

Maria Trifonia mau

by UNITRI Press

Submission date: 05-Jul-2024 10:30AM (UTC+0800)

Submission ID: 2412671746

File name: Maria_Trifonia_mau.docx (59.98K)

Word count: 1227

Character count: 8418

**PENERAPAN ² MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DALAM
PELAJARAN PKN DI SD NEGERI 1 LANDUNGSARI**

SKRIPSI

OLEH: MARIA TRIFONIA MAU

2018720055



**¹ PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi
2024**

RINGKASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tujuan pembelajaran mata kuliah PKn kelas V di SD Negeri 1 Landungsari dan bagaimana paradigma pembelajaran berbasis permainan interaktif diterapkan. Tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi merupakan empat tahap utama penelitian PTK. Temuan penelitian menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran berbasis permainan interaktif dalam meningkatkan standar belajar siswa. Peningkatan efektivitas pembelajaran dari 57,4% menjadi 96,78% menjadi buktinya. Singkatnya, strategi ini dapat meningkatkan tujuan pembelajaran bagi siswa. Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran aktif mengembangkan imajinasi, kekompakan saat memecahkan masalah berbentuk permainan (melalui nyanyian), kepercayaan diri, dan kurangnya rasa takut terhadap keterampilan mereka.

Kata Kunci: PKn, Hasil Belajar, Interaktif

8
BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bagi setiap orang pendidikan adalah hal yang penting. Sistem pendidikan merupakan salah satu bidang kehidupan yang terus berkembang. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, berbagai inovasi dan perubahan telah dilakukan di bidang ini. Berbagai kemajuan telah terjadi di berbagai bidang, termasuk mutu kurikulum, sarana dan prasarana, penyelenggaraan pendidikan, metode dan pendekatan pembelajaran, serta penyelenggaraan pendidikan di bidang-bidang tersebut, khususnya mutu pendidik dan instruktur.

Mulyasa (2015) Peningkatan mutu pendidikan sangat penting bagi kemajuan nasional maupun bagi peningkatan jangka panjang dalam semua aspek kehidupan manusia. Kebutuhan dan kemajuan di lingkungan regional, pemerintahan, dan global harus selalu menjadi peta jalan bagi pengembangan infrastruktur pendidikan bangsa. Menciptakan lingkungan belajar yang disengaja di mana siswa terlibat dan senang adalah tujuan pendidikan. Guru mengerahkan upaya maksimal dalam batas-batas sumber daya dan bakat mereka.

Sekolah dasar dan menengah di Indonesia mengajarkan pendidikan kewarganegaraan (PKN) sebagai salah satu kurikulum utamanya. Tujuan, cita-cita, dan sasaran mata kuliah ini, menurut penelitian Wahyudin Noe, adalah pemberdayaan masyarakat dan pengembangan karakter bangsa (country and character development). Selain mempelajari hak dan tanggung jawab sebagai warga negara, anak-anak juga harus mampu menumbuhkan rasa cinta tanah air, toleransi, dan prinsip-prinsip demokrasi melalui PKN. Misi PKN adalah membentuk siswa

⁹ menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berperan serta dalam urusan lokal, negara bagian dan federal.

Siswa yang mempelajari pendidikan kewarganegaraan diharapkan menjadi warga negara yang baik yakni menyadari ¹² hak dan kewajibannya dalam berbangsa dan bernegara, serta peka terhadap politik, hukum, dan moral. Tujuan pendidikan kewarganegaraan juga untuk membantu siswa menjadi pemikir yang lebih kritis, logis, dan kreatif dalam menyikapi berbagai isu terkait kewarganegaraan. Oleh karena itu, menumbuhkan kesadaran berbangsa, moral, dan karakter dalam diri setiap orang merupakan tujuan pendidikan kewarganegaraan (Anatasya dan Dewi, 2021).

Komunikasi dua arah digabungkan dalam definisi Sumiyati (2017) tentang pembelajaran berbasis aktivitas interaktif. Pelaku utama dalam paradigma pembelajaran ini adalah strukturalis yang perlu memiliki kualifikasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pertukaran komunikasi antara guru dan siswa dijelaskan oleh paradigma pembelajaran interaksi. Dengan menggunakan paradigma pembelajaran berbasis aktivitas interaktif, siswa dapat mengajukan pertanyaan dan menemukan jawaban mereka sendiri yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Siswa kelas V SD Negeri 1 Landungsari masih kurang berminat dalam memperhatikan topik yang sedang dipelajari menurut hasil belajar. Siswa juga kurang serius dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa, meskipun buku sering digunakan sebagai sumber informasi utama, ceramah merupakan sarana utama yang digunakan dosen untuk menyajikan dan menjelaskan konten kepada mahasiswa selama proses pembelajaran. Hal ini

menunjukkan bagaimana dosen sering menggunakan buku, alat bantu pengajaran, atau gambar sebagai sumber daya pengajaran saat mengajar mahasiswa.

Tujuan dari penelitian Sumiyati tahun 2017, "Pemanfaatan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI di SDN 09 Kabawetan," adalah untuk menilai seberapa baik taktik ini bekerja untuk meningkatkan hasil belajar kewarganegaraan siswa kelas enam di SDN 09 Kabawetan. Pendekatan siklus pembelajaran ini menggabungkan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Peneliti mengembangkan rencana yang mencakup diskusi dan ceramah tentang ciri-ciri sosial budaya dan ekologi negara-negara tetangga untuk meningkatkan pembelajaran. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, instruktur membimbing mereka melalui LKS, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi tentang temuan. Untuk melakukan pengamatan, berbagai teknik digunakan, termasuk menjelaskan konsep tentang sifat-sifat alam, mendorong diskusi kelompok, membantu siswa selama perkuliahan, dan menarik kesimpulan dari pelaksanaan diskusi. Menganalisis kelebihan dan kekurangan pembelajaran untuk membuat pengembangan adalah tujuan dari tahap refleksi.

Widiantono (2017) menggunakan metode Action Implementation Plan dalam proyek penelitiannya, "Implementasi Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sains Siswa Sekolah Dasar Kelas 5." Tujuan dari proyek ini adalah untuk memahami bagaimana model pembelajaran interaktif diterapkan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sains siswa sekolah dasar kelas lima. Ada tiga sesi dalam satu siklus pembelajaran: satu penilaian dan dua pertemuan tatap muka. Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi merupakan tiga proses Siklus I.

Pembelajaran Siklus II akan lebih baik dengan menggunakan refleksi² pada Siklus I. Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi merupakan tiga fase Siklus II.³ Nilai rata-rata hasil belajar sains mengalami peningkatan minimal 10 nilai jika dibandingkan dengan nilai KKM yang ditetapkan (≥ 71). Dari dua puluh satu siswa yang telah menyelesaikan pembelajaran dasar, delapan puluh lima persen telah menyelesaikan pembelajaran jika pembelajaran siklus II telah mencapai capaian kegiatan pembelajaran. Lebih jauh, peningkatan pembelajaran yang signifikan sebesar 15% terlihat. Dengan demikian, paradigma pembelajaran interaktif dianggap bermanfaat dalam pengajaran ilmiah dan tidak perlu diubah.

Pemanfaatan metode pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat membantu siswa belajar lebih banyak dalam mata kuliah yang berhubungan dengan kewarganegaraan. Untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas, instruktur dapat memilih model pembelajaran yang paling efektif, dan siswa dapat berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam pembelajaran tema. Peneliti¹⁶ akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul *“penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis game untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran PKN SD Negeri 1 Landungsari”*

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perkembangan model pembelajaran permainan interaktif di kelas V⁴ PKN SD Negeri 1 Landungsari?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V setelah menggunakan model pembelajaran permainan interaktif¹ di SD Negeri 1 Landungsari?

C. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada penggunaan paradigma berbasis aktivitas interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas lima di SD Negeri 1 Landungsari.

1. Ruang lingkup

- a. Siswa kelas V SD Negeri 1 Landungsari mengambil bagian dalam penelitian tindakan kelas (PTK) untuk proyek ini.
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Landungsari melalui penggunaan metodologi pembelajaran berbasis aktivitas interaktif.

2. Batasan penelitian

- a. Kajian praktikum semester ganjil kelas V SD Negeri 1 Landungsari
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa kelas V yang mengambil mata kuliah Kewarganegaraan di SD Negeri 1 Landungsari dapat memperoleh manfaat dari metodologi pembelajaran berbasis aktivitas interaktif.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Saat menjalankan proses pendidikan di kelas, instruktur mungkin menggunakan ini sebagai materi, informasi, atau masukan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Menggunakan paradigma pembelajaran berbasis aktivitas interaktif, untuk membuat materi pembelajaran, memperkenalkan konsep, dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Landungsari.

b. **Bagi guru**

Studi ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam merancang dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang lebih luas untuk mencapai tujuan pendidikan.

c. **Bagi sekolah**

Diharapkan para guru akan termotivasi untuk menerapkan model pembelajaran berbasis aktivitas interaktif yang efisien, efektif, dan menarik dengan mempertimbangkan penelitian ini. Selain itu, untuk memberikan dampak positif pada sekolah guna meningkatkan kualitas pengajaran di seluruh kurikulum.

d. **Bagi peneliti**

Sebagai referensi untuk penelitian lanjutan dan untuk memperoleh keahlian dalam menerapkan strategi pengajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar kewarganegaraan di kalangan siswa sekolah dasar.

Maria Trifonia mau

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	rinjani.unitri.ac.id Internet Source	5%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	1%
5	zombiedoc.com Internet Source	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.utp.ac.id Internet Source	1%
8	repository.upi.edu Internet Source	1%
9	mitranetra.or.id Internet Source	1%

10	jasapintar-ptkptsskripsitesis.blogspot.com Internet Source	1 %
11	repository.uksw.edu Internet Source	1 %
12	a-research.upi.edu Internet Source	1 %
13	library.um.ac.id Internet Source	1 %
14	mantriii.blogspot.com Internet Source	1 %
15	repository.umpwr.ac.id:8080 Internet Source	1 %
16	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
17	Andreas Juhara. "Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Siswa", JUARA : Jurnal Olahraga, 2016 Publication	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Maria Trifonia mau

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8
