

Penerapan Metode BERUASA untuk Meningkatkan Minat Siswa Khususnya Dalam Pembelajaran PKn Pada Kelas VI SDI Maccini Sombala

Titik Pitriani Muslimin ¹, Abdul Rahim ²

¹ Universitas Sawerigading Makassar, Indonesia

² UPT SPF SDI Maccini Sombala, Makassar, Sulsel, Indonesia

¹titikpitriani@gmail.com;

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan guna meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PKn khususnya kelas VI SDI Maccini Sombala melalui penerapan metode BERUASA (Bermain Kartu ASEAN). Indikator dari minat siswa dalam belajar terdiri dari keingintahuan, antusias, perhatian, keaktifan berpartisipasi, menghargai pendapat, dan kesungguhan. Pelaksanaan penelitian ini diadakan di SDI Maccini Sombala, kota Makassar, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VI. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan berkolaborasi dengan 4 orang guru sebagai observer. Adapun pengambilan data dilakukan melalui observasi dan penilaian hasil angket minat siswa. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data penelitian terlihat adanya peningkatan minat siswa dari siklus I ke siklus ke II dimana minat siswa berada pada skala kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa kelas VI SDI Maccini Sombala dalam pembelajaran PKn dapat meningkat dengan menerapkan metode BERUASA (Bermain Kartu ASEAN).

Kata Kunci: *metode BERUASA, minat belajar, pembelajaran PKn*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan ranah dari pembangunan nasional dengan tujuan untuk mencerdaskan masyarakat guna meningkatkan derajat kehidupan masyarakat. Olehnya itu fase ataupun metode pendidikan perlu ditingkatkan agar tercipta pendidikan yang sempurna baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pendidikan yang ideal dapat diwujudkan dengan membina dan meningkatkan kualitas pemahaman dan kreativitas guru-guru dalam mengajar sebagai pelaksana pendidikan. Karena tugas seorang guru adalah merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang baik tentu saja tidak lepas dari penentuan dan pelaksanaan desain pembelajaran yang cocok diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Tanggung jawab dan andil guru dalam KBM sangat penting, olehnya itu dibutuhkan guru profesional yang memiliki kinerja serta kreativitas yang baik yang bermanfaat dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan oleh Djaali (2012), bahwa seorang guru wajib memiliki keterampilan dalam mendesain pembelajaran yang efisien dan selaras dengan kompetensi dan indikator pembelajaran yang akan dicapai. Guru sebagai pelaksana pembelajaran, selain untuk membagikan dan menginformasikan pengetahuan kepada siswa,

guru juga mempunyai tugas untuk merencanakan, mengimplementasikan, dan menilai proses dan hasil dari kegiatan belajar mengajar (Sanjaya, 2006). Contohnya dalam pelaksanaan KBM, guru harus menghindari penjelasan materi dengan cara konvensional tetapi seorang guru perlu kreatif dalam mendesain penyajian materi pembelajaran yang menarik, memudahkan, dan mengasyikan bagi siswa sehingga dapat memberi dampak positif terhadap minat siswa dalam belajar.

Akan tetapi fakta di lapangan ditemukan pelaksanaan pembelajaran khususnya untuk pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD belum sesuai dengan yang diharapkan. Pelajaran PKn masih dianggap sebagai pelajaran yang kurang menyenangkan, membosankan, dan kurang menarik sehingga siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran. Ubaedillah & Rozak (2012) mengungkapkan bahwa materi-materi dalam pelajaran PKn yang lebih didominasi dengan materi-materi berbentuk abstrak berupa teori-teori. Sehingga siswa yang sedang mengikuti pembelajaran PKn lebih banyak beranggapan bahwa materi PKn cukup dicatat dan dihapalkan saja. Siswa sekedar mendengarkan dan menulis teori-teori yang disampaikan oleh guru tanpa menunjukkan sikap antusias belajar yang tinggi dalam KBM. Hal ini menjadi permasalahan mendasar yang harus segera diatasi. Salah satu penyebab dari permasalahan ini karena penyajian pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik. Penyajian pembelajaran untuk materi PKn masih lebih didominasi dengan penggunaan metode konvensional seperti penggunaan metode ceramah yang akibatnya berdampak langsung bagi siswa itu sendiri, yakni kurangnya minat siswa dalam mengikuti KBM. Padahal salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran yang tentu saja akan berdampak pula pada *output* pembelajaran dari siswa. Masnur (2011) mengungkapkan bahwa minat bertujuan untuk memperoleh perhatian dan rasa ingin tahu sebagai hasil dari pengalaman seseorang yang terdorong untuk menemukan objek, kegiatan, konsep, maupun keterampilan. Meningkatnya minat siswa terhadap suatu materi pelajaran akan memberi dampak positif pula pada hasil belajarnya. (Muslimin, 2016). Maka dari itu untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti KBM, diperlukan kreativitas dari seorang guru untuk membuat suatu desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menyenangkan bagi siswa, dengan tetap memperhatikan kesesuaian desain pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan seorang guru dalam KBM adalah penerapan media pembelajaran berupa media permainan, sebab konsep materi atau konsep pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan akan lebih menyenangkan bagi siswa sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam mengikuti KBM. (Muslimin & Rahim, 2021). Karena seperti yang kita ketahui bahwa siswa ditingkat sekolah dasar khususnya masih lebih menyukai bermain bermain dan berkumpul dengan teman-temannya. Mereka memiliki naluri bermain yang masih dominan, olehnya itu kegiatan belajar sambil bermain tentu dapat menghapus kejenuhan siswa dalam belajar yang tentunya akan meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan konsep permainan perlu didesain sebaik-baiknya agar proses pembelajaran yang dihasilkan tetap bermakna dan bermanfaat bagi siswa, sehingga siswa dapat belajar dalam situasi bermain yang mengasyikkan. Berbagai metode permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn, salah satunya adalah dengan menerapkan metode BERUASA (Bermain menggunakan media kartu ASEAN) sebagai media dalam pembelajaran PKn khususnya dalam materi kerjasama negara-negara ASEAN.

Adapun media kartu ASEAN yang akan digunakan berdasarkan hasil pengembangan media kartu kata bergambar oleh Nastiti & Suryaningsih (2020) yang telah divalidasi dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VI SD. Langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang; 2) Setiap kelompok dibagikan kartu ASEAN beserta medianya; 3) Aturan dan cara bermain BERUASA dijelaskan oleh guru; 4) Seorang siswa disetiap kelompok ditunjuk untuk mengocok kartu, lalu membagikannya kepada anggota kelompoknya; 5) Siswa bersuten untuk menentukan siapa yang turun pertama; 6) Siswa yang turun pertama memilih kartu yang akan diturunkan; 7) kartu yang dipilih diletakkan pada gambar media BERUASA dan harus sesuai dengan penjelasan pada kartu, contohnya kartu tentang negara pendiri ASEAN maka kartu tersebut harus diletakkan pada gambar lambing negara pendiri ASEAN; 8) selanjutnya siswa berikutnya turun dengan cara yang sama; 9) Setelah semua siswa turun, maka permainan telah berakhir, kemudian guru akan memeriksa hasil dari setiap kelompok; 10) Siswa yang salah menurunkan kartu, pointnya akan dikurangi dan siswa yang benar akan mendapatkan penambahan poin; 11) Poin yang diperoleh setiap siswa akan dijumlahkan, dan pemenang permainan adalah siswa dengan jumlah poin tertinggi.

Penerapan media kartu ASEAN ini telah dilakukan dalam penelitian oleh Abdullah dimana penerapan media kartu ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Setiyorini & Abdullah, 2013). Serta berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nirmala dimana diperoleh hasil bahwa penerapan kartu ASEAN dapat meningkatkan keaktifan siswa (Nirmala, 2019).

Metode

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian dilakukan 2 siklus selama 3 bulan, dengan subjek penelitian siswa kelas VI SDI Maccini Sombala. Objek dalam penelitian ini adalah permainan BERUASA sebagai media dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis. Dalam bukunya, Masnur mengungkapkan tahapan-tahapan dalam model Kemmis yang terdiri dari:

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan ini meliputi penyusunan instrument penelitian dan instrument pengumpulan data penelitian.

2. Tindakan (*action*)

Pada tahap *action* ini merupakan kegiatan untuk memecahkan masalah yang teridentifikasi pada saat berlangsungnya proses KBM.

3. Pengamatan (*observing*)

Tahapan ini merupakan kegiatan untuk mengobservasi bagaimana pelaksanaan tindakan serta mengidentifikasi dampak ataupun pengaruh yang muncul.

4. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengevaluasi dan merefleksi pelaksanaan KBM yang telah dilaksanakan.

Selanjutnya metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai hasil penelitian nantinya maka digunakan data hasil observasi dan angket minat belajar. Mekanisme dalam

kegiatan belajar mengajar dikumpulkan melalui data observasi yang dilakukan oleh observer pada saat KBM berlangsung. Sedangkan untuk melihat keantusiasan dan minat siswa pada kegiatan belajar mengajar melalui penerapan metode BERUASA dengan menggunakan skala likert pada angket minat belajar siswa. semua data hasil pengamatan kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penetapan indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebesar 75% siswa kelas VI SDI Maccini Sombala memperoleh kategori baik pada indikator minat belajar dalam pembelajaran PKn setelah penerapan metode BERUASA.

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengamatan minat belajar siswa pada pelajaran PKn pada kondisi awal, menunjukkan data bahwa jumlah siswa yang memiliki minat belajar pada kategori baik ada 8 orang dengan persentase 25%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa dalam mengikuti KBM khususnya dalam pembelajaran PKn masih sangat kurang, hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

Indikator-indikator yang digunakan dalam penilaian minat siswa dalam belajar diantaranya adalah bermain dengan sukarela, segera melakukan permainan, mampu menerapkan metode Beruasa tanpa pengulangan perintah, menanyakan langkah-langkah metode Beruasa, menanyakan tujuan metode Beruasa, menanyakan aturan-aturan metode, memperhatikan media Beruasa, menggunakan media Beruasa, memanfaatkan waktu, mengemukakan ide, mampu bekerjasama dengan teman, memberikan bantuan kepada teman yang kesulitan, mendengarkan pendapat teman, tidak memotong pembicaraan teman, berusaha keras menyelesaikan permainan, berusaha keras menjawab pertanyaan di LKS).

Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa antusias siswa masih rendah khususnya pada indikator bertanya sebab siswa langsung ingin bermain tanpa menanyakan aturan-aturan dari permainan. Oleh karena itu, perolehan nilai siswa di siklus I lebih rendah daripada siklus II. Pada siklus II indikator bertanya siswa meningkat karena siswa dipancing untuk bertanya. Tabel berikut ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I hingga siklus II berdasarkan pengamatan:

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Minat Pada Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa dengan minat belajar pada kategori baik	26 siswa	29 siswa
Persentase siswa dengan minat belajar pada kategori baik	81,25%	90,63%
Rata-rata skor	12,24	13,56
Skor maksimal	15,2	15,67
Setelah dikonversi ke standard 10	8,4	9,5
Kategori	Sangat baik	Sangat baik

Dari tabel 1 terlihat bahwa pada siklus I, rata-rata minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn sudah sangat baik, dimana sebanyak 26 siswa memiliki minat belajar berada pada kategori baik, dengan skor rata-ratanya 12,24. Hal ini berarti siswa 6 orang siswa

yang belum memiliki minat pada kategori baik. Jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penerapan metode BERUASA maka pembelajaran di siklus I ini telah mengalami peningkatan. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dari minat siswa mengikuti pembelajaran, dimana sebanyak 29 siswa telah berada pada kategori baik, dengan skor rata-rata 13,56. Hal ini berarti siswa sekitar 3 orang siswa saja yang belum mencapai kategori baik.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran PKn setelah penerapan metode permainan berupa metode BERUASA. Sebab penerapan metode ini dapat mengaktifkan siswa dalam berlangsungnya KBM. Berdasarkan hasil pengamatan dari observer bahwa siswa terlihat senang, nyaman, bebas berkreasi, tidak terkekang, dan tidak kaku dalam pembelajaran sehingga tentu saja meningkatkan minat siswa mengikuti pelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan indikator-indikator minat siswa dalam mengikuti pelajaran dari siklus I ke siklus II.

Penerapan metode permainan sangat berpengaruh pada keaktifan siswa di dalam kelas. Apalagi bentuk permainan lebih ditekankan pada persaingan untuk mendapatkan poin sehingga mendorong siswa untuk bersemangat menjadi pemenang. Keaktifan siswa dalam KBM akan sejalan dengan meningkatnya antusias siswa mengikuti pembelajaran, tanpa ada rasa terpaksa ataupun rasa bosan dari siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian dari angket minat belajar siswa, secara umum dapat disimpulkan bahwa penerapan metode BERUASA dapat meningkatkan minat siswa kelas VI di SDI Maccini Sombala dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar khususnya pada pelajaran PKn. Kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan yaitu 75% siswa kelas VI memiliki minat belajar minimal pada kategori baik dalam mengikuti pembelajaran PKn yang menerapkan metode BERUASA telah terpenuhi pada siklus I dan II.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode BERUASA dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan minat belajar siswa-siswa kelas VI SDI Maccini Sombala, yang ditandai dengan meningkatnya keingintahuan siswa, siswa lebih antusias dalam mengikuti KBM, siswa senang saat proses KBM berlangsung, siswa lebih aktif dan mampu bersosialisasi dengan teman, serta bersemangat dalam mengerjakan tugas pelajaran. Penerapan metode BERUASA dalam proses pembelajaran juga mempengaruhi keaktifan siswa dimana siswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan siswa antusias dalam pembelajaran.

Saran yang bisa peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian tersebut, yakni guru dapat menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dalam bentuk permainan-permainan yang variatif sesuai materi yang akan diajarkan, sehingga penyajian materi tidak membosankan bagi siswa. Selain itu, guru juga dapat memodifikasi atau membuat bentuk-bentuk permainan lainnya sebagai media dalam proses pembelajaran agar tersaji pembelajaran yang menyenangkan khususnya di tingkat sekolah dasar

Referensi

- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Masnur, M. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research)*, Cetakan Kelima. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslimin T. P. (2016). Pengaruh Metode Recollection Smart Teaching (RST) Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Melalui Lesson Study. *Prosiding*, 2(1).
- Muslimin, T. P., & Rahim, A. (2021). Etnomatematika Permainan Tradisional Anak Makassar Sebagai Media Pembelajaran Geometri Pada Siswa SD. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 22-32.
- Nastiti, N., & Suryaning, L. (2020). Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Negara ASEAN untuk Pembelajaran IPS di Kelas VI SD. Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta
- Nirmala, A. L. (2019). Penerapan Permainan KARSEN (Kartu Asean) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran PKn Kelas VI SDN 2 Bataraguru Kota Baubau. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 4(1), pp. 624-631.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Predana Media.
- Setiyorini, I. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), pp. 1-10.
- Ubaedillah, U., & Rozak, A. (2012). *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila, Demokrasi, HAM dan Masyarakat Madani*. Jakarta: Perdana Kencana Grup.