

**PENGUNAAN MEDIA KARTU DOMPER UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SD NEGERI
SUKOHARJO 01 MARGOREJO PATI**

*Jumi'ah

SD Negeri Sukoharjo 01 Margorejo Pati

Diterima: 2 Juni 2017. Disetujui: 20 Juni 2017. Dipublikasikan: Juli 2017

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKn materi Peraturan Perundang-undangan bagi siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan Kartu Domper. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukoharjo 01 pada tahun pelajaran 2015/2016 dengan subyek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pertama, penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn materi Peraturan Perundang-undangan bagi siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. Terbukti persentase jumlah siswa dalam kategori aktivitas belajar baik meningkat dari kondisi awal 53% menjadi 75% pada siklus I dan menjadi 87% pada siklus II atau pada kondisi akhir mengalami peningkatan sebesar 34% dari kondisi awal. Kedua, penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi Peraturan Perundang-undangan bagi siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016. Terbukti persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari kondisi awal 40% menjadi 53% pada siklus I dan menjadi 100% pada siklus II atau pada kondisi akhir mengalami peningkatan sebesar 60% dari kondisi awal.

Kata kunci: Kartu Domper, hasil belajar, aktivitas belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, Peraturan Perundang-undangan.

Abstract

The purpose of this study is to determine the increase in activity and learning outcomes PKn Legislation regulation for students of class V SD Negeri Sukoharjo 01 Semester I Year Lesson 2015/2016 through the use of Domper Card. This research was conducted at SD Negeri Sukoharjo 01 in the academic year 2015/2016 with the subject of research is the V student of 15 students consisting of 6 male students and 9 female students. The method used is a classroom action research method consisting of two cycles. The results showed that: First, the use of Domper Card can improve the learning activity of PKn material of Legislation Regulation for the students of Grade V of SD Negeri Sukoharjo 01 in the first semester of academic year 2015/2016. It is proven that the percentage of students in the category of learning activities improved from the initial condition of 53% to 75% in cycle I and to 87% in cycle II or in the final condition increased by 34% from the initial condition. Secondly, the use of Domper Card can improve the learning outcomes of PKn material of Legislation for the students of grade V of SD Negeri Sukoharjo 01 in the first semester of the academic year 2015/2016. Evidently the percentage of students' learning mastery increased from the initial condition of 40% to 53% in cycle I and to 100% in cycle II or in the final condition increased by 60% from the initial conditions.

Keywords: Domper Card, Learning Outcomes, Learning Activities, Citizenship Education, Legislation.

*Alamat Korespondensi

SD Negeri Sukoharjo 01 Margorejo Pati

PENDAHULUAN

Ketuntasan belajar di SD Negeri Sukoharjo 01 kelas V (lima) tahun pelajaran 2015/2016 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 75. Pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016, hasil ulangan harian materi Peraturan Perundang-undangan kelas V menunjukkan rata-rata nilai 59.9 dengan 6 siswa (40%) yang tuntas dan 9 siswa (60%) tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang Peraturan Perundang-undangan pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan masih rendah. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini banyak tidak disukai oleh anak-anak. Mereka menganggap bahwa pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan itu sulit, banyak hafalan, dan kurang menarik. Hal ini disebabkan karena penyajian pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Guru masih menggunakan gaya mengajar yang konvensional, dengan metode yang monoton yaitu ceramah. Guru belum menggunakan alat peraga atau media pembelajaran sehingga siswa bosan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang materinya sulit dan banyak hafalan.

Dalam kegiatan belajar mengajar siswa kebanyakan hanya mendengarkan saja. Mereka kurang aktif dalam bertanya. Dalam mengerjakan tugas pun siswa banyak yang pasif. Mereka hanya menunggu temannya untuk mengerjakan tugas. Beberapa siswa bahkan ada yang bercakap-cakap dengan temannya. Dalam diskusi kelompok beberapa siswa cenderung diam, tidak aktif dan individualis. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar siswa masih rendah. Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut maka diharapkan guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran secara spesifik. Ciri model pembelajaran yang baik meliputi adanya keterlibatan intelektual – emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap; adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran; guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik; serta penggunaan berbagai metode, alat dan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat dapat melibatkan siswa berperan secara aktif baik secara fisik, mental maupun emosional. Media pembelajaran dapat menarik minat dan gairah belajar siswa (Susilana, 2007). Media pembelajaran Kartu Domper (Domino Peraturan Perundang-undangan) merupakan media pembelajaran berupa seperangkat kartu domino pada materi Peraturan Perundang-undangan. Media pembelajaran Kartu Domper digunakan pada pembelajaran dengan model *games* atau permainan. Pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kelas V semester I lebih banyak disajikan dengan metode ceramah. Pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher centered*), siswa tidak dilibatkan secara aktif. Sementara siswa menganggap pelajaran PKn itu sulit, membosankan dan tidak menarik, materi Peraturan Peundang-undangan dianggap materi yang luas mencakup lingkup sampai nasional dan bersifat hafalan. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas oleh guru untuk memecahkan masalah tersebut. Perlu ada tindakan memanfaatkan Kartu Domper untuk meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar PKn siswa kelas V semester 1 SD Negeri Sukoharjo 01 Tahun Pelajaran 2015/2016. Adapun Rumusan Masalah dalam Penelitian ini yaitu : 1) Apakah melalui penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn materi Peraturan Perundang-undangan kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016?, 2) Apakah melalui penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan hasil belajar PKN materi Peraturan Perundang-undangan kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016?, 3) Apakah melalui penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKN materi Peraturan Perundang-undangan kelas V SD negeri Sukoharjo 01 Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016?

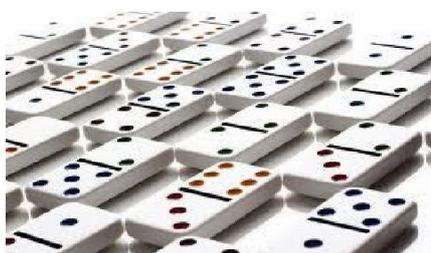
Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PKn merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia

yang cerdas, terampil dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Miarso dalam Susilana (2007) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, media dapat diklasifikasikan menjadi media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio video diam dan media audio visual gerak. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Melalui media proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan kebermaknaan (*meaningful*) hasil belajar.

Kartu Domper (Domino Peraturan Perundang-undangan)

Menurut Fernando (2007) domino adalah sebuah permainan yang menggunakan balok-balok yang pada satu sisinya terdapat tanda lubang/tanda yang menyatakan nilainya dari 1 sampai dengan 6. Kartu domino yang digunakan dalam pembelajaran bukanlah kartu domino yang beredar di masyarakat umum, yang berisi bulatan-bulatan yang bernilai 1 sampai 6.



Gambar 1. Kartu domino

Kartu Domper (Domino Peraturan Perundang-undangan) merupakan media pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti kartu domino. Kartu Domper mencakup materi pelajaran

pada standar kompetensi 2. Memahami peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah, kompetensi dasar 2.2. Memberikan contoh peraturan perundang-undangan tingkat pusat dan daerah. Kartu

Domper terdiri dari dua bagian, bagian pertanyaan dan bagian jawaban. Bagian jawaban dicetak dengan warna latar

kuning, sedangkan bagian pertanyaan dicetak dengan warna latar biru.



Undang-Undang No. 20 Tahun 2003	Pemerintah Daerah dan DPRD I	Pemerintah Daerah dan DPRD II	Peraturan Walikota
Peraturan perundang-undangan tertinggi negara	Sistem Pendidikan Nasional	Penyusun peraturan Daerah Tingkat I	Penyusun peraturan Daerah Tingkat II
Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta No. 75 Tahun 2005	Undang-undang No 14 tahun 1992	Kepala Desa dan BPD	Perda Kabupaten Serang No. 9 Tahun 2001
Peraturan daerah Kotamadya	Peraturan Kawasan Dilarang Merokok	Peraturan Lalu lintas dan Angkutan Jalan Raya	Penyusun Peraturan Desa
Pasal 1 ayat 3 UUD 1945	Fungsi Peraturan	Tujuan Peraturan	Sifat Peraturan
Peraturan Pengelolaan Tempat Pelelangan Ikan	Negara Indonesia ialah negara yang berdasarkan hukum	Mengatur pergaulan hidup dan kehidupan masyarakat dalam berbangsa dan bernegara.	Menciptakan ketertiban, keamanan, kenyamanan, dan kedamaian di dalam masyarakat.
Bentuk Peraturan	Peraturan Pemerintah	Peraturan pusat	Peraturan daerah
Memaksa dan mengatur semua tata tertib di masyarakat.	Peraturan pusat dan peraturan daerah	Peraturan pemerintah ditetapkan oleh presiden untuk menjalankan undang-undang.	Peraturan yang berlaku secara nasional
Peraturan Daerah No. 08 Tahun 2003	Landasan Konstitusional Negara RI	Dasar Negara	Lembaga yang berwenang mengubah UUD1945
Peraturan yang berlaku di daerah	Peraturan tentang pajak reklame	UUD 1945	Pancasila
Hukuman/ Sanksi	UU No. 16 Tahun 2000	PPH	PPN
MPR	Melanggar UU	Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan	Pajak Penghasilan

Gambar 1. Kartu Domper

Jumlah Kartu Domper pada satu kompetensi dasar adalah 28 buah, sama seperti kartu domino pada umumnya. Kartu Domper dimainkan oleh 4 kelompok, masing-masing kelompok mendapat 7 buah kartu. Kartu pertama yang diletakkan ditentukan berdasarkan hasil hompimpa/pingsut, kelompok yang menang yang meletakkan satu buah kartu pertama di meja. Sesuai dengan urutan, kelompok yang lain meletakkan kartu yang sesuai dengan kartu yang dikeluarkan pertama, bagian jawaban yang sesuai diletakkan di atas pertanyaan dan sebaliknya bagian pertanyaan diletakkan di atas jawaban yang benar. Bila ada kelompok yang tidak memiliki Kartu Domper yang sesuai maka gilirannya diambil alih oleh kelompok lainnya. Kartu Domper terus menerus disambung secara bergiliran sehingga membentuk pola yang tidak terputus. Penurunan kartu dilakukan terus menerus hingga Kartu Domper habis. Permainan berakhir jika terdapat kelompok yang Kartu Dompernya telah habis atau semua kelompok tidak dapat lagi menyambung susunan kartu-kartu itu lagi. Pemenang dari permainan ini adalah kelompok yang Kartu Dompernya habis atau kelompok dengan sisa kartu paling sedikit.

Kartu Domper dimainkan dalam kelompok, tiap siswa mengadakan relasi dan bekerja sama dengan individu lain untuk mencapai tujuan bersama. Manfaat kerja kelompok menurut Nasution (1995) adalah (1) mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif atau kualitatif, (2) keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama, (3) mengembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik, serta (4) individu dalam kelompok saling membantu mengkoreksi kesalahan, ada toleransi satu sama lain dan saling

membangkitkan minat. Media pembelajaran Kartu Domper digunakan pada pembelajaran dengan model *games* atau permainan. Menurut Herry dalam Susilana (2007) terdapat beberapa prinsip model *games*, yaitu (1) bertujuan, (2) terdapat aturan, dan (3) kompetisi. Model *games* memiliki tujuan yang jelas, dari awal siswa bermain tujuan sudah dikemukakan secara eksplisit sehingga siswa mengetahui tujuan tersebut. Tujuan tidak semata-mata untuk hiburan namun tujuan pembelajaran yang diambil dari kurikulum yang digunakan. Terdapat penetapan aturan setiap tindakan yang dapat dilakukan dan tidak dapat dilakukan oleh pemain. Permainan menyediakan fasilitas dimana siswa bersaing dengan pihak lain untuk menjadi yang terbaik. Siswa akan senang apabila telah berhasil menjadi pemenang dan itu menyebabkan model *games* menjadi menarik bagi siswa.

Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar peserta didik adalah aktivitas yang bersifat fisik ataupun mental (Sardiman, 2005:96). Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan fisik atau jasmani maupun mental atau rohani yang saling berkaitan sehingga tercipta belajar yang optimal. Dalam aktivitas belajar ini peserta didik haruslah aktif mendominasi dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Dengan kata lain dalam beraktivitas peserta didik tidak hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang dijumpai di sekolah-sekolah yang melakukan pembelajaran secara konvensional.

Hasil Belajar

Menurut Gerry dan Kingsley (Sujana, 1996: 5) mengatakan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinil melalui pengalaman dan latihan.

adalah siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati, dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang.

METODE PENELITIAN

Setting dan Subyek Penelitian

Sasaran penelitian tindakan kelas ini

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 selama 3 bulan pada bulan September sampai dengan November 2015.

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pelaksanaan kolaboratif antara peneliti dengan pengamat. Adapun langkah penelitiannya bersifat refleksi tindakan dengan pola "Proses Pengkajian Berdaur (Siklus). Langkah ini berulang-ulang yang terdiri dari: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

Siklus 1

1. Perencanaan

Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah :

- a. Menyiapkan media pembelajaran kartu domper
- b. Menyusun skenario pembelajaran
- c. Menyusun lembar kegiatan siswa
- d. Menyiapkan lembar observasi
- e. Menyiapkan perangkat tes/evaluasi untuk mengukur ketuntasan belajar siswa tentang Peraturan perundang-undangan

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini adalah implementasi dari rencana yang telah disiapkan sebelumnya.

3. Pengamatan

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan review. Alat dan teknik observasi meliputi:

- a. Seperangkat skenario pembelajaran pada masing-masing sub konsep
- b. Lembar Kegiatan Siswa
- c. Instrumen monitoring aktivitas siswa dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi

Data hasil penelitian dianalisis bersama kolaborator sejak penelitian dimulai, dikembangkan selama proses refleksi sampai penyusunan laporan. Teknik analisis data yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan

hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar siswa.

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi yang berpijak pada indikator keberhasilan. Hasil refleksi selanjutnya digunakan untuk melakukan tindakan-tindakan berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan penelitian pada siklus II ini sama dengan siklus I. Pada siklus II ini semua siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini berakhir pada siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa suasana belajar kurang menyenangkan dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan guru dan memperoleh nilai rendah pada hasil ulangan.

Data yang diperoleh dalam observasi pada kondisi awal, aktivitas belajar siswa hanya mencapai 2,81 (27%), sedangkan pada ketuntasan belajar baru mencapai 40% siswa yang tuntas dengan nilai terendah 37 dan nilai tertinggi 91 dengan rerata 53.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit (6 jam pelajaran). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2015, 3 Nopember 2015, dan 10 Nopember 2015.

Pada pelaksanaan siklus I kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mengkondisikan siswa agar selalu siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. Guru memberikan apersepsi dengan cara mengingatkan kembali materi pada pertemuan

sebelumnya. Pokok bahasan pada siklus ini adalah peraturan perundang-undangan.

Pada kegiatan inti pembelajaran diawali dengan memberikan penjelasan tentang metode yang akan digunakan yaitu tentang peraturan permainan kartu domper kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Pembagian kelompok secara heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa. Setelah membagi siswa menjadi 4 kelompok, guru membagikan lembar kerja siswa dengan kartu domper yang telah disiapkan guru. Setelah selesai membagikan lembar kerja siswa guru memberikan penjelasan langkah-langkah apa yang harus dikerjakan siswa pada saat bekerja dengan kelompoknya. Setelah selesai siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan penguatan dan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan. Kemudian guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas rumah.

Pada pertemuan berikutnya langkah-langkah yang dilakukan sama dengan pertemuan pertama. Namun pada pertemuan 3 dalam siklus I siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran peraturan perundang-undangan.

Hasil belajar siswa pada siklus I adalah rata-rata 74 dengan nilai terendah 57 dan nilai tertinggi 94. Dari 15 siswa ada 8 siswa yang mencapai ketuntasan yaitu sebesar 53%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa yaitu sebesar 47 %.

Aktivitas belajar siswa pada siklus I mengalami kenaikan dari 2,81 (27%) menjadi 3,27 (69%). Karena pada siklus I ini ketuntasan belajar dan aktifitas siswa belum tercapai 100% maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

3. Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan waktu 2 x 45 menit (6 jam pelajaran). Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17 Nopember 2015, 24 Nopember 2015, dan 1 Desember 2015.

Pada pelaksanaan siklus II kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan mengkondisikan siswa agar selalu siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan dan kompetensi yang harus dikuasai siswa. Guru memberikan apersepsi dengan cara mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya. Pokok bahasan pada siklus ini adalah peraturan perundang-undangan.

Pada kegiatan inti pembelajaran diawali dengan memberikan penjelasan tentang metode yang akan digunakan yaitu tentang peraturan permainan kartu domper kemudian guru membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 3-4 siswa. Pembagian kelompok secara heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa. Setelah membagi siswa menjadi 4 kelompok, guru membagikan lembar kerja siswa dengan kartu domper yang telah disiapkan guru. Setelah selesai membagikan lembar kerja siswa guru memberikan penjelasan langkah-langkah apa yang harus dikerjakan siswa pada saat bekerja dengan kelompoknya. Setelah selesai siswa diminta untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Guru memberikan penguatan dan membimbing siswa untuk menarik kesimpulan. Kemudian guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas rumah.

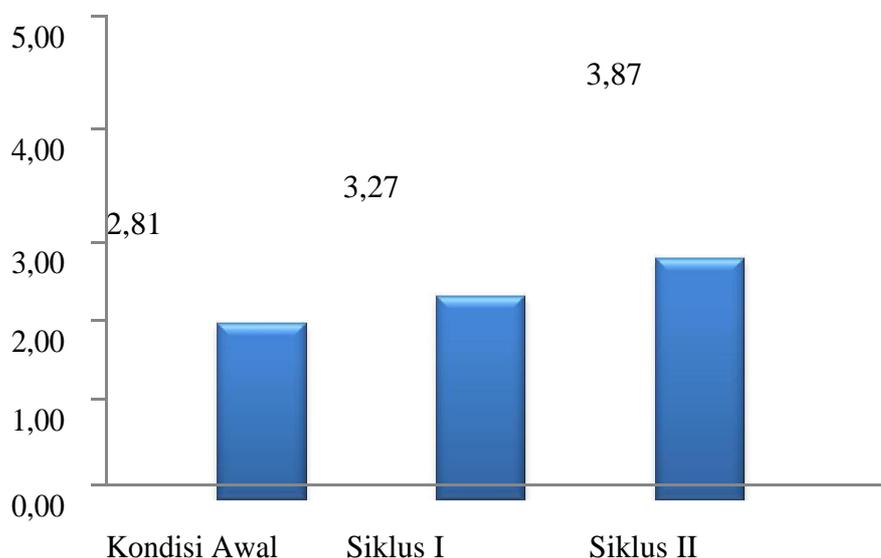
Pada pertemuan berikutnya langkah-langkah yang dilakukan sama dengan pertemuan pertama. Namun pada pertemuan 3 dalam siklus II siswa diberikan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran peraturan perundang-undangan.

Hasil belajar siswa pada siklus II adalah rata-rata 81 dengan nilai terendah 77 dan nilai tertinggi 97. Dari 15 siswa sudah mencapai ketuntasan yaitu sebesar 100%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 0 siswa yaitu sebesar 0 %. Aktivitas belajar siswa pada siklus II

mengalami kenaikan dari 3,27 (69%) menjadi 3,87 (80%). Karena pada siklus II ini ketuntasan belajar dan aktifitas siswa sudah tercapai ketuntasan semua maka penelitian berakhir pada siklus II.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar PKN



Gambar 2. Rerata aktivitas belajar PKN

Grafik di atas menunjukkan bahwa rerata aktivitas belajar dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rerata naik 0,46 yaitu dari 2,81 menjadi 3,27. Pada siklus II rerata naik 0,6 yaitu dari 3,27 menjadi 3,87. Rerata aktivitas belajar meningkat dari kondisi awal 2,81

Aktivitas belajar PKN diamati pada aspek diskusi, kerjasama, dan keaktifan menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Peningkatan rerata aktivitas belajar PKN dapat dilihat pada grafik berikut:

menjadi 3,87 pada kondisi akhir.

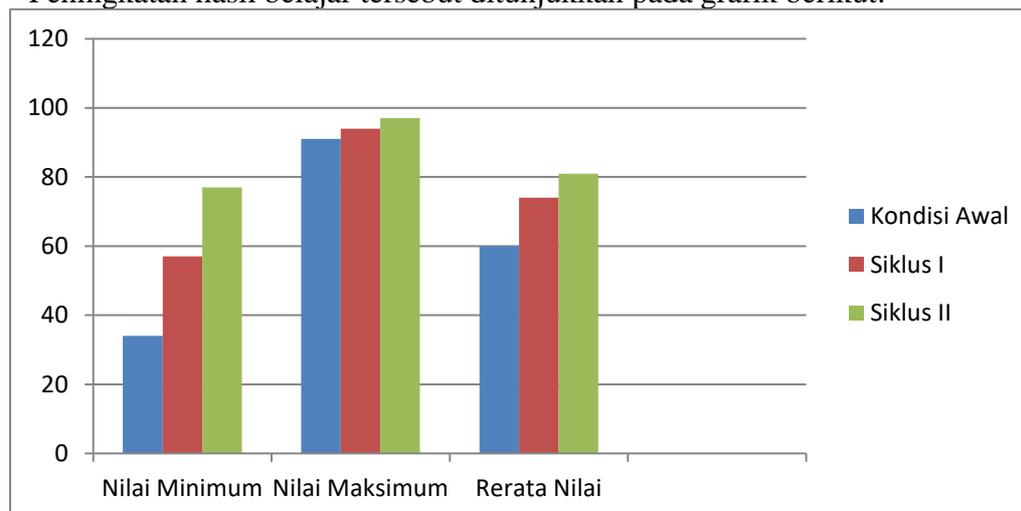
2. Hasil Belajar PKN

Hasil belajar PKN yang diperoleh dari nilai tes tertulis menunjukkan peningkatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perbandingan hasil belajar siswa

	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Refleksi dari kondisi awal ke kondisi akhir
Nilai minimum	34	57	77	Nilai minimum naik 43
Nilai maksimum	91	94	97	Nilai maksimum naik 6
Rata rata nilai	60	74	81	Rata rata nilai naik 21

Peningkatan hasil belajar tersebut ditunjukkan pada grafik berikut:



Gambar 3. Perbandingan hasil belajar PKn

Ketuntasan hasil belajar PKn juga mengalami kenaikan. Grafik berikut menggambarkan ketuntasan belajar PKn dalam persentase.

3. Hasil Tindakan

Berdasarkan perbandingan data kondisi awal, siklus I dan siklus II yang dijabarkan dalam pembahasan dapat disimpulkan tindakan yang dilakukan pada siklus I maupun siklus II membawa peningkatan baik aktivitas belajar maupun hasil belajar. Aktivitas belajar PKn mengalami peningkatan dari rerata skor 2,81 pada kondisi awal menjadi 3,87 pada kondisi akhir, berarti meningkat 1,06.

Persentase jumlah siswa dalam kategori aktivitas belajar baik meningkat dari 27% menjadi 92%, berarti meningkat 65%. Hasil belajar mengalami peningkatan dari rerata 60 pada kondisi awal menjadi 81 pada kondisi akhir, berarti meningkat 21. Persentase jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat dari 40% menjadi 100%, berarti meningkat 60%.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan Kartu Domper dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar PKn materi Peraturan perundang-undangan bagi siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo 01 Semester 1 tahun pelajaran 2015/2016 dapat terbukti.

DAFTAR PUSTAKA

- Fernando, Hary. 2007. *Penggunaan Algoritma Brute Force dan Greedy dalam Permainan Domino*. Bandung: STIMIK ITB.
- Indonesia. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Nasution. 1995. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Nuryani.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. *Standar Isi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sujana. 1996. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.