PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS IV SDIT AL-ISTIQOMAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi PPKn

Oleh :

SURYA ADINATA

NPM: 11.1.01.03.0022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2015

Skripsi oleh :

SURYA ADINATA

NPM : 11.1.01.03.0022

Dengan judul :

PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS IV SDIT AL-ISTIQOMAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian Skripsi jurusan Pendidikan Pancasila
dan Kewarganegaraan (PPKn)
FKIP UNP PGRI Kediri

Tanggal : 11 Agustus 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Agus Widodo, M.Pd.	**Suratman, SH., M.Pd.**

ii

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Status Terakreditasi
SK Mendiknas RI No 241/D/O/2006 Tanggal 12-10-2006
JL. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Agus Widodo, M.Pd.

NIK : 0024086901

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa:

Nama : Surya Adinata

NPM : 11.1.01.03.002

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul Skripsi : **PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS IV SDIT AL-ISTIQOMAHTAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Kediri, 1 September 2015

Pembimbing

Agus Widodo, M. Pd

NIDN : 0024086901

Skripsi oleh :

SURYA ADINATA

NPM : 11.1.01.03.0022

Dengan judul :

PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS IV SDIT AL-ISTIQOMAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Penguji

Pada Tanggal : 22-08-2015

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd. _____
2. Penguji I : Suratman, SH., M.Pd. _____
3. Penguji II : Agus Widodo, M.Pd. _____

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr.Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd

NIDN : 0716046202

PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS IV SDIT AL-ISTIQOMAH TAHUN PELAJARAN 2014/2015.

SURYA ADINATA,
NPM: 11.1.01.03.0022,
FKIP PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN,
Email: suryaadinata79@gmail.com
Agus Widodo, M.Pd.[1] dan Suratman, SH., M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini ditemukan permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran PPKn di kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH Pace, berdasarkan refleksi melalui observasi.Data pendukung adalah hasil belajar 60% siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan penelitian dengan menerapkan permainan bisik berantai. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan langkah-langkah yang tepat penerapan permainan bisik berantai,peningkatan aktivitas siswa, dan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH Pace.

Permasalahan tersebut dikaji melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan.Subjek penelitian adalah guru dan 21 siswa kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH.Jenis data meliputi kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif .

Hasil penelitian yaitu ditemukannya langkah-langkah yang tepat untuk penerapan metode permainan bisik berantai dan aktivitas siswa mengalami peningkatan, siklus I skor rata-rata 25,66 dan kualifikasi cukup. Pada siklus II skor rata-rata 33,46 dan kualifikasi baik. Puncaknya pada siklus III skor rata-rata 35,57, dan kualifikasi sangat baik. Hasil belajar pada siklus I persentase ketuntasan 61,90% dengan nilai rata-rata 61,90. Siklus II meningkat menjadi 71,42%, dengan nilai rata-rata 70,95. Siklus III persentase ketuntasan 90,47% dengan nilai rata-rata 78,57.

Simpulan penelitian adalah penerapan permainan bisik berantai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH Pace, dengan ditemukannya langkah-lanhkah yang tepat dalam penerapan permainan bisik, meningkatnya aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, dan saran untuk perbaikan pendidikan dan proses pembelajaran, sebaiknya guru menerapkan inovasi pembelajaran terutama penerapan permainan bisik berantai, serta memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Sebaiknya penerapan permainan diterapkan dalam mata pelajaran PPKn sebagai wujud inovasi pembelajaran.

KATA KUNCI: PENERAPAN PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI MATERI KERAGAMAN BUDAYA.

A. Pendahuluan

Permainan bisik berantai merupakan suatu strategi atau pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih bermakna dan lebih berkesan.Ciri khusus dari permainan bisik berantai adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, bekerjasama, serta memahami materi,yang ditempuh dengan langkah yang menyenangkan dan menggembirakan. Suatu permainan yang tidak menimbulkan kegembiraan, tidak bisa dikatakan sebagai permainan. Melalui bermain khususnya permainan bisik berantai,siswa dapat belajar berbagai kemampuan dasar, mengembangkan ketrampilan motorik, daya pikir,pemahaman, kemasyarakatan dan ketrampilan bekerjasama. Pendidik hendaknya memberikan kesempatan yang seluas–luasnya kepada anak untuk melakukan semua ketrampilan itu.Hal ini sesuai dengan Undang - Undang RI no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa :

"Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta dididik secara aktif mengembangkan potensi dirinya memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa, dan Negara."

Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran, karena sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD yang masih cenderung senang bermain.Dengan strategi bermain siswa dapat belajar dengan senang, sehingga dapat berhasil secara maksimal.

Teknik bisik berantai dikemas dalam permainan yang dapat membangkitkan kreativitas siswa.Dalam permainan ini, setiap siswa harus melanjutkan kata yang dibisikkan teman kelompoknya.Setiap siswa harus bisa membisikkan kata dengan suara yang jelas agar tidak terjadi kesalahan ketika kata sampai di pada siswa yang paling ujung.

B. Metode Penelitian

Untuk mengkaji permasalahan dalam penelitian ini digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).penelitian ini bertempat di SDIT AL-ISTIQOAH yang bertempat di desa Pacekulon Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk, pada siswa kelas IV. Adapun siswa kelas IV berjumlah 21 dengan rincian.

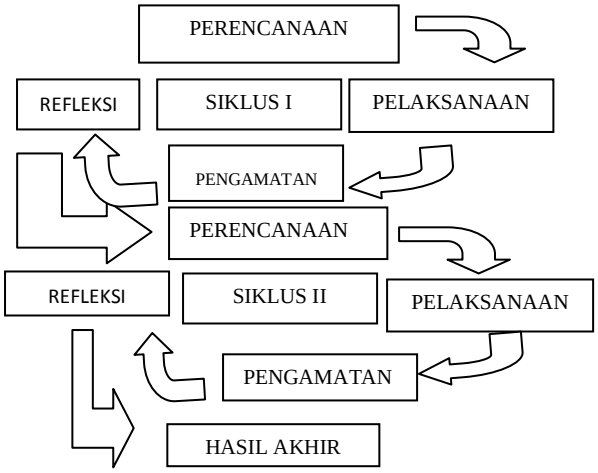
Table 1

Rincian jumlah siswa berdasarkan jenis kelamin

Kelas	IV
Laki-laki	13
Perempuan	8
Jumlah	21

PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan (Arikunto, 2009: 3).Dalam model ini, PTK dilaksanakan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dimana pelaksanaannya berkelanjutan ke siklus-siklus berikutnya.Jumlah siklus sangat bergantung pada permasalahan yang perlu diselesaikan (Kusumah, 2009: 21).

Gambar skema: 3 Langkah-langkah PTK menurut Arikunto (2009: 16)



1. Teknik Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tingkat pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1-5).Metode tes dalam penilitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yaitu keragaman budaya.Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa.Tes ini dilaksanakan pada setiap pertemuan dalam pembelajaran.

2. Observasi

Observasi dalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian (Kusumah, 2010:66). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data aktifitas siswa selama pembelajaran PPKn metode permainan bisik berantai. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis yang menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang

(Sugiyono, 2010:329). Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto yang menggambarkan proses pembelajaran PKn dengan permainan bisik berantai.

4. Wawancara

Wawancara adalah aktivitas tanya jawab antara peneliti dengan responden. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face)* maupun dengan menggunakan telepon (Sugiyono, 2010:194). Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu suatu wawancara yang telah mempersiapkan terlebih dahulu daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.

5. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010:199). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner tak berstruktur yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang respon siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II, dan III

1. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas siswa.

Aktivitas siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 25,66 dengan persentase 64,15% dan kriteria cukup. kemudian meningkat pada siklus II menjadi 33,46 dengan persentase 83,65% dan kriteria baik. Dan di akhir siklus mengalami puncak dengan perolehan skor 35,57 dengan persentase 88,92% dan kriteria sangat baik. Adapun peningkatannya disajikan dalam diagram berikut:

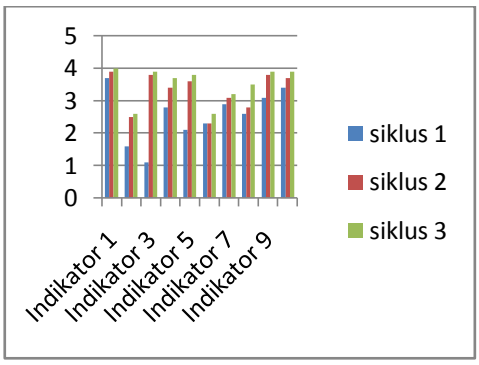


Diagram 1Peningkatan Aktivitas Siswa

2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 66,19 dengan persentase ketuntasan sebesar 61,90%. Kemudian pada siklus II meningkat ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa menjadi 70,95 dengan persentase ketuntasan sebesar 71,42%. Dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa menjadi 78,57 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,47%.

Adapun peningkatannya disajikan dalam diagram berikut:

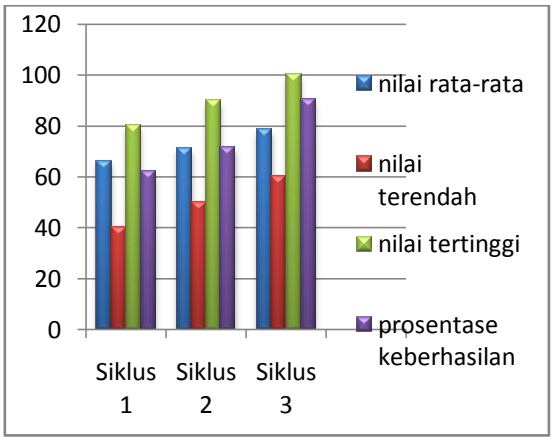


Diagram 2 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan permainan bisik berantai pada siswa kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH Pace, peneliti membuat simpulan sebagai berikut:

1) Langkah – langkah yang tepat dalam permainan bisik berantai yaitu dengan cara mengkondisikan siswa diluar kelas dengan berbaris dan membentuk 3 kelompok ,masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa dan berbaris 3 banjar,siswa paling depan membisikan jawaban yang dibisikan guru untuk disampaikan secara berbisik kepada teman yang adda dibelakangnya dan setrusnya,siswa yang paling belakang menyampaikan jawaban kepada guru,guru mengoreksi jawaban siswa ,hal ini dilakukan sesuai denagn siklus I ,II,dan III. Penerapan permainan bisik berantai mampu meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH Pace. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada siklus I jumlah skor yang diperoleh adalah 24 dengan persentase 60% dan kualifikasi cukup. kemudian meningkat pada siklus II menjadi 32 dengan persentase 80% dan kualifikasi baik, dan di akhir siklus mengalami puncak dengan perolehan skor 37, persentase 92,5% dengan kualifikasi sangat baik.

(2) Penerapan permainan bisik berantai mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDIT AL-ISTIQOMAH. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada siklus I perolehan rata-rata skor siswa adalah25,66 dengan kualifikasi cukup. Kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata skor 33,46, dan kualifikasi baik. Pada siklus III kembali meningkat dengan perolehan rata-rata skor 34,28, dan kualifikasi sangat baik.

(3) Penerapan permainan bisik berantai mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu ada siklus I rata-rata nilai siswa adalah 66,19 dengan persentase ketuntasan sebesar 61,90%. Kemudian pada siklus II meningkat ditunjukkan oleh nilai rata-rata siswa menjadi 70,95 dengan persentase 71,42% dan tingkat keberhasilan tinggi, dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali ditunjukkan dengan nilai rata-rata siswa menjadi 78,57 dengan persentase

ketuntasan sebesar 90,47% dan tingkat keberhasilan sangat tinggi.

E. Saran

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn siswa kelas IV, penulis memberikan beberapa saran yaitu:

(1) Sebaiknya guru menerapkan keterampilan dasar mengajar secara optimal dan kreatif dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna pada mata pelajaran PPKn salah satunya dengan menerapkan permainan bisik berantai.

(2) Sebaiknya guru memotivasi dan mengarahkan siswa untuk belajar dengan aktif, antusias, dan kreatif menyalurkan bakat dan potensinya dalam pembelajaran PPKn sehingga hasil belajar akan terus meningkat lebih baik.

(3) Pendekatan permainan bisik berantai dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga baik diterapkan pada mata pelajaran PPKn pokok bahasan Keragaman Budaya mengenai rumah adat,pakaian adat,makanan khas yang ada di Indonesia dan juga mata pelajaran lain yang sesuai dengan permainan bisik berantai.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi,dkk.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi.2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Peandidikan*. Jakarta: Bandung Aksara.

Anitah, Sri.2008. *Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.

Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya.

Sandjaja, Heriyanto. 2006. *Panduan Penelitian*. Jakarta: Prestasi pustaka.

Sugiyono.2011.*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Suyatno.2004. *Teknik Pembelajarn Bahasa Indonesia*. Surabaya: SIC.

Suharsimi, Arikunto. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas.*Makalah disajikan dalam Diklat Pengembangan Profesi dan jabatan Fungsional Guru,Direktorat Tenaga Pendidikan Dasar dan Menengah,Ditjen Dikdasmen,Diknas.

Suharsono & Ana Retnoningsih.2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.