

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKn Tema 3 Materi Pelaksanaan Kewajiban, Hak, dan Tanggung Jawab sebagai Warga Negara Melalui Pembelajaran Model *Quantum Learning* Media *Flash Card* pada Siswa Kelas VI

Hosnan

SDN Satreyan III
Email: hosnan@gmail.com

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi telah didapatkan hasil jika guru di SDN Satreyan III Maron Probolinggo kurang maksimal dalam menggunakan model dan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar tidak berjalan dengan optimal. Hasil evaluasi penilaian siswa menunjukkan jika 75% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (nilai KKM 75). Oleh karena itu perlu dikembangkan model pembelajaran diantaranya yang cukup berpotensi untuk diaplikasikan berupa model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*. Tujuan penelitian yang menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* yakni untuk melihat trend kenaikan tingkat keterampilan guru, aktivitas siswa dan juga evaluasi hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang digunakan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengaplikasikan 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setelah dilakukan model dan media yang berbeda maka didapatkan hasil bahwa skor siklus I 87 (baik), skor siklus II 90 (sangat baik) dan skor siklus III 97 (sangat baik). Sedangkan trend peningkatan aktivitas siswa bisa dilihat dengan hasil skor siklus I 81 (baik), skor siklus II 86 (baik) dan skor siklus III 93 (sangat baik). Selain itu pada hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan diantaranya ketuntasan siklus I 46,15%, siklus II 75% dan siklus III 100% sedangkan target yang ingin dicapai yakni 85%. Hal ini menunjukkan jika penggunaan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN Satreyan III Maron Probolinggo.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>

Sejarah artikel

Diterima pada : 2 – 03 – 2022

Disetujui pada : 29 – 03 – 2022

Dipublikasikan pada : 1 – 04 – 2022

Kata kunci: Kualitas

Pembelajaran, PPKn, *Quantum Learning* media *Flash Card*

DOI: <https://doi.org/10.28926/jprp.v2i2.360>

PENDAHULUAN

Didalam pembelajaran PPKn telah dirumuskan tujuan pembelajarannya oleh BNSP diantaranya yaitu siswa selaku peserta didik harus memiliki beberapa kemampuan yakni (A) pola pikir kritis, rasional dan kreatif didalam menghadapi isu – isu kewarganegaraan yang telah berkembang, (B) siswa harus aktif, bertanggungjawab, bertindak cerdas dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan anti-korupsi, (C) siswa dapat berkembang dengan demokratis dan positif guna membentuk karakter diri dan juga lingkungan masyarakat sekitarnya, dan (D) siswa mampu untuk menjalin interaksi dengan bangsa lain secara langsung dan tidak langsung dengan menggunakan teknologi informasi (Winarto, 2021). Disamping itu Depdiknas juga telah merumuskan tujuan mata pelajaran PPKn yakni untuk membentuk siswa yang memiliki *civic intelligence*, *civic participation* serta *civic responsibility*. Aplikasi pembelajaran PPKn dapat memberikan pemahaman dan kesadaran jiwa siswa dalam upaya membangun dan mengisi kemerdekaan, memahami dan melaksanakan hak serta kewajibannya sebagai Warga Negara Indonesia (WNI), menjadi WNI yang berkarakter (Suryati, 2021).

Pada pelaksanaan dilapangan diketahui jika pembelajaran PPKn selama ini belum maksimal. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh (A) siswa masih pasif, (B) guru belum memaksimalkan peran sebagai instruktur didalam kelas, (C) kurang bervariasi dan masih kakunya pengelola kelas, (D) buku masih menjadi satu – satunya sumber

belajar, (E) hasil belajar yang diperoleh siswa belum maksimal. Selain itu, dikemukakan dalam hasil penelitian lain jika guru masih memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran bukan sebagai subjek pembelajaran. Oleh karena itu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih banyak ditemui guru yang mendominasi. Disamping itu, model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, metode menghafal, pembelajaran yang hanya berfokus kepada aspek kognitif saja menyebabkan interaksi yang kurang antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan belum optimal (Kolipah, 2022).

Berdasarkan hasil evaluasi dalam bentuk refleksi dari observasi dan juga wawancara ada beberapa hal yang dapat dirumuskan terkait permasalahan yang terjadi di SDN Satreyan III Maron Probolinggo yakni (A) kurangnya guru dalam memberikan motivasi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif, guru belum mengembangkan perangkat pembelajaran yang digunakan, dan guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional. (B) hasil pembelajaran PPKn siswa SDN Satreyan III Maron Probolinggo kurang maksimal. Nilai hasil belajar tersebut dapat dilihat pada hasil pembelajaran pada mata pelajaran PPKn kelas VI tahun ajaran 2021/2022 dengan KKM ditetapkan 75 dan hasil belajar hanya 25% siswa yang memenuhi target KKM. Oleh karena itu diperlukan inovasi dalam model dan media pembelajaran. Solusi yang bisa ditawarkan yaitu dengan menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN Satreyan III Maron Probolinggo. *Quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah untuk semua tipe peserta didik) (Astuti, 2017). Model *Quantum Learning* lebih optimal apabila dipadukan dengan media *Flash Card*. Media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media *Flash Card* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

METODE

Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian yang mengangkat model pembelajaran *Quantum Learning* ini dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran PPKn Kelas VI SDN Satreyan III Maron Probolinggo. jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan ini yakni ada 12 siswa yang terdiri dari siswa putra sebanyak 4 dan siswa putri sebanyak 8.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merencanakan 3 siklus dengan tahapan seperti tahap perencanaan (Gambar 1.), pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan penelitian. Pada saat pelaksanaan kegiatan penelitian maka guru mentaati semua hal yang sudah direncanakan dalam bentuk rumusan kegiatan (Arikunto, 2008). Hasil dari pelaksanaan kegiatan ini yakni berupa perbaikan dan peningkatan hasil kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dilakukan kegiatan observasi. Dalam proses observasi dilakukan oleh pengamat yaitu secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati keterampilan guru dan siswa yang sesuai dengan lembar observasi. Tahap terakhir yaitu refleksi. Kegiatan ini dilakukan setelah ada pengkajian keterampilan guru, aktivitas siswa dan evaluasi hasil belajar siswa terhadap pelaksanaan siklus pada tahapan siklusnya. Tujuan dari kegiatan ini yakni untuk mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Tahap Perencanaan

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data didapat dari siswa, guru, catatan lapangan dan juga dokumentasi kegiatan penelitian. Data dari siswa didapatkan melalui lembar aktivitas siswa dan hasil evaluasi kegiatan belajar mengajar. Sedangkan data dari guru didapatkan melalui evaluasi lembar observasi keterampilan. Data dokumentasi didapatkan dari foto dan juga video selama kegiatan penelitian. Disamping itu, teknik pengumpulan data melalui teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes terdiri dari pemberian tugas dengan sejumlah pertanyaan yang harus dikerjakan siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dengan model pembelajaran yang telah ditetapkan. Teknik non tes melalui kegiatan observasi dan catatan lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Situasi dan Kondisi Sebelum Kegiatan Penelitian

Berdasarkan hasil observasi diketahui jika sebanyak 75% siswa tidak lulus Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan target KKM yaitu 75. Metode pembelajaran yang digunakan sebelum penelitian yaitu ceramah dan siswa cenderung pasif. Deskripsi hasil belajar siswa sebelum penelitian sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa

PRASIKLUS					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	3	240	25%	Tuntas
	60	4	240	33%	Tidak Tuntas
	40	4	160	33%	Tidak Tuntas
	20	1	20	8%	Tidak Tuntas
Jumlah		12	660	100%	
Nilai rata - rata			50,77		
Siswa Tuntas			3	Prosentase	25,00%
Siswa Tidak Tuntas			9	Prosentase	75,00%

Tabel 1. menunjukkan jika hanya 25% siswa yang tuntas dalam mencapai KKM. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode

pembelajaran dengan ceramah dan siswa cenderung pasif sehingga 75% siswa tidak tuntas.

Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Setelah dilakukan evaluasi maka dilakukan model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Quantum Learning* berbantuan dengan media *Flash Card*. Diskripsi nilai pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 2. Diskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa (Siklus I)

SIKLUS I					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	6	480	50%	Tuntas
	60	3	180	25%	Tidak Tuntas
	40	1	40	8%	Tidak Tuntas
	20	2	40	17%	Tidak Tuntas
Jumlah		12	740	100%	
Nilai rata - rata			61,67		
Jumlah Siswa Tuntas			6	Prosentase	46,15%
Siswa Tidak Tuntas			7	Prosentase	53,85%

Tabel 2 menunjukkan jika 53,85% siswa masih belum tuntas dan 46,15% sudah tuntas dengan KKM 75. Hal ini mengalami kenaikan dari pra siklus. Dengan demikian diketahui jika siklus I model pembelajaran yang ditetapkan telah mengalami peningkatan. Namun demikian capaian tersebut belum memenuhi target yang telah ditetapkan sebanyak 85% sehingga perlu dilakukan siklus II.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah dilakukan evaluasi diketahui jika siklus I belum memenuhi target meskipun mengalami peningkatan. Oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II dengan diterapkan model pembelajaran yang sama dengan siklus I. Diskripsi nilai hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 3. Diskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa (Siklus II)

SIKLUS II					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	0	0	0%	Nihil
	80	9	720	75%	Tuntas
	60	2	120	17%	Tidak Tuntas
	40	1	40	8%	Tidak Tuntas
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah		12	880	100%	
Nilai rata - rata			73,33		
Jumlah Siswa Tuntas			9	Prosentase	75,00%
Siswa Tidak Tuntas			3	Prosentase	25,00%

Tabel 3 menunjukkan jika 75% siswa mengalami ketuntasan dan 25% belum tuntas. Rata – rata hasil belajar yaitu 73,33. Hal ini mengalami peningkatan KKM dari siklus I namun belum memenuhi target yang telah ditetapkan sebesar 85%. Oleh karena itu perlu dilanjutkan siklus III.

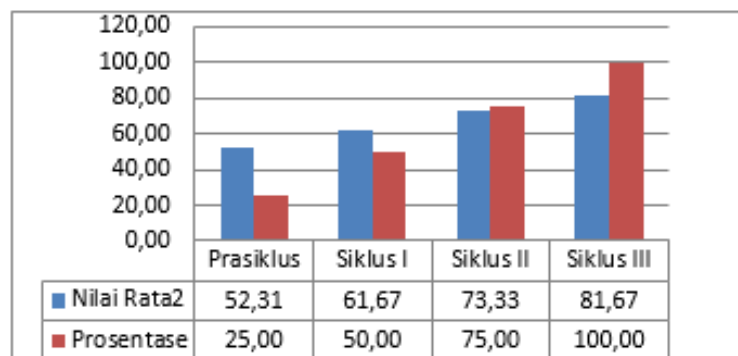
Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Hasil evaluasi siklus II menunjukkan jika KKM belum memenuhi target sehingga perlu dilakukan siklus III dengan model pembelajaran yang sama. Diskripsi nilai hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 4. Diskripsi Nilai Hasil Belajar Siswa (Siklus III)

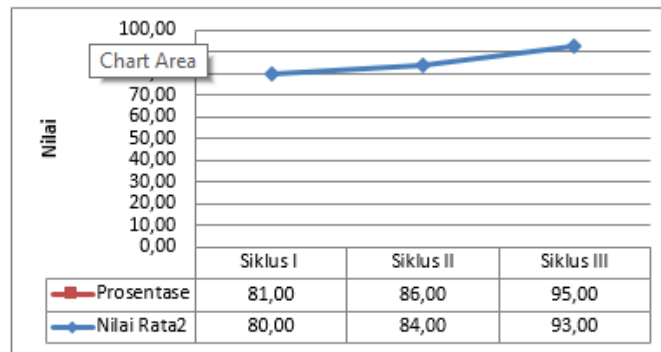
SIKLUS III					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	1	100	8%	Tuntas
	80	11	880	92%	Tuntas
	60	0	0	0%	Nihil
	40	0	0	0%	Nihil
	20	0	0	0%	Nihil
Jumlah		12	980	100%	
Nilai rata - rata			81,67		
Jumlah Siswa Tuntas			12	Prosentase	100%
Siswa Tidak Tuntas			0	Prosentase	0%

Tabel 4 menunjukkan jika 100% siswa telah tuntas KKM dengan target 75 dan 85%. Pencapaian 100% dengan nilai rata – rata 81,67 ini telah melebihi target 85% dan lebih dari target 75 sehingga penelitian berhenti pada siklus III. Hal ini kemungkinan disebabkan pembelajaran penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Quantum Learning media Flash card*. Hal ini menunjukkan jika guru lebih kreatif dan terdapat peningkatan ketuntasan nilai hasil belajar siswa. Perbandingan nilai ketuntasan siswa pada setiap siklus sebagai berikut.



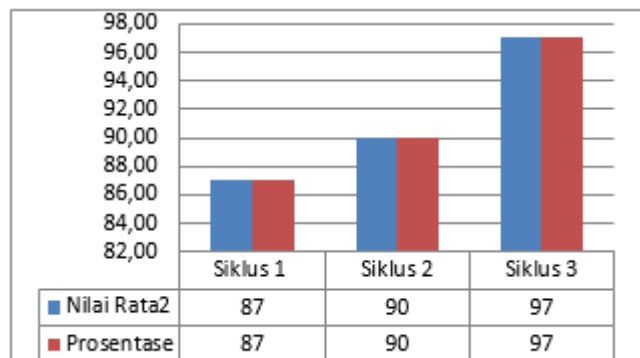
Gambar 2. Ketuntasan Siswa Prasiklus Hingga Siklus III

Gambar 2. menunjukkan jika ketuntasan siswa mengalami kenaikan dari pra siklus hingga siklus III. Hal ini berarti jika penerapan metode pembelajaran kooperatif model *Quantum Learning media Flash card* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta nilai prestasi hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Selain itu, berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses metode pembelajaran kooperatif model *Quantum Learning media Flash card* dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu : 81, 86, dan 93 sedangkan kriteria penilaiannya adalah : B, B dan SB (Gambar 3). Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.



Gambar 3. Aktifitas Siswa Siklus I-Siklus III

Sedangkan aktivitas guru selama kegiatan penelitian tercantum dalam Gambar 4.



Gambar 4. Aktifitas Siswa Siklus I-Siklus III

Berdasarkan Gambar 4. Diketahui jika terdapat trend peningkatan aktivitas guru selama kegiatan penelitian yaitu 87, 90, dan 97 sedangkan kriteria penilaiannya yakni : B, SB dan SB. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor yaitu aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS atau menemukan konsep, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar. Pada semua siklus terdapat trend peningkatan. Peningkatan tingkat pengetahuan dan keterampilan dipengaruhi oleh subjek, objek uji coba dan juga media pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan penelitian (Lestariningsih, 2020; Lestariningsih & Azis, 2019).

KESIMPULAN

Setelah dilakukan model dan media yang berbeda maka didapatkan hasil bahwa skor siklus I 87 (baik), skor siklus II 90 (sangat baik) dan skor siklus III 97 (sangat baik). Sedangkan trend peningkatan aktivitas siswa bisa dilihat dengan hasil skor siklus I 81 (baik), skor siklus II 86 (baik) dan skor siklus III 93 (sangat baik). Selain itu pada hasil belajar siswa juga mengalami kenaikan diantaranya ketuntasan siklus I 46,15%, siklus II 75% dan siklus III 100% sedangkan target yang ingin dicapai yakni 85%. Hal ini menunjukkan jika penggunaan model Quantum Learning dengan media Flash Card dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SDN Satreyan III Maron Probolinggo.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2008). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, W. (2017). Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pecahan. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 2(2), 124-129. <https://doi.org/10.28926/briliant.v2i2.41>
- Kolipah, S. (2022). Penerapan Metode Drill dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar

- Bahasa Indonesia yang Memuat Drama pada Siswa Kelas V Semester 2 SD Negeri 3 Sumberdadap Pucanglaban Tulungagung Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 2(1), 44–53.
- Lestariningsih. (2020). Bimbingan Teknik Penulisan Ilmiah untuk Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Prodi Peternakan Fakultas Ilmu Eksakta Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. *JPPNu (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara)*, 2(1), 71–75.
- Lestariningsih, & Azis, R. (2019). *SOSIALISASI PENYIMPANAN PAKAN UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PETERNAK SULTHON FARM*. 4(d), 627.
- Suryati, E. (2021). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PPKN Tema 2 Tentang Aturan Yang Berlaku di Rumah . Melalui Model Make a Match Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas I. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 2(1), 242–251.
- Winarto, K. (2021). Peingkatan Kinerja Guru dalam menyusun RPP di Masa Pandemi Covid-19 melalui In House Training pada SMP Binaan di Kabupaten Blitar Semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 340–354.