

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI  
MODEL PERMAINAN DENGAN MEDIA *SMART STICK* MATERI BUDAYA  
DEMOKRASI KELAS XI-IS SMA MASEHI 1 PSAK  
SEMARANG**

**Sri Kristiani**

SMA MASEHI I PSAK Semarang

**Abstrak**

Pembelajaran mata pelajaran PKn masih searah sehingga mempengaruhi rendahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mencari solusi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas pembelajaran model Permainan dengan Media *Smart Stick* pada materi budaya demokrasi. Pada pembelajaran model permainan dengan media *smart stick*, siswa lebih banyak berperan melalui permainan dan diskusi. Penelitian dengan rancangan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus dan setiap siklus prosedur kegiatannya ada empat tahapan diawali dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. *Setting* pelaksanaannya dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2012/2013 bulan September sampai bulan November. Subyek penelitian siswa kelas XI-IS2 SMA Masehi 1 PSAK Semarang sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes, sedangkan analisa data secara deskriptif dan statistik sederhana. Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan model permainan dengan media *smart stick* dapat meningkatkan keaktifan siswa mencapai 85% dan meningkat pula hasil ulangan siswa menjadi 84% yang memenuhi KKM dengan nilai rata-rata nilai ulangan mencapai 84,42. **Kata kunci:** Aktivitas, prestasi belajar, *smart stick*.

**PENDAHULUAN<sup>1</sup>**

**Latar Belakang**

Pembelajaran PKn diharapkan mampu membentuk siswa yang ideal yaitu memiliki mental yang kuat, mempunyai sikap yang baik, kreatif, dan bertanggung jawab, sehingga siswa dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi. Supaya hal tersebut dapat terwujud, maka pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), secara pedagogis seharusnya menunjukkan pembelajaran yang aktif maksudnya dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya sebagai pendengar saja, tetapi terlibat memikirkan apa yang mereka

lakukan. Hal tersebut sesuai dengan . karakter Kurikulum 2006 yang berbasis KTSP yaitu kurikulum yang berorientasi pada pembelajaran aktif yang menjadikan siswa sebagai subyek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini siswa berperan sebagai subyek berupaya menggali sendiri, memecahkan masalah sendiri dari konsep yang dipelajari. Sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator harus mampu membangkitkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada tingkat SMA yang peneliti temui bukan merupakan

pelajaran yang favorit apalagi guru dalam mengajar masih searah, siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Kondisi pembelajaran yang demikian tidak akan bisa meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, mengakibatkan hasil/prestasi pembelajaran rendah.

Proses pembelajaran mata pelajaran PKn yang masih didominasi oleh guru, dan dengan interaksi searah, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah, dan akhirnya mengakibatkan siswa belum bisa menguasai materi yang diberikan guru secara optimal. Sebelum diadakan penelitian siswa yang tuntas baru 47%, dan KKM mata pelajaran PKn di SMA Masehi 1 PSASK, yaitu 75.

Dari permasalahan tersebut di atas, maka peneliti berkeinginan untuk memperbaiki/ mengadakan inovasi pembelajaran dengan mencari model pembelajaran lain yang lebih bermakna dan berkualitas yaitu menggunakan pembelajaran dengan model *Permainan dengan Media Smart Stick pada Materi Budaya Demokrasi*. Pada model pembelajaran ini anggota kelompok diberi *smart stick* yang berisi jawaban dari pertanyaan/ pernyataan yang ditayangkan melalui LCD oleh guru dan setiap kelompok secara aktif berunding/berdiskusi mencari jawaban secara cepat, kemudian yang sudah menemukan jawaban langsung salah satu siswa dalam kelompok membawa *stick* sebagai jawaban ke tempat yang disediakan, kemudian membacakannya.

Pembelajaran dengan model permainan dengan media *smart stick* pada materi budaya demokrasi bertujuan

supaya siswa aktif dalam pembelajaran, menghilangkan ketegangan serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil pembelajaran sebelumnya, karena pembelajaran dilakukan dengan permainan, bersaing antar kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ditayangkan guru melalui LCD, dan tanpa disadari dapat memperkuat daya ingat.

### **Rumusan Masalah**

Penelitian berfokus pada masalah pada peningkatan aktivitas dan peningkatan prestasi hasil pembelajaran PKn materi Budaya Demokrasi bagi siswa kelas XI-IS2 SMA Masehi 1 PSAK Semarang melalui model pembelajaran Permainan dengan berbantuan *smart stick*.

Adapun masalah yang akan diungkap melalui penelitian ini adalah : (a) apakah model pembelajaran permainan dengan *smart stick* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi Budaya Demokrasi kelas XI-IS2 SMA Masehi 1 PSAK Semarang? (b) apakah model pembelajaran permainan dengan *smart stick* dapat meningkatkan jumlah siswa yang tuntas prestasi belajarnya?

### **TINJAUAN TEORI**

#### **Penelitian yang Relevan**

Penelitian Tindakan Kelas mengenai penggunaan Model Permainan dengan Media *Smart Stick* pernah dilakukan oleh Setyawati guru SMA Negeri 2 Semarang, dengan judul 'Penerapan metode permainan berbantuan media *smart stick* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa dalam budaya demokrasi di kelas XII A SMA Negeri 2 Semarang'. Penggunaan

metode permainan dengan berbantuan media *smart stick* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa kelas XI IA SMA Negeri 2 Semarang, yaitu nilai rata-rata 87,12 dengan jumlah siswa yang kompeten sejumlah 31 orang siswa dan mencapai ketuntasan belajar sebesar 100%. Hasil ini menunjukkan telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75,00 dan ketuntasan belajar yang diharapkan sebesar 85%.

### **Kajian Teori**

Pengertian Aktivitas Belajar. Aktivitas menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008: 30) adalah kegiatan, keaktifan, kesibukan. Jadi aktivitas adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan. Kegiatan bisa fisik dan non fisik. Sedangkan aktivitas adalah kegiatan atau keaktifan. Dengan demikian segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Jadi peneliti berkesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31), belajar aktif adalah 'Suatu sistem belajar-mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna

memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor'. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan dan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksudkan adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran PKn dan berbentuk nilai yang berupa angka yang diberikan oleh guru mata pelajarannya setelah melaksanakan tugas yang diberikan pada siswa.

Prestasi belajar adalah hasil dari suatu aktivitas yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara perorangan/individu maupun secara kelompok. Dari pengertian yang dikemukakan tersebut di atas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja baik, secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

### **Budaya Demokrasi**

Budaya demokrasi adalah pola sikap kerja sama, saling percaya, menghargai keanekaragaman, toleransi, kesamaderajatan, dan kompromi. Jadi pola sikap yang demikian akan lebih mendukung pelaksanaan perkembangan demokrasi. Sebaliknya budaya yang non demokrasi yang ditandai dengan

konflik, kecurigaan, ketidakpercayaan, tidak toleran, kebencian, ketidaksamaan derajat akan menghambat pelaksanaan demokrasi.

Unsur-unsur budaya demokrasi, meliputi: (a) kebebasan: budaya demokrasi adalah pola sikap kerja sama, saling percaya, menghargai keanekaragaman, toleransi, kesamaderajatan, dan kompromi, (b) persamaan: keluasaan untuk membuat pilihan terhadap beragam pilihan untuk kepentingan bersama bukan keleluasaan untuk melakukan segala sesuatu tanpa batas, digunakan untuk hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat, dengan cara tidak melanggar aturan, (c) solidaritas: kesediaan untuk memperhatikan kepentingan dan bekerjasama dengan orang lain sebagai perekat bagi perbedaan, sehingga tidak terjatuh dalam perpecahan, (d) toleransi: sikap menghargai, membiarkan, membolehkan pendirian, pendapat, pandangan, kepercayaan, kelakuan yang bertentangan dengan pendirian sendiri, (e) menghormati kejujuran: kejujuran akan meningkatkan integritas, sikap disiplin, dan kesetiaan pada aturan-aturan, (f) menghormati penalaran: penghormatan pada penalaran dapat mendorong tumbuhnya keterbukaan pikiran

Pengertian Model Permainan Permainan (*games*), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan atau penyegaran. Pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik. Permainan juga dimaksud untuk membangun suasana belajar yang dinamis penuh semangat dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai.

Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif menjadi aktif, dari kacau menjadi gembira, dari jenuh menjadi riang. Model ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Model permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Sebaiknya permainan dirancang menjadi suatu aksi atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta didik, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam. Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah ranah sikap/nilai menurut Daeng (dalam Ismail, 2009:17).

Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan adalah bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Selanjutnya Ismail (2009: 26) menunjukkan bahwa ada dua pengertian. Yang pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan dapat diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah. Joan, Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2009:27) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Jadi permainan dapat disimpulkan adalah suatu kegiatan

yang dilakukan oleh sekelompok anak / beberapa anak untuk memperoleh kesenangan yang dapat membantu pembentukan proses kepribadian anak dan antara lain membantu mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara bijaksana dapat memberikan manfaat antara lain (1) menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar, (2) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (3) mengajak siswa terlibat penuh dalam kegiatan belajar, (4) meningkatkan proses aktivitas belajar (Meir 2005:206). Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu dapat mempercepat pembelajaran, namun permainan yang dilaksanakan dengan tepat dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar (Suyatna, 2005: 15).

Adapun kelebihan dari model permainan adalah (1) keaktifan siswa dalam kelompok seperti menemukan dan menganalisis semakin meningkat, (2) konsep-konsep tentang budaya demokrasi akan lebih mantap untuk dipahami, (3) kemampuan menerima dan memecahkan masalah meningkat, (4) siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Sedangkan kelemahannya adalah (1) tidak semua topik dapat disajikan dengan model permainan, (2) permainan harus kita buat sendiri, (3) memakan banyak waktu.

#### *Media Smart Stick*

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari 'medium' yang berarti perantara atau pengantar. Secara umum media berarti segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima

informasi. Menurut AECT: media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi. GAGNE berpendapat bahwa: media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs: media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut NEA: media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik.

Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Solihatin (2007: 23-25) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut (a) menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan, (b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (d) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (f) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (g) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan (h) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Hal ini di perkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwyer (2007) bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan dengan tulisan 10%, pesan audio 10%,

visual 30%, audio visual 50%, audio visual dan melakukan 80%.

Media *Smart Stick* adalah salah satu media pembelajaran yang menggunakan *stick* yang dibuat guru untuk pembelajaran di kelas. *Stick* diberi tulisan warna warna yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan guru yang ditayangkan lewat LCD dengan harapan siswa dapat meningkatkan aktifitas dan prestasinya dalam pembelajaran materi budaya demokrasi dalam PKn kelas XI- IS2. Model Permainan *Smart Stick*

Pembelajaran dengan model permainan berbantuan media *smart stick* bertujuan untuk (1) melatih konsentrasi siswa, (2) mengingat kembali terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan, (3) menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa, (4) mengusir rasa kebosanan di dalam kelas. Sedangkan langkah-langkah model permainan berbantuan media *smart stick* adalah sebagai berikut: (1) guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, (2) masing-masing kelompok mendapatkan *stick* yang sudah ditentukan jumlahnya, (3) guru memberikan pertanyaan kepada masing-masing kelompok melalui tayangan LCD yang jawabannya ada pada *stick* yang telah dibagikan, (4) siswa diberi waktu untuk berdiskusi dengan kelompoknya untuk mencari jawaban pertanyaan dari guru, (5) guru bersama siswa mendiskusikan pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan siswa. Pada dasarnya, model permainan dengan berbantuan media *smart stick* ini dilakukan untuk melancarkan komunikasi antar siswa. Dengan demikian, siswa akan terbawa suasana menjadi aktif, karena setiap siswa akan aktif berunding/berdiskusi dengan

temannya berusaha untuk mencari jawaban yang benar.

Model permainan dengan berbantuan media *smart stick* adalah salah satu model mengajar yang menggunakan teknik permainan dengan menggunakan *stick*. *Stick* tersebut diberi tulisan-tulisan dengan huruf yang beraneka warna yang membentuk suatu kalimat. *Stick* yang berisi kalimat jawaban itu diberikan kepada masing-masing kelompok dengan jumlah yang sama yaitu 10 -13 *stick*. Di antara *stick* tersebut ada *stick* yang berisi jawaban yang berfungsi sebagai pengecoh. Oleh karena itu, masing-masing kelompok dalam menjawab pertanyaan yang ditayangkan harus berdiskusi terlebih dahulu dengan anggota kelompoknya untuk menentukan jawaban yang dianggap kelompoknya benar. Masing-masing kelompok berlomba adu cepat untuk mencari jawaban yang tepat dari pertanyaan atau pernyataan yang ditayangkan oleh guru melalui LCD.

Kelompok yang paling cepat menjawab dan jawabannya benar mendapatkan nilai yang paling tinggi dibandingkan dengan kelompok lain sehingga keaktifan siswa sangat mendukung akan keberhasilan dari kelompoknya untuk meraih nilai yang tertinggi.

Berdasarkan pemikiran di atas maka dalam proses kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran materi budaya demokrasi khususnya dilakukan dengan menggunakan bantuan media *smart stick*. Langkah-langkah model permainan berbantuan media *smart stick*: (1) guru menerangkan materi secara interaktif dengan siswa melalui LCD, (2) kemudian membentuk kelompok yang anggota setiap kelompok 4-5 siswa,

(3) setiap kelompok diberi *smart stick* jumlah yang sama yaitu 10-13 *stick* (*stick* berisi jawaban dan pengecoh) yang ditata dimeja kelompok masing-masing, (4) guru menayangkan pertanyaan/ Pernyataan melalui LCD, (5) setiap kelompok secara cepat berdiskusi untuk mencari jawaban yang disediakan yang kemudian berlomba adu cepat untuk menjawab dengan cara salah satu siswa setiap kelompok meletakkan *jawaban/smart stick* di tempat yang ditentukan, demikian selanjutnya sampai soal selesai, (6) setelah itu dilakukan pembahasan dari penggunaan *stick-stick* tersebut. Kelompok yang paling cepat menjawab dan jawabannya benar mendapatkan nilai yang paling tinggi dibandingkan dengan kelompok lain sehingga keaktifan siswa sangat mendukung akan keberhasilan dari kelompoknya untuk meraih nilai yang tertinggi.

#### Kerangka Berfikir

Permasalahan yang dijumpai di kelas XI-IS2 disinyalir partisipasi dalam pembelajaran dan prestasi siswa rendah dibandingkan dengan dua kelas lainnya. Guru dalam mengajar masih searah. Berdasarkan kenyataan yang demikian maka peneliti mencari solusi sebagai alternatif pemecahannya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran permainan dengan media *smart stick*. Model permainan *smart stick* merupakan pembelajaran, dimana guru menerangkan materi kemudian dilanjutkan membentuk kelompok 4 sampai 5 siswa, setiap kelompok diberi *stick* yang ditulisi sebagai jawaban (10 *stick*) dan pengecoh (3 *stick*). Guru menayangkan pertanyaan/ pernyataan, setiap kelompok segera berdiskusi untuk mencari

jawaban, kalau sudah ditemukan jawabannya salah satu siswa dari kelompok maju segera maju ke tempat tertentu. Antar kelompok berkompetisi untuk untuk menjawab, yang cepat dan menjawab benar mendapatkan nilai. Dengan permainan menggunakan *smart stick* anak-anak menjadi semangat berkompetisi untuk menjawab dan hilang kejenuhan. Model pembelajaran permainan dengan media *smart stick* dengan tujuan supaya hasil belajar lebih maksimal.

Rancangan PTK dilaksanakan dua siklus, pada siklus satu jika hasilnya belum maksimal, maka dilanjutkan siklus ke dua dan pada siklus ke dua ini guru mencari inovasi supaya hasilnya lebih maksimal sesuai yang diharapkan. Inovasi yang dilakukan adalah (a) mempertegas langkah-langkah model pembelajaran, (b) memperkecil anggota kelompok menjadi tiga siswa sehingga efektif, (c) member! *reward*.

#### Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran model permainan dengan media *smart stick* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar Siswa Kelas XI-IS2 SMA Masehi 1PSAK Semarang pada materi *Budaya Demokrasi*.

#### METODE PENELITIAN

*Setting* pelaksanaan PTK tiga bulan dari bulan September sampai bulan November 2012, menggunakan model pembelajaran permainan dengan media *smart stick* pada jam-jam pembelajaran PKn materi budaya demokrasi semester I di kelas XI-IS2 SMA Masehi 1 PSAK Semarang.

Data diperoleh melalui (a) observasi untuk mengetahui minat dan keaktifan yang memperlihatkan

adanya perubahan dalam proses kegiatan belajar-mengajar atau pembelajaran PKn di kelas, (b) tes, digunakan untuk mengukur kemajuan belajar siswa dalam bentuk nilai hasil ulangan pada aspek pemahaman konsep.

Data dianalisis menggunakan: (a) statistik sederhana, (b) analisis deskriptif: hasil belajar dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes dengan antar siklus maupun dengan indikator kinerja, observasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi. Data divalidasi selanjutnya dikembalikan ke dalam data kualitatif sebagai suatu kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang direncanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus berisi kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Tiap siklus dikembangkan mengacu

pada pembahasan yang terjadi terhadap faktor-faktor yang diselidiki.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Kondisi Awal

Pembelajaran di kelas XI, khususnya kelas XI-IS2 berjumlah 19 orang yang terdiri dari 10 siswa putra, 9 siswa putri, masih kurang maksimal partisipasinya dalam pembelajaran, terlihat siswa pasif, duduk, diam, dengar, catat, guru masih searah dalam kegiatan belajar-mengajar.

Selain itu ditemukan pula hasil ulangan masih rendah prestasinya, lebih jelas lihat pada Tabel 1. Kondisi nilai di kelas tersebut menggambarkan kelas yang termasuk kategori kurang prestasinya.

Ulangan harian pra siklus dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2012. Kelas XI-IS2 paling rendah aktivitas dan prestasi belajar dibandingkan dua kelas lainnya, sehingga peneliti memilih kelas XI-IS 2 sebagai subyek PTK.

**Tabel 1.** Hasil Tes Awal

No	Kategori	Interval	X	F	f(x)	%	Keterangan
1	Amat Baik	90-100	95	0	0	0,00	Rata-rata 1112/19 = 58,52 (kurang)
2	Baik	75-89	82	9	738	47	
3	Cukup	60-74	67	2	134	11	
4	Kurang	0-59	30	8	240	42	
Jumlah				19	1112	100	

### Hasil dan Pembahasan Penelitian

Hasil dan Pembahasan Siklus I a. Hasil Siklus I

Pembelajaran model permainan dengan media *smart stick* pada materi budaya demokrasi belum

memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa yang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada rekap hasil pengamatan KBM pada pertemuan pertama dan kedua pada Tabel 2.

**Tabel 2. Keaktifan Siswa Siklus I**

No	Kategori	Interval	x	f	f(x)	%	Keterangan
1	Amat Aktif	90-100	95	2	190	11	Rata-rata 1331/19 = 70,05 (cukup)
2	Aktif	75-89	82	10	820	53	
3	Cukup	60-74	67	3	201	16	
4	Kurang	0-59	30	4	120	21	
Jumlah				19	1331	100	

Berdasarkan Tabel 2 di atas, keaktifan siswa bam mencapai 64%, dengan nilai rata-rata keaktifan 70,05. Hal ini menggambarkan kondisi pembelajaran kategori cukup, karena siswa yang

menunjukkan keaktifannya bam 12 siswa dan yang lain 7 siswa belum aktif.

Keaktifan siswa yang belum maksimal ini berdampak pada belum maksimalnya pula hasil ulangan siswa seperti pada Tabel 3 di bawah ini.

**Tabel 3. Hasil Tes Akhir Siklus I**

No	Kategori	Interval	x	f	f(x)	%	Keterangan
1	Amat Baik	90-100	95	3	285	16	Rata-rata 1307/19 = 68,78 (cukup)
2	Baik	75-89	82	9	738	47	
3	Cukup	60-74	67	2	134	11	
4	Kurang	0-59	30	5	150	26	
Jumlah				19	1307	100	

Berdasarkan Tabel 3 di atas, hasil ulangan belum maksimal karena prosentase ketuntasan siswa bam 63% yang memenuhi KKM. Hasil ulangan yang memenuhi KKM bam 12 siswa dari 19 siswa. b. Pembahasan siklus 1 Perencanaan Tindakan

Pada Siklus I kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dua kali pertemuan, setiap pertemuan dua jam, setiap pertemuan 45 menit, dengan kompetensi dasar 2.1. Mendeskripsikan pengertian dan prinsip-prinsip budaya demokrasi dan 2.2. Mengidentifikasi masyarakat madani.

Pada pertemuan pertama hari Rabu tanggal 5 September 2012, dengan materi pengertian budaya demokrasi, prinsip-prinsip demokrasi dan macam-macam demokrasi. Pada pertemuan ini siswa yang hadir 18 dari 19 siswa. Sedangkan pertemuan yang ke dua hari Rabu, tanggal 12 September 2012 dengan materi ciri-ciri masyarakat madani. Pada pertemuan ini siswa yang hadir 17 dari 19 siswa. Ulangan akhir Siklus I tanggal 20 September 2012. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap **pendahuluan** dilaksanakan selama 10 menit, gum menciptakan suasana kelas yang

kondusif, religius dan mengabsen siswa, menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indicator yang akan dicapai, serta menyampaikan model pembelajaran dan penilaian yang akan dicapai, dilanjutkan membentuk kelompok menjadi empat kelompok, dua kelompok masing-masing beranggotakan lima siswa, dan dua kelompok yang lain anggotanya empat. Guru memotivasi siswa dengan memberi pertanyaan yang ada kaitannya dengan demokrasi. Pada pertemuan ini ada satu siswa yang terlambat dan ada pula siswa yang masih belum siap mengikuti pelajaran: beberapa siswa belum menyiapkan buku dan alat tulis, berbicara dengan teman lainnya.

**Kegiatan inti** dilaksanakan selama 70 menit, guru menerangkan konsep materi secara interaktif melalui LCD. Selama guru menerangkan melalui LCD masih ada siswa yang kurang sungguh-sungguh mendengarkan, jika ditanya masih ada yang tidak mau menjawab. Setelah menerangkan, guru membuat kolom untuk penilaian di papan tulis, kemudian guru membagi *smart stick* kepada masing-masing kelompok dengan jumlah *stick* yang sama. *Stick* yang dibagi bertuliskan jawaban jumlahnya 3, jadi ada 13 *stick* yang dibagi ke setiap kelompok. *Smart stick* dipakai untuk menjawab pertanyaan/ pernyataan yang disampaikan guru melalui tayangan LCD. Ketika *smart stick* sudah terbagikan semua, guru menyuruh siswa untuk konsentrasi memperhatikan tayangan pertanyaan/ pernyataan melalui LCD, kemudian setiap kelompok berdiskusi secara cepat untuk menentukan

jawabannya. Jadi setiap kelompok berlomba cepat-cepatan untuk menjawab. Setelah ditemukan jawabannya salah satu siswa dari setiap kelompok harus segera maju ke depan dengan membawa sebuah *smart stick* sebagai jawaban yang ditempatkan di tempat tertentu yang sudah disiapkan. Masing-masing yang maju ke depan mempresentasikan jawabannya. Guru memberi penguatan dan tanggapan, simpulan secara interaktif dengan siswa. Guru mengamati, yang tercepat dan benar yang mendapatkan nilai yang ditulis di papan tulis. Demikian selanjutnya sampai soal selesai. Selanjutnya guru memberi tanggapan.

Kegiatan **penutup/akhir** selama 10 menit, guru memberi umpan balik dengan memberi pertanyaan secara lisan. Guru memberi tugas mandiri tidak terstruktur dan tugas dikumpulkan akhir bulan Oktober. Selama pembelajaran berlangsung kegiatan diamati oleh observer. Observasi

Observasi/pengamatan dilakukan ketika sedang dilakukan proses kegiatan belajar- mengajar dengan menggunakan lembar observasi/lembar pengamatan keaktifan siswa. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada Siklus I dalam hal ketepatan kehadiran siswa 98%, kesiapan mengikuti pelajaran 75%, kesungguhan mendengarkan guru menerangkan 60%, keaktifan menjawab pertanyaan 50%, keaktifan dalam berdiskusi 49%, kesiapan menerima tugas selanjutnya 51%, sehingga secara umum keaktifan siswa baru mencapai 64%. Dengan demikian kondisi kelas dapat dikategorikan cukup aktif, lebih jelasnya lihat pada Tabel 2. Jadi pada

Siklus I, anak masih belum memaknai tahapan-tahapan pembelajaran dengan model permainan dengan media *smart stick* dengan baik, masih ada yang kurang sungguh-sungguh dalam mendengarkan guru dalam menerangkan, anak masih ada yang belum sungguh-sungguh dalam berdiskusi (bicara sendiri karena jumlah anggota diskusi masih banyak), ada yang tidak segera maju dalam menjawab (belum menunjukkan keberaniannya dalam menjawab), dan belum maksimal dalam menerima tugas selanjutnya. Belum maksimalnya keaktifan siswa, mengakibatkan hasil ulangan harian siswa yang tuntas masih 63%. Jadi pada Siklus I ini keaktifan siswa mencapai 64% dan nilai ulangan yang tuntas/prestasi yang dicapai menjadi 63%. Refleksi

Berdasarkan permasalahan pada Siklus I yang mengakibatkan belum tercapainya tujuan yang diharapkan peneliti, maka peneliti mencari solusi yang inovasi yaitu dengan memberi arahan

mempertegas kembali langkah-langkah proses pembelajaran model *smart stick*, memperkecil anggota kelompok menjadi 3 siswa supaya kerja kelompok lebih efektif, memberi *reward* pada setiap hasil yang dicapai permainan dalam pembelajaran maupun hasil ulangan harian, selanjutnya dengan harapan siklus berikutnya dapat berjalan dengan lancar dan dapat tercapai tujuan yang diharapkan. Hasil clan Pembahasan siklus II Hasil Siklus II

Penerapan pembelajaran model permainan dengan media *smart stick* dengan inovasi penegasan kembali langkah-langkah model pembelajaran, memperkecil anggota kelompok serta memberi *reward* bagi kelompok yang mendapat hasil yang terbanyak dalam permainan pembelajaran maupun pada siswa yang mendapatkan hasil ulangan yang terbaik, keaktifan siswa meningkat signifikan seperti yang terlihat dalam Tabel 4 di bawah ini.

**Tabel 4. Keaktifan Siswa Siklus II**

No	Kategori	Interval	$\sum x$	f	f(x)	%	Keterangan
1	Amat Baik	90 - 100	95	10	950	53	Rata-rata 1606/19=84,52 (baik)
2	Baik	75 - 89	82	6	492	32	
3	Cukup	60 - 74	67	2	134	11	
4	Kurang	0 - 59	30	1	30	5	
Jumlah				19	1606	100	

Dari data Tabel 4 ini prosentase keaktifan siswa meningkat signifikan yaitu menjadi 85%, dengan rata-rata nilai keaktifan 84,52. Berarti kelas tersebut termasuk kategori baik, siswa yang

menunjukkan keaktifannya sudah meningkat menjadi 16 dari 19 siswa.

Dengan meningkatnya keaktifan siswa tersebut berpengaruh pula pada hasil ulangan siswa, seperti pada Tabel 5 di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil Tes Akhir siklus II**

No	Kategori	Interval	x	f	f(x)	%	Keterangan
1	Amat Baik	90-100	95	7	665	37	Rata-rata 1604/19 = 84,42 (baik)
2	Baik	75 - 89	82	9	738	47	
3	Cukup	60-74	67	3	201	16	
4	Kurang	0-59	30	0	0	0	
Jumlah				19	1604	100	

Pada Tabel 5 ini prosentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah menunjukkan hasil yang baik, 84 % siswa sudah tuntas, rata-rata nilai kelas XI-IS2 84,42. Hal ini menggambarkan kondisi pembelajaran menunjukkan kategori kondusif/baik. Oleh karena itu tidak perlu diadakan siklus yang ke tiga. Pembahasan siklus II Perencanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan, setiap pertemuan dua jam pelajaran dan setiap jam pelajaran 45 menit. Kompetensi yang diajarkan 2.3. Menganalisis pelaksanaan demokrasi di Indonesia sejak Orla, Orba, Reformasi, dilaksanakan dalam dua pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 27 September 2012 dengan indikator 2.3.1. Menguraikan prinsip-prinsip demokrasi Pancasila, 2.3.2. Menjelaskan pelaksanaan demokrasi yang diterapkan di Indonesia pada masa orla, dan hari Kamis, 4 Oktober 2012 dengan indikator 2.3.3. Menjelaskan pelaksanaan demokrasi yang diterapkan di Indonesia masa Orba dan Reformasi. 2.4. Menampilkan perilaku demokrasi dalam kehidupan sehari-hari, dilaksanakan hari Kamis, tanggal 18 Oktober 2012. Ulangan akhir Siklus II tanggal 1 November 2012. Pelaksanaan Tindakan

**Kegiatan pendahuluan/ kegiatan awal** dilakukan selama 10 menit, kegiatan sama seperti pada Siklus I, guru memberi tambahan penegasan langkah-langkah model pembelajaran, anggota kelompok diperkecil, dan menyiapkan *reward* untuk kelompok yang mendapatkan hasil yang terbanyak dalam permainan pembelajaran.

**Kegiatan inti**, guru menerangkan materi secara interaktif melalui LCD, *power point* materi yang diajarkan, guru membentuk kelompok secara heterogen, kelompok diperkecil menjadi tiga siswa, kemudian guru membagi *smart stick* dengan jumlah yang sama kepada setiap kelompok yang berisi jawaban dari pertanyaan /pernyataan yang ditayangkan melalui LCD. Selanjutnya guru menayangkan pertanyaan/ pernyataan, masing-masing kelompok berdiskusi secara cepat untuk menentukan jawaban, kemudian salah satu anggota dari masing-masing kelompok beradu cepat maju ke tempat tertentu untuk meletakkan *smart stick* sebagai jawabannya dan membacakan jawabannya. Yang tercepat dan benar yang mendapatkan nilai. Demikian seterusnya sampai soal selesai ditayangkan, dan kelompok yang mendapatkan nilai yang terbanyak mendapatkan *reward*. Guru memberi penekanan dan membuat

kesimpulan secara interaktif bersama siswa. Guru memotivasi yang belum atau kurang berpartisipasi aktif.

Kegiatan akhir, guru memberi umpan balik memberi pertanyaan secara lisan, dan selanjutnya memberi pekerjaan rumah Observasi

Pada Siklus II guru memberi penekanan kembali tentang tahap-tahap model pembelajaran, kelompok anggota diskusi mulai diperkecil menjadi tiga siswa (agar diskusi efektif), guru memberi *reward* bagi kelompok yang mendapatkan nilai terbanyak dalam permainan. Setelah adanya inovasi, ke enam indikator keaktifan siswa meningkat yaitu ketepatan kehadiran siswa menjadi 100%, kesiapan mengikuti pelajaran 95%, kesungguhan mendengarkan guru menerangkan 85,95%, keaktifan menjawab pertanyaan 75,59%, keaktifan dalam berdiskusi 72,82%, kesiapan dalam menerima tugas 80,62%, sehingga secara umum keaktifan siswa meningkat menjadi 85%. Dengan demikian kondisi kelas dapat dikategorikan aktif. Jadi pada Siklus II aktifitas siswa menunjukkan perubahan yang berarti, siswa tidak ada yang terlambat, sebagian besar siswa menunjukkan kesiapan mengikuti pelajaran, sudah mulai sungguh dalam

mendengarkan guru menerangkan, dalam kelompok sudah menunjukkan keaktifan segera menjawab, menunjukkan keantusiasan dalam berdiskusi, karena anggota kelompok sudah diperkecil (anggota kelompok tiga orang) dan diberi penekanan tentang pelaksanaan pembelajaran, kelompok yang mendapatkan hasil yang terbanyak dalam permainan diberi *reward*, serta frekuensi kesiapan menerima tugas sudah meningkat. Keaktifan siswa yang sudah baik. Hal ini berdampak pada meningkatnya hasil/prestasi siswa pada ulangan akhir Siklus II (tanggal 1 November 2012) menjadi 84%. Refleksi

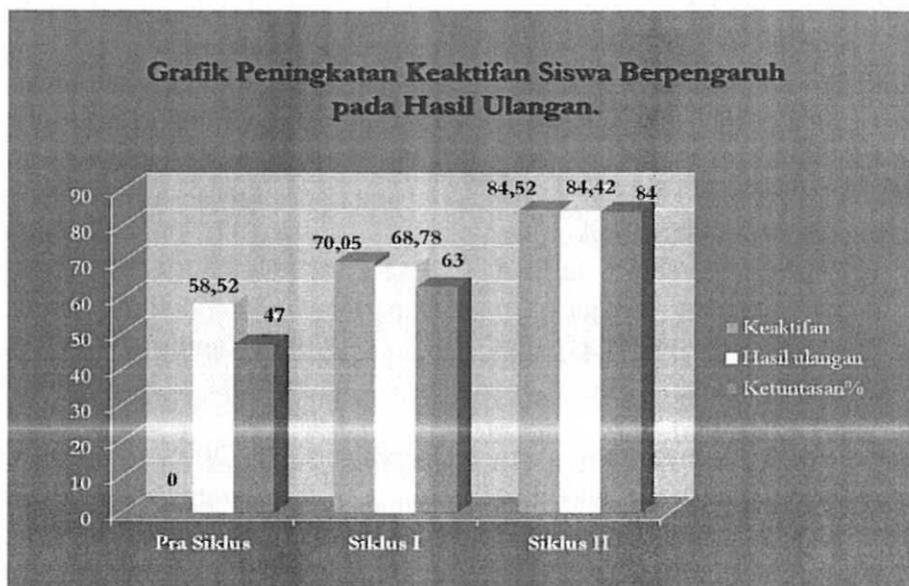
Dengan demikian dapat dianalisis bahwa terdapat adanya perubahan tentang keaktifan siswa maupun hasil belajar siswa. Keaktifan siswa pada siklus kedua sudah sesuai dengan harapan, bahkan mencapai 85%. Dengan meningkatnya keaktifan siswa, meningkat pula hasil ulangan/prestasi siswa menjadi 84,4% yang tuntas, berarti kondisi hasil prestasi anak sudah kategori baik. Oleh karena itu tidak perlu diadakan Siklus III.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa sebelum siklus dan antar siklus ada perubahan dalam berbagai hal sebagai berikut.

**Tabel 6.** Perbandingan antar Siklus

Sebelum siklus	Siklus I	Siklus II
1. Pembelajaran masih searah/konvensional	1. Pembelajaran memakai model pembelajaran permainan dengan media <i>smart stick</i> , dengan jumlah anggota kelompok 4-5 siswa	1. Pembelajaran memakai model pembelajaran permainan dengan media <i>smart stick</i> , jumlah anggota kelompok diperkecil menjadi 3 siswa, diberi penekanan tahap-tahap model pembelajaran, di beri <i>reward</i>
2. Prosentase keaktifan rendah/kurang	2. Prosentase keaktifan 64%	2. Prosentase keaktifan siswa 85%
3. Keaktifan rendah/kurang.	3. Keaktifan kategori cukup(rata-rata keaktifan 70,05)	3. Keaktifan kategori baik(rata-rata keaktifan 84,52)
4. Prosentase ketuntasan hasil ulangan 47%	4. Prosentase ketuntasan hasil ulangan 63%	4. Prosentase ketuntasan hasil ulangan 84%
5. Rata-rata nilai ulangan 58,52 kategori kurang)	5. Rata-rata nilai ulangan 68,78(kategori cukup)	5. Rata-rata nilai ulangan 84,42 (kategori baik)
6. Anak tidak membiasakan berpikir produktif.	6. Anak masih malu,kurang percaya diri	6. Anak sudah percaya diri

Berdasarkan pembahasan dan analisis pada hasil ulangan siswa, seperti pada data yang berhasil dikumpulkan dapat Gambar 1 di bawah ini. disimpulkan bahwa peningkatan keaktifan siswa sangat berpengaruh



Grafik 1. Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Ulangan

Peningkatan prosentase keaktifan siswa dari Siklus I ke Siklus II = 21%, demikian juga adanya peningkatan nilai/prestasi siswa dari Prasiklus ke Siklus I = 10,26(17,53%), Siklus I ke Siklus II = 15,64(22,73%), jadi peningkatan dari Prasiklus ke Siklus II = 25,9 (44,25%). Sedangkan peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa dari Prasiklus ke Siklus I = 16%, peningkatan dari Siklus I ke Siklus II = 21%, jadi peningkatan dari Prasiklus ke Siklus II = 37%.

Dengan demikian dengan penggunaan model pembelajaran permainan dengan media *smart stick* di kelas XI-IS2 keaktifan siswa mencapai 85% dan meningkat pula jumlah prestasi belajar siswa menjadi 84% yang tuntas pada materi Budaya Demokrasi.

**KESIMPULAN DAN SARAN** *Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan

pelaksanaan PTK yang dilaksanakan dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pembelajaran model permainan dengan media *smart stick* jika dilaksanakan secara efektif dan intensif dapat meningkatkan secara signifikan keaktifan siswa dan prestasi siswa kelas XI-IS2 pada materi Budaya Demokrasi SMA Masehi 1 PSAK Semarang. Hal tersebut dapat ditunjukkan adanya peningkatan prosentase keaktifan siswa per siklus, Siklus I 64%, Siklus II 85%, demikian juga prosentase ulangan siswa dinyatakan yang memenuhi KKM selalu meningkat setiap siklus, prasiklus 47%, Siklus 63%, Siklus II 84%, (2) guru setelah menggunakan pembelajaran model permainan dengan media *smart stick*, proses pembelajaran dapat dikelola dengan baik dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian mencapai 84,42, (3) berdasarkan pengamatan dan hasil ulangan yang diperoleh siswa terkategori baik, maka dapat diambil

manfaat bagi siswa bahwa penggunaan pembelajaran model permainan dengan media *smart stick*: (a) dapat menghidupkan suasana pembelajaran, anak menjadi antusias dalam belajar, (b) menyingkirkan keseriusan yang menghambat proses belajar, (c) menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, (d) mengajak siswa terlibat penuh dalam kegiatan belajar, (e) meningkatkan proses aktivitas dan prestasi belajar siswa.

#### **Saran**

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan peneliti dalam melakukan PTK ini, peneliti sampaikan saran sebagai berikut: (1) guru PKn harus kreatif dan mau melakukan inovasi dalam pembelajaran agar partisipasi aktif siswa terhadap pembelajaran PKn meningkat dan meningkat pula prestasi belajar siswa, (2) siswa supaya mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, percaya diri, tidak tegang dalam belajar, sehingga bisa memperoleh hasil yang maksimal, (3) bagi Kepala Sekolah, hendaknya selalu

memberi dukungan kepada guru dalam melaksanakan inovasi pembelajaran. Kepala sekolah hendaknya dapat memfasilitasi segala kebutuhan yang diperlukan guru guna memperlancar proses pembelajaran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan, Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas.
- Pitarto, L. 2008. *PTK: Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Scarcity dan Unlimited Needs dengan Menggunakan Media Smart Stick*. Semarang.
- Suharsimi A., Suhardjono dan Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.