

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN, KERJASAMA, DAN HASIL BELAJAR
PPKN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU PERMAINAN PADA
SISWA KELAS VII D SMP NEGERI 6 KOTA MAGELANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

TESIS



oleh :
JULIA AZHAR
NIM. 13155140050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN, KERJASAMA, DAN HASIL
BELAJAR PPKN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU
PERMAINAN PADA SISWA KELAS VII D SMP NEGERI 6
KOTA MAGELANG TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

JULIA AZHAR
NIM. 13155140050

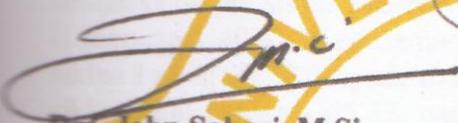
Tesis ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan Untuk mendapatkan gelar
Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

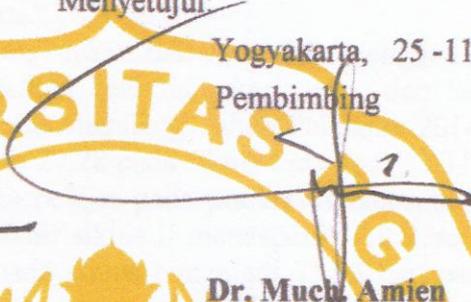
Menyetujui:

Yogyakarta, 25-11-2015

Ketua Program Studi

Pembimbing


Dr. John Sabari, M.Si.


Dr. Much. Amien

NIS. 19510701 198907 1 001

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta


Dr. Suharna, M.Pd

NIP. 19540229 198012 2001

ABSTRAK

JULIA AZHAR. *Upaya Peningkatan Keaktifan, Kerjasama, dan Hasil Belajar PPKn Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Tesis, Yogyakarta : Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan hasil belajar siswa melalui penggunaan Media kartu permainan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015.. Objek dalam penelitian ini adalah Keaktifan, Kerjasama, dan Hasil Belajar PPKn Melalui penggunaan Media kartu permainan. Data dikumpulkan melalui tindakan keaktifan, angket, dokumentasi, hasil ulangan/tes, dan analisis dengan langkah-langkah pada setiap siklus diadakan rencana, tindakan, observasi, refleksi, dan rencana terevisi untuk pembenahan tindakan siklus selanjutnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik diskriptif kuantitatif. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa melalui penggunaan Media Kartu permainan. mampu meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan hasil belajar PPKn kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015. Keaktifan belajar pada pra siklus rata-rata 27,28 pada siklus I menjadi 33,34 pada akhir siklus II mencapai 40,31. Kerjasama belajar pada pra siklus rata-rata kelas 28,09, pada siklus I menjadi 33,37 pada akhir siklus II mencapai 41,18. Hasil belajar pada pra siklus nilai rata-rata 65,87, pada siklus I menjadi 75,93 dan pada akhir siklus II menjadi 85,31.

Kata kunci : Keaktifan belajar, kerjasama belajar, hasil belajar PPKn, dan Media kartu permainan.

ABSTRACT

JULIA AZHAR *Efforts to increase Activity, Cooperation, and Learning outcomes through the use of Media in subjects Card Game Pancasila and Citizenship Education (PPKn) in the class VII D SMP 6 Magelang City Academic Year 2014/2015.* Thesis, Yogyakarta: Graduate Program, University of PGRI Yogyakarta, 2016.

This study aims to improve students activity, cooperation, and learning outcomes using card game media for the subject Pancasila and Citizenship Education (PPKn) of class VII D of SMP 6 Magelang City for the academic year 2014/2015.

The subjects were class VII D students of SMP Negeri 6 Magelang City for the academic year 2014/2015. The objects of this research were the activeness, cooperation, and learning outcomes of PPKn through the use of card game media. Data collected from participants' actions, questionnaires, documentation, exam results/tests. Analysis of the steps in each cycle included planning, action, observation, reflection, and a revised plan for improvements in the next cycle. The data analysis technique of this research was quantitative descriptive. The data were validated through triangulation.

Results of the study revealed that the use of the Card Game media was able to improve the activeness, cooperation and learning outcomes of PPKn of class VII D of SMP 6 Magelang City for the academic year 2014/2015. Learning activeness in the pre-cycles showed that the first cycle average 27.28 became 33.38, and reached 40.31 at the end of the second cycle. Learning cooperation in pre-cycles averaged 28.09 in the first and then reached 33.37 and at the end of the second cycle reached 41.18. Learning results in pre-cycles averaged 65.87, in the first cycle became 75.93, and at the end of the second cycle reached 85.31.

Keywords: *learning activeness, learning cooperation, learning outcomes, card game media*

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN, KERJASAMA, DAN
HASIL BELAJAR PPKN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA
KARTU PERMAINAN PADA SISWA KELAS VII D
SMP NEGERI 6 KOTA MAGELANG
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

JULIA AZHAR
NIM. 13155140050

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis Program Pascasarjana

Universitas PGRI Yogyakarta

Tanggal : 20 Januari 2016

PANITIA PENGUJI

Dr. Salamah, M.Pd
Ketua/Penguji

Dr. Jon Sabari, M.Si
Sekretaris Penguji

Dr. Sunarti, M.Pd
Penguji Utama

Dr. Much Amien
Pembimbing/ Penguji

Yogyakarta, 20 Januari 2016

Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta


DIREKTUR
Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540228 198012 2001

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : JULIA AZHAR

No. Mhs : 13155140050

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Lembaga Asal : Universitas PGRI Yogyakarta

Fakultas : Pascasarjana UPY

Judul Tesis : Upaya Peningkatan Keaktifan, Kerjasama, dan Hasil Belajar PPKn Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan, Magister/Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini bukan hasil karya saya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Desember 2015

Yang menyatakan

Materai 6000

JULIA AZHAR

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kalian serta orang-orang yang menuntut ilmu beberapa derajat” (QS Al-Mujaadilah:11)

“Barang siapa yang menempuh perjalanan untuk mencari ilmu, maka akan Allah mudahkan jalannya menuju surga.” (HR. Muslim).

“Belajar akan mendapat berbagai ilmu, tidak ada kata berhenti untuk belajar”
(Peneliti)

PERSEMBAHAN :

Tesis ini kupersembahkan kepada :

1. Suami dan anak-anakku Tercinta
2. Almamaterku tercinta UPY

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menganugerahkan rahmat dan HidayahNYA yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang peneliti susun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di PPs-UPY.
2. Ibu Dr. Sunarti, M.Pd, Direktur Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Much. Amien. sebagai Pembimbing dalam penelitian tesis ini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar tanpa pernah lelah.
4. Bapak Drs. John. Sabari, M.Si., Ketua Program Studi yang telah mngarahkan dan juga memberi motivasi kepada Penulis

5. Seluruh dosen dan karyawan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuannya.
6. Kepala Sekolah dan para staf guru pengajar di SMP Negeri 6 Kota Magelang, yang telah memberikan data-data yang peneliti perlukan.
7. Seluruh staf perpustakaan Universitas PGRI Yogyakarta, Perpustakaan UNY, dan Perpustakaan Daerah Kota Magelang atas segala bantuan dan layanannya, sehingga peneliti dapat memperoleh literatur yang dibutuhkan dalam penulisan tesis.
8. Sahabatku teman sejawat Guru PPKn sebagai kolaborator yang telah memberikan motivasi dan bantuan moril maupun materiil.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Tesis ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan-kekurangan. Berkenaan dengan hal tersebut maka saran, masukan dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi sempurnanya tesis ini. Akhirnya peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pada umumnya bagi guru dan khususnya bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| LEMBAR PENGESAHAN | v |
| PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN | vi |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 8 |
| C. Rencana Pemecahan Masalah..... | 9 |
| D. Tujuan Penelitian | 10 |
| E. Manfaat Hasil Penelitian | 10 |
| F. Pengajuan Hipotesis | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 13 |
| A. Kajian Teori | |
| 1. Keaktifan Belajar | 13 |
| 2. Kerjasama Belajar..... | 15 |
| 3. Hasil Belajar..... | 19 |
| 4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan..... | 22 |
| 5. Media Pembelajaran..... | 26 |
| 6. Kartu Permainan dalam Pembelajaran..... | 46 |
| B. Kajian Hasil Penelitian | 49 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| C. Kerangka Pikir | 51 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 53 |
| A. Jenis dan Disain Penelitian | 53 |
| B. Seting Penelitian | 58 |
| C. Prosedur Penelitian Tindakan | 60 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 65 |
| E. Teknik Analisis Data | 70 |
| F. Teknik Penentuan Keabsahan Data | 74 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 75 |
| A. Hasil Penelitian | 75 |
| 1. Keadaan Kegiatan Pembelajaran Sebelum Tindakan (Pra Siklus) | 75 |
| 2. Penerapan Tindakan..... | 83 |
| B. Pengujian Hipotesis Tindakan Kelas | 115 |
| C. Pembahasan | 116 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 125 |
| A. Kesimpulan | 125 |
| B. Saran | 126 |
| DAFTAR PUSTAKA | 128 |
| LAMPIRAN | 131 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Pengelompokan Media Pembelajaran..... | 42 |
| Tabel 2. Kisi-Kisi Soal Tes | 66 |
| Tabel 3. Kisi-Kisi Kerjasama..... | 69 |
| Tabel 4. Kisi-Kisi Keaktifan..... | 70 |
| Tabel 5. Indikator Keaktifan Belajar..... | 72 |
| Tabel 6. Indikator Kerjasama Belajar..... | 73 |
| Tabel 7. Keaktifan Belajar Pada Pra Siklus..... | 77 |
| Tabel 8. Kerjasama Belajar Pada Pra Siklus | 79 |
| Tabel 9. Hasil Belajar Pada Pra Siklus | 81 |
| Tabel 10. Keaktifan Belajar Pada Siklus I..... | 93 |
| Tabel 11. Kerjasama Belajar Pada Siklus I..... | 95 |
| Tabel 12. Hasil Belajar Pada Siklus I..... | 97 |
| Tabel 13. Keaktifan Belajar Pada Siklus II | 106 |
| Tabel 14. Kerjasama Belajar Pada Siklus II | 108 |
| Tabel 15. Hasil Belajar Pada Siklus II | 110 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|-------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1. Bagan Fungsi Media Pembelajaran | 37 |
| Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir..... | 52 |
| Gambar 3. Bagan Alur PTK..... | 55 |
| Gambar 4. Grafik Keaktifan Belajar | 119 |
| Gambar 5. Grafik Kerjasama Belajar | 120 |
| Gambar 6. Grafik Hasil Belajar | 121 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1. Surat Keterangan Ijin Penelitian dari PPS UPY | 131 |
| Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian. | 132 |
| Lampiran 3. Tingkat Kompetensi dan Ruang Lingkup PPKn ... | 133 |
| Lampiran 4. Silabus PPKn Semester Gasal | 135 |
| Lampiran 5. RPP PPKn..... | 169 |
| Lampiran 6. Indikator Untuk Mengukur Keaktifan Belajar | 193 |
| Lampiran 7. Instrumen Angket Keaktifan Belajar..... | 194 |
| Lampiran 8. Indikator Untuk Mengukur Kerjasama Belajar..... | 199 |
| Lampiran 9. Instrumen Observasi Kerjasama Belajar..... | 200 |
| Lampiran 10. Instrumen Uji Kompetensi Belajar..... | 204 |
| Lampiran 11. Analisis Hasil Angket Keaktifan Belajar Prasiklus... | 215 |
| Lampiran 12. Analisis Hasil Observasi Kerjasama Belajar Prasiklus | 216 |
| Lampiran 13. Analisis Hasil Belajar Pra Siklus..... | 217 |
| Lampiran 14. Analisis Hasil Angket Keaktifan Belajar Siklus | 218 |
| Lampiran 15. Analisis Hasil Observasi Kerjasama Belajar Siklus I | 219 |
| Lampiran 16. Analisis Hasil Belajar Siklus I..... | 220 |
| Lampiran 17. Analisis Hasil Angket Keaktifan Belajar Siklus II... | 221 |
| Lampiran 18. Analisis Hasil Observasi Kerjasama Belajar Siklus II | 222 |
| Lampiran 19. Analisis Hasil Belajar Siklus II..... | 223 |
| Lampiran 20. Pernyataan Kolaborator | 224 |
| Lampiran 21. Pedoman Wawancara | 225 |

| | |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian | 226 |
| Lampiran 23. Kartu Permainan dalam Pembelajaran PPKn | 232 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan, yang diyakini akan menjadi faktor determinan bagi tumbuh kembangnya bangsa dan negara Indonesia sepanjang zaman.

Mulai tahun 2014 di Indonesia diberlakukan Kurikulum 2013 secara nasional. Melalui kurikulum 2013 ini diharapkan terjadi perubahan dalam pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher oriented*) sekarang beralih berpusat pada siswa (*student oriented*). Peserta didik diberi kebebasan untuk mandiri, kreatif dan mampu mengembangkan dirinya diselaraskan dengan perkembangan emosi dan keadaannya. Ternyata perubahan inipun belum menghasilkan prestasi yang maksimal karena peserta didik tidak mampu menguasai konsep secara menyeluruh dalam pendekatan baru ini.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn yaitu dari 32 siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Semester Gasal Tahun Pelajaran 2014/2015 termasuk kategori cukup. Rata-rata kelas sudah dalam kategori cukup dengan kriteria ketuntasan minimal 67 dari 32 (jumlah) peserta didik, 9 siswa atau sebesar 28,12% termasuk ke dalam

kategori tuntas , 23 siswa atau sebesar 71,88% termasuk ke dalam kategori belum mencapai kategori kriteria ketuntasan minimal (Lihat Lampiran 13: Halaman 207).

Rendahnya hasil belajar PPKn dimungkinkan karena guru belum menggunakan metode dan pendekatan yang tepat, serta dalam mendesain skenario pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik materi maupun kondisi peserta didik yang kurang aktif. Kemungkinan lain adanya kecenderungan guru dalam menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru dan guru cenderung tidak memotivasi peran aktif peserta didik dan kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran.

Bertumpu pada kenyataan tersebut maka guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu merancang dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan menggairahkan. Selain itu kegiatan pembelajaran masih didominasi guru, yaitu penerapan informasi dari guru ke peserta didik yang hanya berlangsung di dalam kelas, sehingga hasil yang dicapai peserta didik hanya mampu menghafal, konsep dan teori pada tingkatan ringan saja.

Upaya yang harus dilakukan untuk memperoleh hasil yang maksimal yaitu dengan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam membangun pengetahuan oleh masing-masing individu, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah dengan menerapkan metode/pendekatan yang dapat membangkitkan peran aktif

peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan media kartu permainan.

Sadiman (2010:10) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pengajaran dapat meningkatkan proses belajarsiswa dalam pengajaran yang pada suatu saat diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang telah dicapainya.

Menurut Hamalik (1980: 15-16) setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan. Pengetahuan itu meliputi, diantaranya :

- (a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses mengajar-belajar,
- (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan,
- (c) tentang proses-proses belajar,
- (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan,
- (e) nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran,
- (f) memilih dan menggunakan media pendidikan,
- (g) berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan,
- (h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, dan
- (i) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Azhar Arsyad (2014: 1) mengatakan Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses ini

terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan atas tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner dalam Arsyad (2014: 10) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*anative*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau image), kata 'simpul' dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, foto atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul' dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh 'pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Selanjutnya Arsyad (2014: 11) mengatakan bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan

rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Sehingga siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Dalam proses belajar para guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau media yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkannya. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat atau media yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Keterampilan membuat media pendidikan menurut Hamalik (1982:17) berarti terampil dan menguasai teknik dan proses pembuatan suatu media pendidikan yang berguna untuk suatu pelajaran tertentu. Alat-alat yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut : (1) Rasional, sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan oleh kita, (2) Ilmiah, sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, (3) Ekonomis, sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada, hemat, (4) Praktis, dapat digunakan dalam kondisi praktek di sekolah dan bersifat sederhana, (5) Fungsional, berguna dalam pelajaran, dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Kartu adalah permainan yang banyak dikonsumsi oleh kalangan anak-anak, remaja dan dewasa. Kartu merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk sarana pendidikan. Media kartu digunakan dalam pembelajaran melalui suatu permainan. Permainan dapat menjadi media belajar atau sumber belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Permainan jika dimanfaatkan secara bijaksana dan tepat dapat menggugah peserta didik terlibat penuh dan meningkatkan semangat dalam proses belajar. Permainan ini tentunya harus dirancang sedemikian rupa, artinya dapat meningkatkan proses pembelajaran sehingga menjadi permainan edukatif dalam pembelajaran.

Permainan edukatif merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan. Jadi permainan edukatif adalah salah satu bentuk permainan yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar yang lebih menyenangkan dan lebih kreatif dan digunakan untuk menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa SMPN 6 kota Magelang belum melaksanakan pembelajaran PPKn dengan maksimal karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Penerapan media kartu permainan merupakan tindakan pemecahan masalah dalam upaya

meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan hasil belajar PPKn khususnya bagi peserta didik kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang tahun 2014/2015. Dengan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan gagasan untuk menyajikan pembelajaran yang efektif dan kreatif dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian kompetensi masing-masing peserta didik.

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **Upaya Peningkatan Keaktifan, Kerjasama, dan Hasil Belajar PPKn Melalui Penggunaan Media Kartu Permainan Pada Siswa Kelas VII D SMP Negeri 6 Kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015.**

Peneliti juga berharap melalui penggunaan kartu permainan dalam pembelajaran PPKn dapat berpengaruh positif dalam pembelajaran kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan bisa dijadikan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran PPKn serta peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran PPKn.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka perlu diambil tindakan untuk merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu permainan pada kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Bagaimana upaya meningkatkan kerjasama belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu permainan pada kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015?
3. Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media kartu permainan pada kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Untuk meningkatkan keaktifan belajar, kerjasama belajar, dan hasil belajar siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015 melalui penggunaan media kartu permainan pada semester gasal dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus.

Sebelum menerapkan pembelajaran kooperatif melalui penggunaan kartu permainan terlebih dahulu dilakukan observasi awal tentang pembelajaran PPKn yang dilakukan guru di kelas. Hasil observasi akan dijadikan sebagai alat evaluasi untuk mengetahui kelemahan dalam pembelajaran yang dilakukan guru.

Hasil evaluasi akan ditindak lanjuti dengan menerapkan pembelajaran PPKn melalui penggunaan kartu permainan untuk meningkatkan keaktifan belajar, kerjasama belajar, dan hasil belajar PPKn. Peneliti akan mensosialisasikan kelebihan dan kekurangan penggunaan kartu permainan termasuk langkah-langkah yang akan dilakukan.

Setelah perencanaan kegiatan pembelajaran matang, dilaksanakan dengan pembelajaran kooperatif melalui penggunaan kartu permainan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dalam skenario pembelajaran. Selama pembelajaran dilakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil pengamatan menjadi acuan dalam menetapkan tindakan pada siklus berikutnya. Pada akhir pembelajaran dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui perubahan keaktifan belajar dan kerjasama belajar peserta didik dari sebelum dan sesudah tindakan.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015
2. Untuk meningkatkan kerjasama belajar pada siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015
3. Untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang Tahun Pelajaran 2014/2015

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada pengajar (guru) dalam memberikan pelajaran, terutama PPKN, yang mungkin dinilai sulit dipahami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran. Penggunaan media kartu permainan memberikan cara belajar dengan suasana yang menyenangkan, sehingga peserta didik akan

lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian penggunaan media kartu permainan ini diharapkan memberi manfaat yang berarti bagi peserta didik, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan hasil belajar dan mengajar di sekolah.

a) Manfaat bagi peserta didik

- i) peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar PPKN
- ii) Hasil belajar siswa meningkat

b) Manfaat bagi guru

- i) menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran
- ii) Guru lebih termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bermanfaat bagi perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran
- iii) Guru lebih termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.

c) Manfaat bagi sekolah

Memberi sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Pengajuan Hipotesa

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan rencana pemecahan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesa tindakan sebagai berikut

: Penggunaan media kartu permainan dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan hasil belajar PPKN pada siswa kelas VII D SMP Negeri 6 kota Magelang tahun pelajaran 2014/2015.