi kebenaran jawaban dari materi kuis. Setelah masing-masing kelompok selesai, guru membimbing siswa hasil kerja siswa dalam kelompok. Setiap kelompok yang mendapat nilai tertinggi dinobatkan sebagai pemenang. Dalam kegiatan penyajian materi ini, peneliti bertindak sebagai guru. Selama pelaksanaan penyajian materi, teman sejawat mengamati jalannya. Adapun instrumen rencana pembelajaran I dapat dilihat pada lampiran.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat yaitu Bapak Banius, S.Pd. Pengamat menggunakan lembaran pengamatan untuk melihat keterlaksanaan penerapan teknik permainan kuis dalam pembelajaran PKn di kelas IV. Disamping itu, pengamat juga menggunakan kamera digital untuk memperoleh foto-foto selama penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan dapat dideskripsikan prosesi kegiatan pembelajaran sebagai berikut: Pelaksanaan proses pembelajaran pertemuan pertama dilaksanakan pada hari rabu 29 januari 2014 mulai pukul 07.30- 08.40 WIB. Pembelajaran untuk pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit. Masalah yang dibahas dalam pertemuan ini adalah mengenal pemerintahan pusat. Siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan penerapan teknik permainan kuis dalam individu dan kelompok. Pelaksanaan tindakan dimulai dengan pembentukan kelompok, siswa dibagi pada kelompok yang heterogen. Selanjutnya, guru menjelaskan materi. Sebelum siswa mengerjakan tugas secara individu, terlebih dahulu diadakan sebuah permainan kuis. Dalam permainan kuis ini guru membagikan LKS pada setiap kelompok yang berisi materi pelajaran, dilanjutkan dengan siswa berdiskusi untuk merevisi kebenaran jawaban dari materi kuis. Setelah masing-masing kelompok selesai, guru membimbing siswa hasil kerja siswa dalam kelompok. Setiap kelompok yang mendapat nilai tertinggi dinobatkan sebagai pemenang.

Pada kegiatan inti guru membagi siswa menjadi 5 kelompok dalam pembentukan kelompok, siswa dibagi pada kelompok yang heterogen. Selanjutnya guru menjelaskan materi. Sebelum siswa mengerjakan tugas secara individu, terlebih dahulu diadakan sebuah permainan kuis. Dalam permainan kuis ini guru membagikan LKS pada setiap kelompok yang berisi materi pelajaran, dilanjutkan dengan siswa berdiskusi untuk merevisi kebenaran jawaban dari materi kuis. Setelah masing-masing kelompok selesai, guru membimbing siswa hasil kerja siswa dalam kelompok. Setiap kelompok yang mendapat nilai tertinggi dinobatkan sebagai pemenang. Kegiatan diakhir pembelajaran guru mengakhiri dengan membuat kesimpulan secara bersama-sama dan mengerjakan evaluasi.

Hasil evaluasi yang diperoleh pada pertemuan pertama rata-rata kelas baru mencapai 35% sedangkan ketuntasan yang diharapkan adalah 65%. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal pada materi yang diberikan. Dari 20 orang siswa kelas IV A yang tuntas sebanyak 7 orang atau 35% dan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang atau 65%. Pembelajaran yang berlangsung pada siklus pertama pada pertemuan kedua materi yang diajarkan juga mengenai Mengenal Pemerintahan tingkat Pusat dan Kompetensi Dasar Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan Pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll. Proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran, dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus I pertemuan 1.

Hasil evaluasi yang diperoleh pada pertemuan kedua rata-rata kelas mencapai 69,50. Sebagian besar siswa sudah memahami materi mengenal pemerintahan pusat. Dari 20 orang siswa kelas IV A yang tuntas sebanyak 11 orang atau 55% dan yang tidak tuntas sebanyak 9 orang atau 45%. Berdasarkan pengamatan kolaborator menyimpulkan bahwa pembelajaran masih menunjukkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru namun pada pertemuan kedua ini sudah banyak murid yang mau untuk bertanya. Pada

pertemuan kedua ini pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai rencana pembelajaran, sudah terlihat peningkatan animo serta semangat siswa untuk bertanya jawab. Interaksi antara guru dan siswa cukup membuat suasana kelas hidup terlihat dengan semangat siswa dan bimbingan yang diberikan guru. Hasil yang diberikan pada akhir pembelajaran siklus pertama masih belum semua siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara peneliti dengan pengamat. Refleksi bertujuan untuk menemukan kekuatan dan kelemahan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan untuk memperbaiki pembelajaran pada pertemuan kedua. Berdasarkan pengamatan kolaborator disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hasil pengamatan terhadap pembelajaran masih menunjukkan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, artinya siswa lebih banyak mendengar dari guru.
- 2) Pada pertemuan pertama ini pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai rencana pembelajaran, sudah terlihat peningkatan animo serta semangat siswa.
- 3) Interaksi antara guru dan siswa cukup membuat suasana kelas hidup terlihat dengan semangat siswa dan bimbingan yang diberikan guru.
- 4) Hasil yang diberikan pada akhir pembelajaran siklus pertama masih belum memuaskan.
- 5) Masih ada siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran dan siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar disekolah. Untuk itu, perlu strategi dan variasi pembelajaran yang baru yang dipusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa.
- 6) Memberi penguatan pada siswa hendaknya lebih dijelaskan supaya apa yang disampaikan dapat di terima dengan baik oleh siswa.

- 7) Tindakan yang perlu dipertahankan pada siklus berikutnya adalah peforman guru menarik ramah dan kooperatif terhadap siswa serta pemberian bimbingan yang optimal. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran supaya pembelajaran supaya proses pembelajaran terarah. Di samping itu juga dideskripsikan rekapitulasi perolehan nilai PKn siklus sebagai berikut:

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pelajaran PKn

PERTEMUAN	KETUNTASAN (Orang)	PERSENTASE	KESIMPULAN
Pertama	7	35%	Kurang
Kedua	11	55%	Cukup
Rata-rata	9	45%	Kurang

Dari tabel 4.5 di atas yang memperoleh nilai di atas KKM pada pertemuan pertama adalah 7 orang, persentase ketuntasan 35%. Pada pertemuan kedua yaitu 11 orang, dengan persentase 55%. Pada siklus ini terjadi peningkatan sebanyak 4 orang dengan persentase ketuntasan 55%. Peningkatan ketuntasan siswa dalam pembelajaran PKn dapat digambarkan pada grafik di bawah ini.

Siklus II

Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4x 35 menit, yaitu pada Rabu tanggal 12 Februari 2014, dan 19 Februari 2014. Pada siklus kedua ini materi yang dibahas sama dengan siklus I.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan meliputi kegiatan: membuat RPP, menyiapkan saran dan prasarana yang dibutuhkan, menyiapkan instrumen berupa lembar observasi, dan menghubungi kolaborator untuk mengamati jalannya pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pembelajaran pada siklus kedua pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2014, materi yang di ajarkan sama dengan kegiatan siklus I. Proses pembelajaran sudah berorientasi pada siswa karena sebelumnya

sudah dijelaskan langkah-langkah kerja metode permainan kuis dan siswa menyelesaikan tugas dengan LKS yang telah dibagikan.

c. Pengamatan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus kedua ini, pengamatan dan analisis terhadap hasil belajar siswa kelas IV A sudah ada peningkatan yaitu: (1) semangat siswa untuk belajar secara berkelompok, (2) keberanian untuk mengajukan pertanyaan karena semua siswa dilibatkan untuk melakukan pembelajaran sesuai penerapan teknik permainan kuis, (3) proses pembelajaran sudah sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan yaitu dengan menggunakan penerapan teknik permainan kuis, dan (4) siswa sudah bisa menjawab pertanyaan yang diujikan.

Hasil evaluasi yang diperoleh pada pertemuan pertama siklus kedua adalah rata-rata kelas mencapai 75,50 (sudah di atas KKM). 14 orang siswa sudah memahami materi Mengenal Pemerintahan tingkat Pusat dan Kompetensi Dasar Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan Pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll, sedangkan 6 orang siswa masih belum mencapai KKM. Dengan demikian persentase ketuntasan sudah mencapai 70%. Berdasarkan pengamatan kolaborator menyimpulkan bahwa pembelajaran sudah menunjukkan pembelajaran aktif dan kegiatan belajar sudah berpusat pada siswa. Guru sudah berperan sebagai fasilitator dan semua langkah penerapan teknik permainan kuis sudah berjalan dengan baik.

Selanjutnya, berdasarkan pengamatan pada siklus kedua ini pengamatan dan analisa terhadap hasil belajar siswa kelas IV A sudah ada peningkatan yang signifikan pada beberapa aspek yaitu: (1) semangat siswa untuk belajar secara berkelompok, (2) respons siswa terhadap metode yang digunakan terlihat dari keberanian untuk mengajukan pertanyaan karena semua siswa dilibatkan untuk melakukan pembelajaran sesuai penerapan teknik permainan kuis, (3) proses pembelajaran sudah sesuai dengan skenario yang sudah direncanakan yaitu dengan menggunakan penerapan teknik permainan kuis, dan (4) diakhir

pembelajaran siswa sudah dapat menyimpulkan pelajaran dan menjawab pertanyaan yang diujikan.

Hasil evaluasi yang diperoleh pada pertemuan kedua siklus kedua adalah rata-rata kelas mencapai 85 (jauh di atas KKM). Hanya satu orang siswa yang masih belum tuntas dari 20 orang siswa. Hampir semua siswa sudah memahami materi dengan baik melalui penerapan teknik permainan kuis. Dari semua siswa (20 orang) sudah tuntas sebanyak 19 orang atau 95%, dan yang belum tuntas 1 orang atau 5%. Berdasarkan pengamatan kolaborator menyimpulkan bahwa pembelajaran sudah menunjukkan pembelajaran aktif dan kegiatan belajar sudah berpusat pada siswa. Guru sudah berperan sebagai fasilitator dan semua langkah penerapan teknik permainan kuis sudah berjalan dengan baik.

d. Refleksi

Catatan dari hasil lembar observasi dan catatan lapangan dianalisis oleh peneliti. Hasil analisis menunjukkan informasi hasil belajar siswa serta kerjasama siswa dengan siswa, siswa dengan guru menunjukkan peningkatan. Hasil tes yang dilakukan pada siklus kedua dapat dijadikan informasi adanya peningkatan pemahaman dan penguasaan siswa mengenai konsep dan materi yang dipelajari siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan penerapan teknik permainan kuis membawa perubahan baik dari segi siswa maupun guru, dimana siswa dapat mengekspresikan dirinya tanpa takut, karena tiap siswa merasa ikut andil semuanya dalam proses maupun dalam mengambil keputusan dalam kelompoknya. Guru juga terbantu dengan tidak lagi terpaku dengan proses pembelajaran yang sifatnya hanya ceramah saja. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan penerapan teknik permainan kuis dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak. Kemudian perbandingan hasil belajar dan ketuntas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Tanjung Alai

PERTEMUAN	KETUNTASAN (Orang)	PERSENTASE	KESIMPULAN
Pertama	14	70 %	Baik
Kedua	19	95 %	Baik sekali
Rata-rata	5,5	82,5%	Baik

Dari tabel di atas yang diperoleh informasi bahwa pada pertemuan pertama dan kedua hampir siswa dapat mencapai nilai di KKM yang ditetapkan. Artinya, pada siklus kedua sudah 95% siswa menguasai materi yang diajarkan. Jika dianalisis peningkatan nilai siswa dari siklus I dan II menunjukkan peningkatan yang berarti. Pada siklus I pertemuan pertama nilai rata kelas sebesar 63,50, pertemuan kedua meningkat menjadi 69,50. Pada siklus II pertemuan pertama meningkat menjadi 75,50 dan pertemuan kedua pada siklus II meningkat menjadi 85,00.

2. Pembahasan

Setelah melaksanakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar siswa dengan Menggunakan Penerapan Teknik Permainan Kuisdi Kelas IV SDN 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok” yang dilakukan dari bulan Januari–Maret 2014, ternyata penelitian tersebut memberikan perubahan serta perbaikan yang terlihat dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam penelitian.

Dilihat dari tahap pembelajaran pada siklus pertama pembelajaran pada awalnya kelihatan agak kaku karena siswa merasa ragu-ragu, namun setelah dijelaskan baru kelihatan antusias siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan penerapan teknik permainan kuis. Dalam mengerjakan soal pada siklus pertama ini nilai siswa masih belum mengembirakan namun sudah ada peningkatan. Penilaian ketuntasan belajar secara klasikal belajar siswa pada siklus I dapat ditentukan persentasenya dengan menggunakan rumus persentase

ketuntasan secara klasikal yaitu: pertemuan 1 ketuntasan klasikal 35% (kurang) dan pertemuan 2 ketuntasan klasikal 55% (cukup).

Selanjutnya, proses pembelajaran pada siklus II sudah mulai menunjukkan perbaikan dengan meningkatnya nilai siswa. Pada pertemuan pertama dan kedua semua siswa berhasil menncapai KKM dengan nilai rata-rata kelas 75,50 dan 85,00. Persentase peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal yaitu: pertemuan 1 ketuntasan klasikal 75% (baik sekali) dan pertemuan 2 ketuntasan klasikal 95% (baik sekali).

Peningkatan hasil belajar PKn siswa dari siklus I dan II ternyata disebabkan karena kegiatan pembelajaran menggunakan penerapan teknik permainan kuis. Langkah-langkahnya diyakini pada penerapan teknik permainan kuis dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dari setiap langkah tersebut memungkinkan siswa menggali potensi diri melalui bekerja kelompok, berdiskusi, melakukan penyelidikan, serta mengkomunikasi hasil kerja kelompok. Urutan pembelajaran metode permainan kuis menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan tindakan yang telah dilakukan, maka penulis mengambil kesimpulan adalah sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 04 Tanjung Alai Kecamatan X Koto Singkarak Kabupaten Solok dengan penerapan teknik permainan kuis ternyata dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada materi Mengenal Pemerintahan tingkat Pusat dan Kompetensi Dasar Mengenal lembaga-lembaga Negara dalam susunan Pemerintahan tingkat pusat, seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK, dll. Hal ini terindikasi dari adanya peningkatan nilai rata-rata dan persentase aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Kedua, peningkatan hasil belajar setelah diterapkan teknik permainan kuis ini adalah pada tindakan siklus I nilai rata-rata siswa 63,50 pertemuan 1 dan 69,50 pertemuan 2, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 perolehan nilai rata-rata

siswa 75,50 dan pertemuan 2 adalah 85,00. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 35% dan pertemuan 2 adalah 55%, sedangkan untuk siklus II pertemuan 1 adalah 70%, dan pada siklus II pertemuan 2 adalah 95%.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi guru kelas IV pada sekolah dasar pembelajaran PKn dengan menerapkan teknik permainan kuis ini dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Kedua, dalam menyajikan pembelajaran di kelas, guru hendaknya perlu berimprovisasi dan berinovasi dalam menggunakan strategi, metode atau teknik yang dapat memotivasi siswa sehingga pelajaran dengan teknik penyajian yang menyenangkan akan dapat memacu semangat belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Azra, A. (2005). *Pendidikan Kewarganegaraan, Demokrasi Hak Asasi Manusia, dan Masyarakat Madani*. TIM ICCE UIN. Jakarta: Prenada Media.
- Cholisin. (2000). *Materi Pokok Ilmu Kewarganegaraan-Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENPAN) Nomor 41.(2007). *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiarsif, Septia. (2010). *Permainan kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY.
- Winataputra, Udin S. (2006). *Demokrasi dan Pendidikan Demokrasi*. Jakarta: Dirjen Ditnaga.