



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 7 BAKTIYA BARAT DENGAN MENGGUNAKAN
METODE “TAS CERUTU KENYA” DAN MEDIA “KARSAM”**

**Kasmiyanti
SD Negeri 7 Baktiya Barat**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Dikirim : 24 Januari 2020
Revisi pertama : 25 Januari 2020
Diterima : 28 Januari 2020
Tersedia online : 10 Februari 2020

Kata Kunci: Tas Cerutu Kenya, Karsam,
Minat, Hasil Belajar

Email: kasmiyanti066@gmail.com

Hasil belajar siswa tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil menunjukkan sebagian besar siswa belum tuntas (tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal/KKM yang ditentukan pada KD itu yaitu 70). Berdasarkan penilaian hasil akhir paragraf yang ditulis siswa, hasil belajar dari 22 siswa hanya 8 orang (25%) yang tuntas, dan sisanya 14 siswa (75%) belum tuntas, dan nilai rata-rata kelas hanya 67.3. Maka perlu adanya sebuah metode dan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa lebih mampu dalam memahami materi tersebut, sehingga menjadikan kartu sadar moral (karsam) sebagai media pembelajaran dengan metode Tas Cerutu Kenya (Tangkas, Cerdas, Tuntas, Kreatif, dan Menyenakan). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dalam meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan media metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam”. Melalui metode penelitian tindakan kelas yang digunakan, dengan subjek penelitian yaitu kelas V di SDN 7 Baktiya Barat. Hasil penelitian pada siklus kedua dengan menggunakan metode Tas Cerutu Kenya, menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus pertama.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran pada setiap jenjang pendidikan formal yang memegang peran penting. PKN merupakan sumber ilmu yang mengajarkan kecintaan peserta didik akan tanah airnya. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi PKN berkembang dan menjadi sebagai salah satu ilmu dasar yang memiliki nilai esensial yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan menjadi sangat penting. Pola pikir PKN menjadi andalan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama moral dan pengetahuan akan kenegaraan. Namun, pelaksanaan pembelajaran PKN di setiap jenjang pendidikan di sekolah selama ini sering mengalami kendala, antara lain siswa masih sulit memahami materi PKN karena masih dianggap abstrak.

Guru sebagai pendidik harus kreatif untuk menerapkan metode pembelajaran yang akan digunakan menunjang proses pembelajaran khususnya PKN. Apalagi sekolah yang diajarkan berada didaerah pesisir seperti SDN 7 Baktiya Barat Aceh Utara, Sekolah tersebut terletak didaerah pesisir Aceh Utara dengan jarak 100 KM dari kota. Salah satu permasalahan didaerah tersebut adalah kekurangan tenaga pendidik dan infrastruktur yang ada. Guru harus mengatur sedemikian rupa waktu yang ada untuk bisa memenuhi jam mengajar di kelas-kelas lain dan guru harus memutar otak untuk mengajar peserta didik dengan bahan yang serba terbatas. Peserta didik yang ada juga terbatas karena kurang berminatnya mereka untuk mengenyam pendidikan.

Penggalian potensi diri dalam setiap peserta didik jenjang sekolah dasar menjadi sebuah keharusan. Guru juga harus mampu menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik tersebut. Permainan dalam konteks pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai perbekalan terbentuk kebugaran, pendidikan dan menanamkan nilai-nilai karakter. Anak-anak berusia 11-12 tahun juga memiliki kecenderungan untuk belajar sambil bermain.

Oleh karena itu, bila materi PPKn menjadi salah satu materi yang paling banyak tidak disukai oleh siswa karena dianggap materinya terlalu abstrak. Akibat dari tidak menyenangkan pembelajaran tersebut berefek pada perolehan hasil belajar mereka. Hal ini juga ditemukan oleh penulis selama mengajar. Pada semester genap tahun 2017/2018, penulis menemukan siswa kelas VI di SDN 7 Baktiya Barat mengalami kesulitan memahami materi bentuk-bentuk keputusan bersama. Simpulan ini didasarkan pada hasil belajar siswa yang menunjukkan sebagian besar siswa belum tuntas (tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal/KKM yang ditentukan pada KD itu yaitu 70). Berdasarkan penilaian hasil akhir paragraf yang ditulis siswa, hasil belajar dari 22 siswa hanya 8 orang (25%) yang tuntas, dan sisanya 14 siswa (75%) belum tuntas, dan nilai rata-rata kelas hanya 67.34.

Hasil analisis minat siswa dalam pembelajaran pengambilan keputusan secara musyawarah juga menunjukkan minat belajar siswa belum maksimal. Tercatat dari 22 siswa hanya 5 orang (15.63%) yang minat belajarnya tinggi, sisanya sebanyak 17 orang (84.37%) minat belajarnya sedang.

Berdasarkan deskripsi permasalahan di atas maka perlu adanya sebuah metode dan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa lebih mampu dalam

memahami materi tersebut, sehingga menjadikan kartu sadar moral (karsam) sebagai media pembelajaran dengan metode “Tas Cerutu Kenya (Tangkas, Cerdas, Tuntas, Kreatif, dan Menyenakan). Kebijakan kurikulum baru yang mengharuskan pendidik bisa membimbing peserta didiknya untuk berfikir kritis, sehingga metode “Tas Cerutu Kenya” tersebut dapat dijadikan sebagai pemahaman peserta didik terhadap sebuah konsep dasar dan menumbuhkan karakter positif dalam diri mereka sebagai langkah awal Gerakan Nasional Revolusi Mental.

Berdasarkan uraian singkat di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran pengambilan keputusan secara musyawarah untuk memecahkan masalah tersebut. Penelitian tindakan kelas tersebut penulis beri judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 7 Baktiya Barat Dengan Menggunakan Metode “Tas Cerutu Kenya” dan Media “Karsam” Tahun Pelajaran 2018/2019”.

Rumusan Masalah

Dari sekian banyak yang teridentifikasi, penulis memberikan batasan penelitian, agar lebih fokus pada satu masalah :

1. Apakah penerapan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019?.
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dalam meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019?.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dapat meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode pembelajaran “Tas Cerutu Kenya” dengan media “Karsam” dalam meningkatkan hasil belajar pada materi pengambilan keputusan secara musyawarah siswa kelas VI Tahun Pelajaran 2018/2019.

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain untuk :

1. **Manfaat Bagi Penulis:** mendapatkan wawasan dan pengetahuan tentang materi sastra novel ,serta mendapatkan metode yang dapat meningkatkan nilai peserta didik dalam pembelajaran kewarganegaraan.
2. **Manfaat Bagi Peserta Didik:** mengetahui kelemahannya dalam menguasai materi pengambilan keputusan secara musyawarah,dan mengetahui kiat yang harus dilakukan dalam meningkatkan nilai pendidikan kewarganegaraan,serta bagi peserta didik yang berbakat, dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan mengambil keputusan.

3. **Manfaat Bagi Guru:** memiliki pengetahuan baru tentang mengajar pendidikan kewarganegaraan, serta dapat menerapkan metode yang cocok dalam mengajar di sekolah dasar.
4. **Manfaat Bagi Sekolah:** dapat mensosialisasikan kepada dewan guru, agar memanfaatkan metode-metode pembelajaran secara maksimal.

KAJIAN PUSTAKA

Tinjauan Tentang Alat Permainan Menurut Teori Belajar

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, proses pembelajaran akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses pembelajaran, dan mencapai hasil yang optimal. Berbicara mengenai media, tentu memiliki cakupan yang luas. Oleh karena itu, masalah media akan dibatasi ke arah yang relevan dengan pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima (Haerudin, 2008:7). Gagne berpendapat media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsang untuk belajar (Wijaya,1991:137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Alwi, 2005:17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai. “Dalam Depdiknas juga dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang sudah dirumuskan (Haerudin, 2008:7)”.

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pengajaran diharapkan dapat menyentuh aspek-aspek psikologis sehingga terjadi proses pembelajaran dalam diri anak tersebut. Seperti pendapat Sadiman (Djuanda, 2006:102), “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian anak agar proses belajar terjadi.”

Jadi, dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak dalam proses belajar. Dalam hal ini penerima pesan adalah anak. Jadi sebaiknya dalam pembelajaran membaca permulaan tidak lepas dari penggunaan media.

Media pembelajaran sebenarnya alat bantu yang berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum, media pembelajaran berfungsi mengarahkan anak untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung adanya interaksi anak dengan media. Dengan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya

akan mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan teori “*Cone Experience*” yang dikemukakan oleh Edgare Dale, yang menjadi pokok penggunaan media dalam pembelajaran. (Indriana, 2011: 24)

Menurut Kemp dan Dayton (Indriana, 2011:48), media dalam pembelajaran memiliki manfaat antara lain :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Dengan menerapkan teori belajar, waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif anak terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Kaufman (Haeruddin, 2008:7), bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

Berdasarkan empat fungsi media pembelajaran di atas dapat diuraikan sebagai berikut : Fungsi atensi adalah fungsi di mana media dapat menarik atau mengarahkan perhatian anak agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung di dalamnya. Fungsi afektif adalah fungsi di mana media dapat menciptakan rasa senang atau kenikmatan anak terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah fungsi di mana media dapat mempermudah anak dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dan fungsi kompensatoris adalah fungsi di mana media dapat mengakomodasikan anak yang lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, teknik latar, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai diproyeksikan. Contoh media visual yang tidak diproyeksikan yaitu:

1. Gambar diam seperti foto, gambar dari majalah, lukisan.
2. Gambar seri.
3. *Wall chart* seperti gambar, denah atau bagan yang biasa digantungkan di dinding.
4. *Flash chard* berisi kata-kata dan gambar untuk mengembangkan kosa kata.

Sedangkan klasifikasi media melalui bentuk dan cara penyajiannya, maka format klasifikasi media pengajaran secara umum adalah:

1. Media visual yang meliputi media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.
2. Media proyeksi diam yang meliputi OHP/OHT, *opaque projector*, *slide*, dan *filmstrip*.
3. Media audio yang meliputi media radio, media alat perekam pita magnetik.
4. Media audio visual diam yang meliputi media *sound slide* (slid suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara.
5. Media film, televisi, dan multimedia.

Berdasarkan beberapa klasifikasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermacam-macam, yaitu media berupa gambar, media berupa gerak, media berupa tulisan, dan media berupa suara. Media yang banyak dikenal

orang adalah media audio, visual, dan audiovisual. Karena media bermacam-macam, tugas guru adalah memilih media yang tepat untuk anak didiknya yang harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

Penguatan Pendidikan Karakter

Nawa Cita adalah program kerja presiden terpilih ke tujuh Bapak Joko Widodo dan Bapak Yusuf Kalla. Salah satu butir Nawacita Presiden Joko Widodo adalah memperkuat pendidikan karakter bangsa. Presiden Joko Widodo membuat Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM) yang akan diterapkan di seluruh sendi kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk di dalam dunia pendidikan.

Nawa Cita atau Nawacita adalah istilah umum yang diserap dari bahasa Sanskerta, *nawa* (sembilan) dan *cita* (harapan, agenda, keinginan). Dalam konteks perpolitikan Indonesia menjelang Pemilu Presiden 2014, istilah ini merujuk kepada visi-misi yang dipakai oleh pasangan calon presiden/calon wakil presiden Joko Widodo/Jusuf Kalla berisi agenda pemerintahan pasangan itu. Dalam visi-misi tersebut dipaparkan sembilan agenda pokok untuk melanjutkan semangat perjuangan dan cita-cita Soekarno yang dikenal dengan istilah Trisakti, yakni berdaulat secara politik, mandiri dalam ekonomi, dan berkepribadian dalam kebudayaan (Budimanta, 2015).

Sembilan agenda prioritas ini digagas untuk menunjukkan prioritas jalan perubahan menuju Indonesia yang berdaulat secara politik, serta mandiri dalam bidang ekonomi dan berkepribadian dalam kebudayaan. Berikut inti dari sembilan program tersebut yang disarikan dalam tulisan Ferdian (2015) :

1. Menghadirkan kembali negara untuk melindungi segenap bangsa dan memberikan rasa aman pada seluruh warga negara, melalui politik luar negeri bebas aktif, keamanan nasional yang terpercaya dan pembangunan pertahanan negara Tri Matra terpadu yang dilandasi kepentingan nasional dan memperkuat jati diri sebagai negara maritim.
2. Membuat pemerintah tidak absen dengan membangun tata kelola pemerintahan yang bersih, efektif, demokratis, dan terpercaya, dengan memberikan prioritas pada upaya memulihkan kepercayaan publik pada institusi-institusi demokrasi dengan melanjutkan konsolidasi demokrasi melalui reformasi sistem kepartaian, pemilu, dan lembaga perwakilan.
3. Membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah dan desa dalam kerangka negara kesatuan.
4. Menolak negara lemah dengan melakukan reformasi sistem dan penegakan hukum yang bebas korupsi, bermartabat, dan terpercaya.
5. Meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia melalui peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan dengan program "Indonesia Pintar"; serta peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan program "Indonesia Kerja" dan "Indonesia Sejahtera" dengan mendorong *land reform* dan program kepemilikan tanah seluas 9 hektar, program rumah kampung deret atau rumah susun murah yang disubsidi serta jaminan sosial untuk rakyat di tahun 2019.

Salah satu agenda dalam Nawa Cita yang paling banyak dibahas oleh publik adalah poin nomor 8 yakni, revolusi karakter bangsa atau lazim disebut revolusi mental. Pembahasan hangat tentang revolusi mental berlangsung sejak

masa kampanye Pemilu Presiden 2014, bahkan sempat menjadi *trending topic* di jejaring sosial. Dalam sebuah tulisan di harian nasional, Jokowi menjelaskan bahwa arti dari revolusi mental yang dia gagas adalah menggalakkan pembangunan karakter untuk mempertegas kepribadian dan jadi diri bangsa sesuai dengan amanat Trisakti Soekarno. Untuk mencapai tujuan tersebut, menurut Jokowi, sistem pendidikan harus diarahkan untuk membantu membangun identitas bangsa Indonesia yang berbudaya dan beradab, yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral agama yang hidup Indonesia. Akses ke pendidikan dan layanan kesehatan masyarakat yang terprogram, terarah dan tepat sasaran oleh negara dapat membantu membangun kepribadian sosial dan budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini penulis lakukan di SD Negeri 7 Baktiya Barat Kabupaten Aceh Utara, Tahun Ajaran 2018/2019. Durasi penelitiannya membutuhkan waktu selama 3 bulan, terhitung dari bulan Agustus-Oktober 2018. Penelitian yang penulis lakukan adalah pada siswa Kelas V SD Negeri 7 Baktiya Barat dengan jumlah 25 siswa, terdiri dari 11 laki-laki dan 14 perempuan. Hal ini penulis lakukan mengingat kesulitan peserta didik dalam menyerap materi musyawarah. Sebagian besar model dan metode yang pernah penulis lakukan, hasilnya belum memuaskan.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan Penelitian Tindakan (*Action Research*), dan Penelitian Lapangan (*Field Reseach*), dalam dua siklus. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauhmana perbandingan hasil dari kedua objek tersebut. Pada siklus pertama di dalam kelas (*in-door*), Guru menggali kembali pemahaman siswa melalui tanya jawab tentang pengertian musyawarah dan menerima hasil keputusan bersama. Melalui diskusi kelas yang *cerdas*, siswa dilibatkan dalam diskusi kelas untuk menemukan pengertian musyawarah dan menerima hasil keputusan bersama. Guru mengajak siswa bermain permainan sejenis engklek, siswa ditugaskan untuk bermain dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor yang tertera pada kolom engklek tersebut. (*tangkas*). Guru memberi contoh bagaimana permasalahan dalam musyawarah dengan cara menampilkan video yang salah, kemudian membimbing siswa untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan tersebut. (*kreatif*). Siswa mempresentasikan hasil penemuan yang ditulisnya dalam diskusi kelas. (*menyenangkan*). Guru membimbing siswa menyimpulkan dan merefleksikan penyebab kesalahan tersebut (*tuntas*). Guru memberikan penghargaan pada siswa yang deskripsinya paling baik. (*menyenangkan*). Pada siklus kedua prosesnya hampir sama dengan siklus pertama. Hanya saja pada siklus kedua membenahi kelemahan dan mempertahankan kelebihan pelaksanaan siklus I. Melalui kegiatan ini siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan menemukan sendiri, memberikan peluang untuk mandiri, dan berinovasi. Selain itu siswa merasa dekat dengan alam, agar timbul rasa peka untuk menjaga, merawat alam sekitar, mereka juga memiliki peluang untuk bersosialisasi dengan teman sejawat, dan guru.

Rancangan Penelitian

1. Langkah-Langkah Penelitian

a. Siklus Pertama

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan pertama ini, memotivasi siswa dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa baik dari pembelajaran sebelumnya maupun pengetahuan yang didapat siswa dari kehidupan sehari-hari.
- b) Guru memberikan permasalahan sederhana kepada siswa, permasalahan yang diberikan berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.
- c) Guru memberikan siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa dengan kemampuan setiap kelompok berbeda-beda, dari berkemampuan rendah, sedang, tinggi. Kemudian guru membagikan LKS petunjuk permainan yang akan dimainkan.
- d) Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan metode karsam, untuk mengeksplorasi dan menguji secara langsung serta memberikan informasi yang berhubungan dengan materi untuk memperluas pengetahuan siswa serta menjawab pertanyaan yang diajukan siswa.
- e) Guru menugaskan siswa untuk memainkan permainan engklek dan menjawab pertanyaan dalam kartu Karsam sesuai dengan nomor yang didapatkan saat memainkan permainan tersebut. Setelah melakukan permainan guru menugaskan siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara bergiliran serta membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.
- f) Diakhir pembelajaran guru akan melakukan peskoran dengan memberikan pujian tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap menghargai keputusan bersama, sesuai dengan soal-soal yang tersusun .
- g) Selanjutnya guru dan pengamat akan melakukan refleksi tentang apa yang telah dilakukan oleh guru.
- h) Berdasarkan hasil refleksi dari pengamat, guru akan menyusun langkah-langkah pelaksanaan selanjutnya pada siklus II.

b. Siklus Kedua

- a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan pertama ini, memotivasi siswa dan mengaitkan pelajaran yang akan dipelajari dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa baik dari pembelajaran sebelumnya maupun pengetahuan yang didapat siswa dari kehidupan sehari-hari, serta guru memberi pengarahan pada siswa bagaimana proses belajar mengajar dengan menerapkan metode cerutu kenya menggunakan media KARSAM.
- b) Guru memberikan permasalahan sederhana kepada siswa, permasalahan yang diberikan berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.

- c) Selama proses melakukan percobaan dalam kelompok, guru mengarahkan siswa untuk melakukan percobaan dan berupaya memantau siswa yang kurang aktif serta memberikan bimbingan pada siswa dalam kelompok. Selanjutnya guru menugaskan siswa untuk mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh dengan teman kelompoknya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pada LKS.
- d) Guru meminta siswa untuk menjelaskan pada siswa menjelaskan pola penemuannya berdasarkan kelompok masing-masing dengan cara mempresentasikan kedepan kelas secara bergiliran. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan
- e) Diakhir pembelajaran guru akan melakukan tes dengan memberikan ujian tertulis untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi musyawarah untuk mufakat yang telah disusun.
- f) Selanjutnya guru dan pengamat akan melakukan refleksi tentang apa yang telah dilakukan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- g) Berdasarkan hasil refleksi dari pengamat, guru akan menyusun langkah-langkah pelaksanaan selanjutnya apakah dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau sudah cukup untuk dua siklus.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen atau alat-alat dan teknik pemantauan atau monitoring dalam proses pengumpulan data antara lain observasi, pemberian kuisioner, dan soal untuk tes agar mendapatkan hasil belajar yang konkrit.

Teknik Analisis Data

Pada bagian teknik analisis data ini, penulis memberikan gambaran perbandingan antara siklus I dan II dan dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik. Hal ini dilakukan, agar hasil pada siklus I dan II, terlihat lebih sempurna. Selain itu, penulis juga melengkapi dengan dokumentasi selama proses penelitian ini berlangsung. Tujuannya adalah untuk memberikan bukti autentik terhadap proses tersebut. Berikut hasil penelitian pada siklus I dan Siklus 2 pada Tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian antara Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Sebelum	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	75	80	85
2	Nilai terendah	60	70	70
3	Daya serap	67.34	68.75	80.5
4	Jumlah siswa yang tuntas	8	22	30
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	24	10	2
6	Tingkat ketuntasan	25%	68.75%	93.75%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

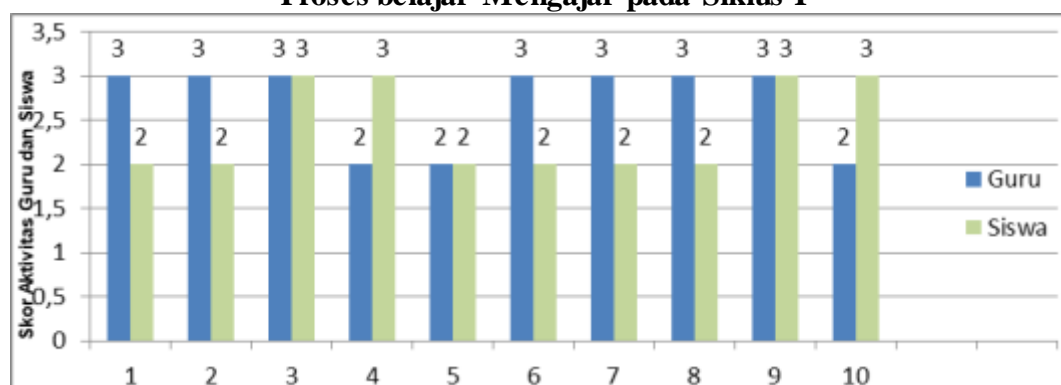
Perbandingan Aktivitas Pembelajaran

Perbandingan aktivitas pembelajaran ini berdasarkan hasil penelitian, baik pada siklus I dan II. Kedua siklus pengamatan dilakukan di dalam kelas (*in-door*).

Dari kedua siklus tersebut yang berbeda adalah pada bagian pertama siswa diberikan tugas untuk memilih tema yang diinginkan, sedangkan pada bagian kedua siswa diberikan beberapa gambar untuk dijadikan acuan pembelajaran.

Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa siklus I, dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut :

Gambar 1. Grafik Aktivitas Guru dan Siswa dalam Proses belajar Mengajar pada Siklus I

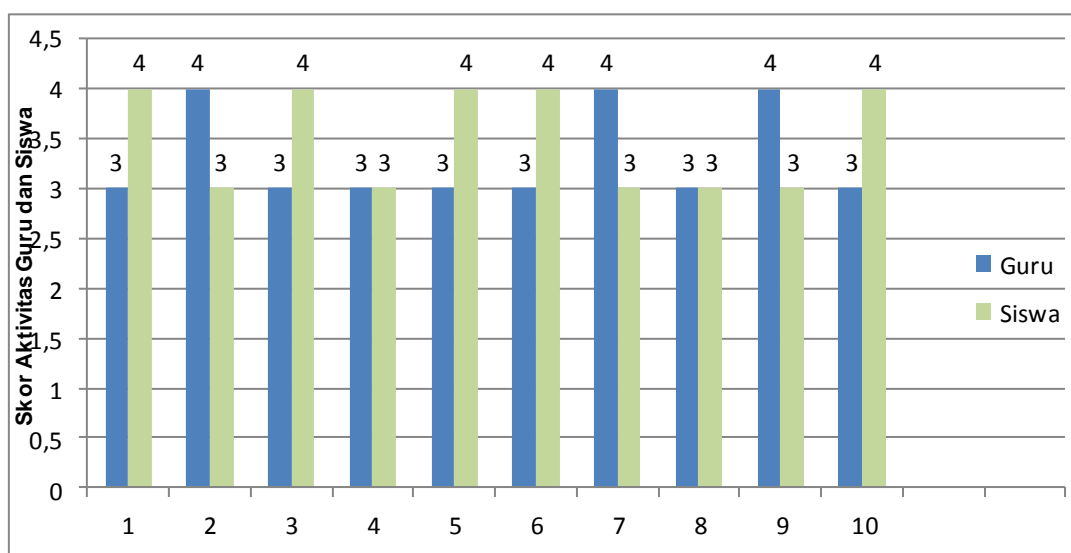


Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Aktivitas siswa pada siklus I masih kurang baik (2,4) artinya pembelajaran belum terarah dan penggunaan waktu belum efisien, seharusnya kegiatan yang harus dimaksimalkan adalah memecahkan permasalahan yang diajukan guru, melakukan percobaan sesuai arahan guru, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membuat kesimpulan.

Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.

Gambar 2. Grafik Aktivitas Guru dan Siswa dalam Proses belajar Mengajar Pada Siklus II



Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2018)

Kegiatan yang dilakukan siswa sudah terarah di mana aktivitas siswa lebih aktif dibandingkan aktivitas guru, kegiatan siswa yang lebih dominan dilakukan adalah memecahkan masalah yang diberikan (skor 4) selama 9,5 menit.

Pembahasan

Peningkatan minat belajar pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena minat belajar yang tinggi akan membuat siswa secara psikis dan fisik lebih giat mengikuti pembelajaran sehingga memudahkannya memahami materi pembelajaran.

Hasil temuan penelitian ini sesuai dengan temuan Yani (2008), Fitriyawan (2010) Fuadi (2010), Wijati (2011), dan Aisyah (2011) yang sama-sama menemukan bahwa penggunaan media foto dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini juga sesuai dengan hasil penelitian Kirana (2009) yang menggunakan media gambar (sama-sama media visual diam) untuk meningkatkan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh peningkatan minat belajar siswa juga tidak dapat dilepaskan dari peran guru dalam pembelajaran Tas Cerutu Kenya yang dilakukan di bawah bimbingan guru. Tas Cerutu Kenya mengadopsi permainan engklek sebagai langkah dalam permainan. Konsep ini mengacu pada usaha siswa menemukan jawaban dari setiap pertanyaan yang didapatkan pada permainan tersebut. Kemudian guru memberikan masalah untuk dicarikan solusinya. Namun, ia boleh juga mendiskusikan dengan temannya. Pengertian koreksi sendiri dalam penelitian ini adalah solusi yang didapatkan siswa dikoreksi sendiri oleh siswa, bukan oleh guru. Fungsi guru hanya sebagai pembimbing, siswa lebih banyak beraktivitas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan metode pembelajaran Tas Cerutu Kenya menggunakan media KARSAM pada siswa kelas V di SDN 7 Baktiya Barat tahun ajaran 2018/2019. Peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa sebelum tindakan ketuntasan 32% dan diakhir tindakan 88% siswa sudah tuntas pada materi pokok menghargai keputusan bersama.

Saran

1. Saran pada Siswa

Untuk dapat meningkatkan minat belajarnya siswa harus berusaha mengikuti pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Sedangkan untuk peningkatan hasil belajar, siswa dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia baik yang telah disediakan alam (seperti lingkungan alam, binatang, dan sebagainya) maupun yang disediakan sekolah.

2. Saran pada Guru

Hasil penelitian ini hendaknya dapat memacu motivasi dan kreatifitas guru untuk terus melakukan penelitian baik penelitian eksperimen, tindakan kelas, maupun penelitian lainnya yang dapat membantu guru untuk memecahkan berbagai masalah pembelajaran yang ditemuinya. Hasil penelitian

ini juga diharapkan dapat membuat guru tertarik untuk menerapkannya pada pembelajaran materi lain atau pelajaran lain untuk meningkatkan hasil belajar dan mengatasi keterbatasan guru dalam memberikan umpan balik pada pekerjaan siswa secara satu per satu.

3. Saran Bagi Sekolah

Sekolah dalam hal ini kepala sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai salah satu contoh pembelajaran yang berhasil untuk diterapkan oleh guru-guru lain. Sekolah juga dapat memanfaatkan laporan hasil penelitian ini sebagai tambahan bahan rujukan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahkmad. 2008. *Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Online. [http://2008/03/10/beda-strategi-model-pendekatan-metode-dan-teknik Pembelajaran.wordpress.com](http://2008/03/10/beda-strategi-model-pendekatan-metode-dan-teknik-Pembelajaran.wordpress.com)
- Alexander, Cain, dkk. 2007. *Cliffs TestPrep FTCE: Profesional Education Test*. New York: Wiley Publishing, Inc.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dasna. 2006. *Model-model Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pengajaran Kimia*. (jurnal) Malang: Jurusan Kimia FMIPA UM.
- Dalyono. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. 2004. *Panduan Penyusunan Usulan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyadi. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran, Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. 1988. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Radjawali.
- Sudijono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Toha, Muhammad, dkk. 2003. *Fisika Untuk SMP Kelas 1*. Banda Aceh: Dinas Pendidikan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam
- Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara