

PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN SERTA AKTIFITAS BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BERMAIN KOCOK DADU DI SMP NEGERI 5 KOTA SERANG

Komariah

SMP Negeri 5 Kota Serang

Email: oomkomariah@gmail.com

Abstract. *Teaching and learning activities at school should be interesting and funny, student activities as learning is always enthusiastic in following each subject. But the reality in the field shows another, learning activities that should attract, full of activities, creativity and bright ideas that do not exist, there is only a passive class hanayalah. Teachers are the spearhead in the success of teaching and learning process, therefore teachers are required to be able to innovate and master the various methods in delivering learning materi that will be conveyed to the students. Lack of variation in the model of learning is one of the factors lazy students in following the teaching and learning process resulting in the level of mastery of student learning. To cultivate the spirit, cheerfulness in learning and not boring required a method of learning such as "shake the dice" as one of the active learning model, is essentially a traditional game with the aim that students in implementing learning is not saturated because this learning invites students to play while learning.*

Keywords. *Learning Activity, Learning Model, Beat Dice*

Abstrak. Kegiatan belajar mengajar di sekolah seharusnya berlangsung menarik dan menyenangkan, aktifitas siswa sebagai pembelajaran selalu antusias dalam mengikuti setiap mata pelajaran. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan lain, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktifitas, kreatifitas dan ide-ide cemerlang itu tidak ada, yang ada hanayalah kelas yang pasif. Guru merupakan ujung tombak dalam keberhasilan proses belajar mengajar, oleh karena itu guru dituntut untuk bisa berinovasi dan menguasai berbagai metode dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan di sampaikan kepada siswa. Kurangnya variasi dalam model pembelajaran merupakan salah satu faktor malasnya siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga berakibat pada tingkat ketuntasan belajar siswa. Untuk menumbuhkan semangat, keceriaan dalam belajar dan tidak membosankan dibutuhkan sebuah metode belajar diantaranya "kocok dadu" sebagai salah satu dari model pembelajaran aktif, pada hakikatnya merupakan permainan tradisioal dengan tujuan supaya siswa dalam melaksanakan pembelajaran tidak jenuh karena pembelajaran ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar.

Kata Kunci. *Aktivitas Belajar, Model Pembelajaran, Kocok Dadu*

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan suatu negara karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia dan untuk menjamin kelangsungan hidup bangsa dan negara. Departemen Pendidikan Nasional sebagai suatu lembaga yang bertanggung jawab langsung dalam bidang pendidikan mempunyai tugas untuk mengembangkan dunia pendidikan agar dapat mengikuti laju perkembangan masyarakat dan teknologi. Hal tersebut dimaksudkan agar fungsi dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai yaitu pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Pasal 2 UU No. 20/2003).

Menurut Mulyasa (2006), keberhasilan pendidikan adalah tanggung jawab sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut telah diupayakan oleh berbagai pihak yang terkait. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan lainnya serta peningkatan mutu manajemen sekolah.

Menurut Achmad Munib (2004) menyatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar di sekolah-sekolah (SMP dan SMA/SMK) seharusnya berlangsung menarik, aktifitas siswa sebagai pembelajaran selalu antusias dalam mengikuti setiap mata pelajaran. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan lain, kegiatan pembelajaran yang seharusnya menarik, penuh aktifitas, kreatifitas dan ide-ide cemerlang itu tidak ada, kelas yang ada hanyalah kelas yang pasif dimana hanya terjadi pemberian informasi dari guru ke siswa. Siswa hanya mendengarkan sambil mencatat hal-hal yang dianggap penting untuk dicatat.

Keadaan seperti tersebut di atas juga terjadi pada semua mata pelajaran termasuk pelajaran PKn, apalagi sering didapati di lapangan bahwa pelajaran PKn sering dialokasikan pada jam-jam terakhir atau jam setelah olah raga. Hal ini dapat dipastikan, siswa mengikuti mata pelajaran PKn semangat belajar mereka berkurang. Aktifitas belajar mengajar seperti tersebut diatas akan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang tercantum dalam standar kompetensi. Jika hal ini berlangsung terus menerus maka pendidikan yang diselenggarakan dapat dikatakan gagal karena selain tidak mengajak para pembelajar untuk turut aktif, dan kreatif juga hasil evaluasi yang diperoleh selalu dibawah standar ketuntasan belajar.

Untuk mengubah paradigma tersebut, maka kita sebagai pelaksana pendidikan harus terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dilaksanakan antara lain dengan mengusahakan penyempurnaan proses belajar mengajar.

Metode mengajar merupakan teknik yang harus dikuasai guru untuk menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas. Dalam memilih metode mengajar harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran, terkadang dalam prakteknya guru beranggapan metode yang menarik bagi siswa dengan menggunakan banyak fasilitas seperti media elektronik, infokus dan alat teknologi yang lainnya, sehingga dengan alasan ini banyak guru yang masih saja melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan metode ceramah karena disekolah yang kita tempati fasilitas tersebut tidak mencukupi. Padahal sekolah merupakan salah satu tempat dimana siswa mendapatkan ilmu secara formal dan sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, bermain, dan berbagai keceriaan antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya terjadi interaksi didalamnya, dalam kegiatan pembelajaran kita dapat memadukan hal tersebut anak bermain sambil belajar, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar menyenangkan bagi anak, karena anak tidak merasa dibebani tetapi tetap pembelajaran sesuai dengan tujuan. Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Kocok Dadu dalam pembelajaran PKn di SMP Negeri 5 Kota Serang.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran PKn yang tidak hanya meningkatkan kemampuan belajar PKn tetapi juga menciptakan kegiatan belajar yang bermakna.

Pembahasan

Pengertian Belajar

Oemar Hamalik (2001) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Sedangkan Juhji (2015) menyatakan bahwa belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Sementara Slameto (2003) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukans seorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini

sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar ada suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar. Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan hasil interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses pembelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh sesuatu yang baru baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Aktifitas Belajar yang Menyenangkan

Setiap pembelajaran membutuhkan aktifitas, sebab pada prinsipnya belajar adalah beraktifitas, dalam dinamika kehidupan manusia, berfikir, dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Begitu juga dalam belajar, tentu tidak mungkin meninggalkan kedua kegiatan tersebut yaitu berfikir dan berbuat untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Aktifitas belajar didefinisikan sebagai segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa ataupun antara siswa dengan siswa lainnya dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktifitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan perlu dipahami secara luas, bukan hanya selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan yang meriah. Pembelajaran yang menyenangkan pembelajaran yang dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman dan asyik. Perasaan yang mengasyikan mengandung unsur inner motivation, yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Selain itu, pembelajaran perlu memberikan tantangan kepada siswa untuk berfikir, mencoba dan belajar lebih lanjut, penuh dengan percaya diri dan mandiri untuk mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian diharapkan kelak siswa menjadi manusia yang berkarakter, penuh percaya diri menjadi dirinya sendiri dan mempunyai kemampuan yang kompetitif (Syah, 2012).

Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang histories, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat *silih asah* (saling mencerdaskan). Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang

silih asah sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa. Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang *silih asih* (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antar sesama siswa.

Pembelajaran kooperatif menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan. Pembelajaran kooperatif meliputi banyak jenis bentuk pengajaran dan pembelajaran yang merupakan perbaikan tipe pembelajaran tradisional. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam kumpulan kecil supaya anak didik dapat bekerja sama untuk mempelajari kandungan pelajaran dengan berbagai kemahiran sosial.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa ciri, antara lain: *Pertama* Keterampilan sosial, Artinya keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok untuk mencapai dan menguasai konsep yang diberikan guru. *Kedua* Interaksi tatap muka, Setiap individu akan berinteraksi secara bersemuka dalam kelompok. Interaksi yang serentak berlangsung dalam setiap kelompok melalui pembicaraan setiap individu yang turut serta mengambil bagian. *Ketiga* Pelajar harus saling bergantung positif, Artinya setiap siswa harus melaksanakan tugas masing-masing yang diberikan untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok itu. Setiap siswa mempunyai peluang yang sama untuk mengambil bagian dalam kelompok. Siswa yang mempunyai kelebihan harus membantu temannya dalam kelompok itu untuk tercapainya tugas yang diberikan kepada kelompok itu. Setiap anggota kelompok harus saling berhubungan, saling memenuhi dan bantu-membantu.

Adapun manfaat dari pembelajaran kooperatif antara lain: 1) dapat meningkatkan kemahiran sosial, 2) memperbaiki hubungan sosial, 3) meningkatkan keterampilan kepemimpinan, serta 4) rasa percaya diri.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan terjadinya interaksi yang positif baik antara guru dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan keterampilan proses yang dimiliki oleh siswa sehingga siswa mampu untuk belajar secara langsung dan belajar dari berbagai sumber belajar lainnya termasuk teman sebaya. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap peserta didik yang ada dalam suatu kelompok memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah).

Model pembelajaran kooperatif mengutamakan kerjasama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif, diharapkan peserta didik akan lebih dapat mengembangkan kemampuannya, komunikasi, serta bekerjasama dalam menyelesaikan suatu masalah. Selain itu dalam pembelajaran kooperatif, melatih peserta didik untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan dalam kelompoknya.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bermain Kocok Dadu*

Bermain kocok dadu adalah suatu permainan yang menggunakan alat bantu dadu. Menurut bahasa definisi kocok adalah guncang atau mengguncang-guncang. Yang dimaksud dengan mengguncang ini adalah mengguncang-guncang dadu jangan terlalu lama dan tidak sebentar juga supaya untuk menghasilkan nomor sesuai dengan harapan.

Dadu berasal dari bahasa Latin: yaitu *datum* yang berarti (diberikan atau dimainkan) adalah sebuah obyek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Dan digunakan dalam berbagai permainan anak-anak dan judi. Umumnya, Dadu tradisional berbentuk kubus seringkali dengan sudut yang tumpul dan memiliki angka atau simbol yang berbeda di setiap sisinya. Dadu dirancang untuk memberikan satu angka bulat acak dari satu sampai enam dengan probabilitas yang sama.

kocok dadu sebagai salah satu dari model pembelajaran aktif (*active learning*) pada hakikatnya merupakan permainan tradisional dengan tujuan supaya siswa dalam melaksanakan pembelajaran tidak jenuh karena pembelajaran ini mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Dan mengarahkan atensi siswa terhadap materi yang dipelajarinya. Namun sebagaimana model pembelajaran lainnya, dalam penerapannya pun ada faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain kondisi siswa, waktu yang tersedia, materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran *kocok dadu* melatih siswa untuk sabar dalam mendapatkan angka yang akan terkait dalam pembelajaran dan melatih ketelitian karena angka tersebut akan menentukan dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan juga melatih ketepatan yaitu ketepatan dalam menjawab pertanyaan, serta kerjasama yang baik karena dalam pembelajaran ini adanya keterkaitan dengan kelompoknya melatih juga untuk bersikap jujur dan tidak melakukan kecurangan menumbuhkan juga permainan tradisional yang terjalin sikap saling membutuhkan serta interaksi dengan sesama teman bukan permainan yang sekarang anak gandrungi yaitu bermain game yang asyik dengan sendirinya sampai lupa segalanya.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran *Kocok dadu* adalah pembelajaran secara berkelompok, setiap kelompok beranggotakan beberapa siswa dimana setiap siswa melakukan permainan dengan mengocok dadu setelah mengocok akan mendapatkan angka sesuai kocokannya, kemudian siswa tersebut akan mendapatkan biji sebagai simbol dirinya biji tersebut diletakkan sesuai angka yang didapatkan pada lembaran yang tersedia dengan berbagai pertanyaan sesuai nomor dan siswa yang mendapatkan nomor tersebut menjawab pertanyaan yang ada dilembaran apabila menjawab benar maka akan diberi nilai apabila salah maka akan dilempar ketemannya dan temannya yang menjawab yang mendapat nilai sementara dia nilainya dikurangi. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian dan berulang sampai mencapai finish. Apabila menjelang finish tidak mendapatkan nomor pas maka akan mengulanginya dari awal.

Langkah-langkah penerapan *Kocok dadu* menurut penulis yaitu sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan sebagai pengantar, 2) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok secara heterogen antara laki-laki dan perempuan tidak dipisah, tiap kelompok 4 sampai 5 orang disesuaikan dengan jumlah siswa, 3) Tiap kelompok mendapatkan fasilitas permainan berupa; dadu, ember kecil alat kocok dadu, dan halma sebagai simbol siswa yang akan melaksanakan permainan serta lembaran yang berisikan soal-soal yang berjumlah 20 soal sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran, 4) Tiap kelompok terdapat ketua untuk mengatur jalannya permainan, 5) Permainan dimulai dari ketua dengan cara mengocok mata dadu kemudian dituang dan akan mendapatkan sebuah angka angka tersebut yang menentukan siswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan angka yang diperoleh, lalu menempatkan halma sebagai simbol dia berada dalam angka tersebut, 6) Apabila menjawabnya tepat maka akan mendapatkan nilai dan jika salah maka akan dikurangi nilainya dan pertanyaan boleh dilempar kepada temannya, 7) Permainan dilakukan secara bergantian dengan teman mainnya mereka akan sama memainkannya dan mendapatkan halma sebagai simbolnya. Permainan ini dilakukan secara berulang dan bergantian. Permainan dilakukan selama \pm 20 menit.

Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Kocok Dadu*

Berdasarkan penjelasan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *kocok dadu*, peneliti mengambil kesimpulan ada beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *kocok dadu*. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *kocok dadu* antara lain: 1) Melatih kepercayaan diri dalam diri siswa baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapatnya, 2) Siswa akan dengan mudah untuk mendapatkan bahan pembicaraan karena adanya pertanyaan-pertanyaan yang tertulis pada permainan tersebut, 3) Menghindari pendominasi pembicaraan dan siswa yang diam samasekali, karena masing-masing siswa mendapatkan satu buah

pertanyaanyang harus dijawab sesuai dengan pertanyaan yang didapat, dan secara bergilir, 4) Melatih kesiapan siswa, 5) Saling memberikakejujuran dan ketelitian, 6) Melatih siswa untuk bersikap jujur, kerjasama dan tanggung jawab karena permainan ini membutuhkan teman dan kerjasama. Serta membudayakan permainan tradisional mudah dimainkan, dan 7) Menjembatani siswa dalam mengeksplorasi keterampilan prosesnya yaitudengan metode ini siswa dapat mengalami sendiri pengalaman belajarnya secara langsung.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pembelajaran bidang studi PKn dapat membekali ilmu pengetahuan dan keterampilan yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan evektifitas dalam berpartisipasi aktif . oleh karena itu ada dua hal yang perlu mendapat perhatian guru dalam mempersiapkan pembelajaran bidang studi PKn dikelas yakni bakal pengetahuan dan materi pembelajaran.

Adapun Fungsi bidang studi PKn adalah Sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*National Charter Building*) dan pemberdayaan warga negara (Depdiknas, 2006) serta Mengembangkan dan melestarikan nilai moral Pancasila, secara dinamis dan terbuka dalam artian bahwa nilai moral mampu menjawab tantangan yang terjadi dimasyarakat tanpa kehilangan jati diri bangsa yang merdeka dan berdaulat.

Tujuan Bidang Studi PKn

Guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan bagi peserta didik dalam memahami, menghayati dan meyakini nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman perilaku dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara sehingga menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan dapat diandalkan serta memberi bekal kemampuan untuk belajar lebih lanjut dan sebagai kader bangsa yang diharapkan.

Sedangkan menurut Depdiknas (2006), tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi agar siswa: 1) Memiliki kemampuan berfikir rasional, kritis, kreatif, sehingga mampu memahami berbagai wacana kewarganegaraan, 2) Memiliki keterampilan intelektual serta demokratis dan bertanggung jawab, 3) Memiliki watak dan keprinadian sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Model pembelajaran *Bermain Kocok dadu* melatih siswa untuk sabar dalam mendapatkan angka yang akan terkait dalam pembelajaran dan melatih ketelitian karena angka tersebut akan menentukan dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan juga melatih ketepatan yaitu ketepatan dalam menjawab pertanyaan, serta kerjasama yang baik karena dalam pembelajaran ini adanya keterkaitan dengan kelompoknya melatih juga untuk bersikap jujur dan tidak melakukan kecurangan

menumbuhkan juga permainan tradisional yang terjalin sikap saling membutuhkan serta interaksi dengan sesama teman bukan permainan yang sekarang anak gandrungi yaitu bermain game yang asyik dengan sendirinya sampai lupa segalanya serta melatih sikap tanggung jawab.

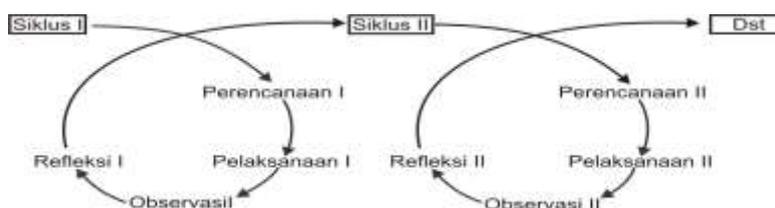
Dengan model pembelajarn berbentuk permainan ini siswa akan merasa senang dan nyaman karena tidak adanya paksaan mengalir apa adanya, sehingga pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa dan aktifitas belajar siswa terutama pada pelajaran PKn selain itu dengan menggunakan model pembelajaran ini akan menumbuhkan prilaku siswa sesuai dengan karakter bangsa Indonesia yang menjadi tujuan pembelajaran PKn sesuai amanat UU Sisdiknas 2006.

Metode Penelitian

Penelitian ini fokusnya adalah bagaimana penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* agar dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pembelajaran PKn di SMP Negeri 5 Kota Serang. Sesuai dengan fokus tersebut, maka penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Karena tujuan pendekatan deskriptif kualitatif adalah untuk melukiskan suatu keadaan secara kualitatif, yaitu situasi lapangan yang bersifat natural, wajar, dan apa adanya tanpa manipulasi atau perlakuan khusus terhadap obyek penelitian. Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini digunakan karena beberapa pertimbangan. *Pertama*, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan kenyataan-kenyataan ganda; *kedua*, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti-responden; *ketiga*, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Subyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas VIII.G SMP Negeri 5 Kota Serang dengan jumlah siswa 42 Laki-laki 18 orang, perempuan 24 orang. Subyek dipilih dari kelas VIII.G karena penulis mengajar di kelas tersebut.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdapat empat tahap yaitu: a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) observasi, d) refleksi, sebagaimana digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan adalah kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis sebagai guru mata pelajaran PKn di SMP Negeri 5 Kota Serang, dari observasi yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi diantaranya mengenai pembelajaran dan aktifitas belajar siswa. Pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru masih konvensional diantaranya cara mengajar guru masih bersifat teoritik, metode yang digunakan oleh guru monoton yaitu metode ceramah dan tanya jawab, guru kurang mengaitkan materi pelajaran dengan lingkungan sekitar siswa sehingga menyebabkan siswa kurang merespon kegiatan pembelajaran yang berlangsung, siswa merasa bosan, jenuh, mengantuk, dan kurang dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan dalam hal aktifitas belajar siswa diperoleh temuan awal yaitu siswa kurang memperhatikan pembelajaran misalnya siswa suka membicarakan hal lain yang tidak berhubungan dengan materi, siswa kurang berani dalam mengemukakan pendapat, adanya anggapan bahwa dalam belajar kelompok tidak perlu semua bekerja, tanggung jawab siswa terhadap tugas masih rendah. Berdasarkan studi pendahuluan tersebut peneliti bersama guru menerapkan suatu kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Kooperatif tipe Bermain Kocok dadu* untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa.

Perencanaan Tindakan I

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Menyusun rencana pembelajaran, 2) Menyusun *pre tes* dan *post tes*, 3) Menyusun lembar kerja siswa untuk kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh peneliti sebagai guru pengajar, 4) Membuat lembar observasi untuk megamati aktifitas siswa, 5) Membuat rambu-rambu penilaian laporan kerja kelompok, 6) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen, 7) Peneliti bertindak sebagai guru yang membimbing dan mengarahkan siswa sebagai fasilitator.

Pelaksanaan Tindakan I

Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah: 1) Siswa dibagi menjadi 10 kelompok, 2) Setiap kelompok mendapat sarana belajar yang berupa alat pembelajaran untuk bermain kocok dadu diantaranya berupa: dadu, ember kecil sebagai tempat untuk mengocok dadu, lembaran tugas yang berisi soal sesuai dengan tujuan pembelajaran, biji dadu (halma), 3) Siswa melakukan permainan, 4) Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berkelompok, 5) Kegiatan permainan dilakukan secara bergantian.

Observasi I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan

pendekatan melalui penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe bermain kocok dadu* serta melakukan observasi terhadap peningkatan aktifitas belajar siswa yang terjadi selama proses pembelajaran.

Refleksi I

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Memperhatikan dan menganalisis hasil kegiatan permainan dan hasil aktifitas belajar siswa untuk mengumpulkan data hasil observasi dan catatan dari lapangan, 2) Melakukan refleksi apakah tindakan yang dilakukan sudah menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe bermain kocok dadu* sehingga permainan yang dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar dapat menyenangkan. Serta dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Sama seperti pada siklus-1, pada siklus-2 dalam PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dengan rincian sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan II

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut: 1) Peneliti membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran berdasarkan refleksi pada siklus-1 dan pada tahap ini peneliti mengambil materi pokok Makna Kedaulatan. Peneliti membuat instrument penilaian untuk mengetahui hasil pembelajaran pada siklus-2, 2) Peneliti membuat instrument penelitian siklus-2 yaitu lembar observasi untuk siswa dan guru.

Pelaksanaan Tindakan II

Guru/Peneliti melaksanakan pembelajaran PKn di kelas dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bermain kocok dadu* berdasarkan Rencana Perbaikan Pembelajaran hasil refleksi pada siklus-1.

Observasi II

Peneliti beserta kolaborator teman sejawat melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa maupun guru saat pembelajaran berlangsung dan mencatatnya dalam lembar observasi untuk selanjutnya dilakukan analisis.

Refleksi II

Peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus-2 untuk menilai kemajuan dan kekurangan serta membuat kesimpulan atas pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.

Hasil Dan Pembahasan Penelitian

Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pra siklus ini diketahui bahwa hampir sebagian besar siswa di kelas tersebut nampak kurang tertarik dan tegang dalam mengikuti proses pembelajaran. salah satu faktornya adalah metode mengajar yang digunakan guru yang lebih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang mengembangkan metode pembelajaran lainnya.

Untuk lebih jelasnya mengenai ketidak tertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas VIII.G dibuktikan dari hasil jawaban siswa pada angket yang diberikan oleh peneliti setelah kegiatan pembelajaran itu selesai. Hasilnya adalah sebagai mana dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Tanggapan Siswa Kelas VIII.G SMP Negeri 5 Kota Serang Terhadap Proses Pembelajaran pada Kegiatan Pra Siklus

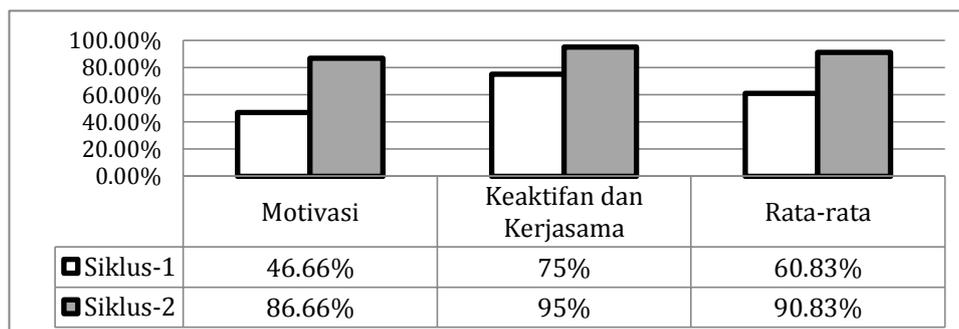
No	Pernyataan	Tanggapan Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Menurutmu, apakah pembelajaran PKn yang tadi dilakukan menyenangkan?	9%	91%
2.	Apakah pembelajaran PKn yang tadi dilakukan membuatmu mengerti dan paham?	23%	77%
3.	Apakah kamu menginginkan perubahan yaitu pembelajaran yang lebih menyenangkan?	91%	9%
4.	Bagaimana jika dilakukan pembelajaran secara berkelompok, apakah kalian senang dan tertarik?	82%	18%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa 91% merasa tidak senang dengan pembelajaran tersebut, dan 77% merasa tidak mengerti dan tidak paham dengan pembelajaran tersebut. Selanjutnya siswa yang menginginkan adanya perubahan metode pembelajaran sebanyak 91%, dan ketika ditanyakan mengenai pembelajaran berkelompok, 82% merasa senang dan tertarik.

Aktivitas Belajar Siswa

Adapun hasil observasi yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn Kelas VIII.G SMP Negeri 5 Kota Serang pada siklus-1 dan siklus-2 dapat dilihat pada grafik berikut ini:

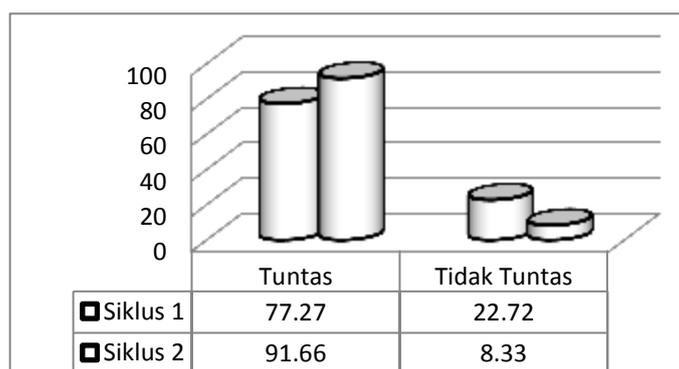
Grafik 1. Peningkatan Aktivitas belajar siswa pada siklus-1 dan siklus-2



Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh data bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan baik dalam aspek motivasi, maupun keaktifan dan aspek kerja sama. Pada pelaksanaan tindakan siklus-1, aktivitas belajar siswa menunjukkan rata-rata 60,83%, hal ini dikarenakan siswa masih terasa asing dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* ini dan masih kelihatan kaku dan malu-malu dalam menerapkan prosedur model pembelajaran ini. Namun pada tindakan siklus-2, aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan yaitu rata-rata 90,83 %.

Peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* ini disebabkan karena pembelajaran dengan model *Bermain Kocok dadu* di desain agar siswa belajar secara aktif dan menyenangkan. Disamping ada unsur kerja sama dalam kelompok, ada juga unsur kompetitif sehingga memacu siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar untuk pengetahuan dirinya saja akan tetapi juga siswa ditantang agar mampu mengajarkan pengetahuannya itu kepada teman-teman sekelompoknya.

Grafik 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus-1 dan Siklus-2



Dari data tersebut di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada Siklus-1 Siswa tuntas sebanyak 77,27 % dan tidak tuntas sebanyak 22,72 %. Sedangkan pada siklus-2, siswa tuntas mengalami kenaikan yaitu 91,66% dan tidak tuntas sebanyak 8,33%.

Simpulan

Dari hasil penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan yaitu: 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* pada mata pelajaran PKn Kelas VIII.G SMP Negeri 5 Kota Serang mampu meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu*, siswa dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dengan suasana yang menyenangkan saling ketergantungan yang

positif, 2) Kegiatan belajar mengajar akan berhasil apabila guru dan siswa saling kerjasama, siswa merasa senang, enjoy mereka tidak akan terpengaruh dengan lingkungan (walaupun pelajaran terakhir), mereka tetap semangat, dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Bermain Kocok dadu* inilah antara guru dan siswa saling kerjasama saling semangat dan saling menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan aktifitas belajar siswa Kelas VIII.G SMP Negeri 5 Kota Serang, secara otomatis jika aktifitas dan kualitas tinggi maka akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Daftar Pustaka

- Achmadi, Abu & Kholid Nurboko. 2004. *Metodologi Penelitian Edisi Keenam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juhji, J. 2015. "Telaah Komparasi Konsep Pembelajaran menurut Imam Al-Zarnuji dan Imam Al-Ghozali". *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*. 1 (02): 17-26 Tahun 2015. Terdapat pada laman: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/257>
- Mulyasa. 2006. *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Rosdakarya.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriyono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syah, Muhibin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos.