



Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Sri Suganti*

Sekolah Dasar Negeri 081234 Sibolga, Indonesia

Diterima Agustus 2017; Disetujui Oktober 2017; Dipublikasikan Desember 2017

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar PKN siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran value clarification technique permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga tahun ajaran 2016/2017. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random class*. Sampel yang diambil adalah satu kelas dan diajarkan dengan model pembelajaran value clarification technique permainan. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda dan observasi. Dari hasil analisis data pretes sebagai hasil belajar awal siswa menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 16 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 51,61%. Pada pelaksanaan siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 20 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 64,52%. Pada pelaksanaan siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 28 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 90,32%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PKN siswa dengan menggunakan model pembelajaran value clarification technique permainan pada kelas I SD Negeri 081234 Sibolga.

Kata Kunci: Value Clarification Technique, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine increasing learning outcomes PKN students of class I SD Negeri 081234 Sibolga before and after value clarification technique games learning models applied. This research is a class act consisting of two cycles. The study population was all students of class I SD Negeri 081234 Sibolga the academic year 2016/2017. Sample selection is done by cluster random class. Samples taken are one class and taught by value clarification technique games learning models. The instrument used was a test of learning outcomes in the form of multiple choice and observation. From the results of data analysis pretest as a result of early learning students showed that students who scored ≥ 75 are as many as 16 people with learning completeness percentage of 51.61%. On the implementation of the first cycle of students who scored ≥ 75 are as many as 20 people with learning completeness percentage of 64.52%. On the implementation of the second cycle students who received grades ≥ 75 is 28 people with learning completeness percentage of 90.32%. The results showed an increasing learning outcomes PKN students with application of value clarification technique games learning models in class I SD Negeri 081234 Sibolga.

Keywords: Value Clarification Technique, Learning Outcomes

How to Cite: Suganti, S., (2017). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Permainan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9 (2): 255 – 262

*Corresponding author:

E-mail: srisuganti@gmail.com

p-ISSN 2085-482X

e-ISSN 2407-7429

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pemerintah dan masyarakat harus mampu bekerja sama untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut melalui pendidikan. Berdasarkan UUSPN Bab I Pasal 1 (2006: 5), pengertian pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. UUSPN Bab II Pasal 3 (2006: 68) menerangkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan secara bertahap sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan-pembaharuan dalam dunia pendidikan. Pembaharuan yang dilakukan menuntut agar pendidikan semakin mengoptimalkan fungsi dari komponen-komponen pendidikan. Jika komponen-komponen pendidikan dapat berfungsi dengan baik, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 453), komponen adalah bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pendidikan berarti bagian-bagian dari suatu sistem pendidikan yang akan menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan maupun ada atau tidaknya suatu proses pendidikan. Selain itu, komponen pendidikan

juga berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. UUSPN (2006: 65) menjelaskan bahwa komponen-komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional disebut sebagai sistem pendidikan nasional. Jika semua komponen pendidikan telah terpenuhi dan saling terkait sesuai dengan sistem pendidikan nasional, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal.

Salah satu komponen pendidikan yang harus dioptimalkan fungsinya yaitu guru. Sebagai komponen yang bertanggung jawab secara langsung terhadap perkembangan belajar siswa, guru harus mampu melakukan suatu pembaharuan secara berkala sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru perlu melakukan pembaharuan terutama pada proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembaharuan yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, agar siswa mampu belajar mandiri, tidak hanya bergantung pada gurunya. Dengan kata lain, guru harus mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, misalnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam Permendiknas RI tentang Standar Penilaian Pendidikan dan Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (2007: 63) disebutkan bahwa "mata pelajaran 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 berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945". PKn menekankan pada pembelajaran sikap dan mental siswa. Jadi, pembelajaran PKn diharapkan akan membentuk siswa yang memiliki sikap dan mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi semua permasalahan yang dihadapi.

PKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai tingkat sekolah dasar, namun,

pada hakikatnya, nilai-nilai dalam PKn sudah diterapkan kepada siswa sebelum memasuki sekolah dasar, yaitu melalui pendidikan yang dilakukan oleh orang tua dan pengaruh lingkungan sekitar. Jadi, seharusnya nilai-nilai PKn tersebut sudah membekas pada diri siswa mulai dari rumah dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan hidup yang baik. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang efektif di sekolah agar inti dari pembelajaran PKn dapat dimengerti dan benar-benar diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran PKn menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang bervariasi. Guru harus mampu membuat suasana belajar menjadi nyaman bagi siswa. Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia harus bisa dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menggunakan desain dan strategi pembelajaran serta media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Selain itu, guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas I SD Negeri 081234 Sibolga. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar, siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi PKn khususnya pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja karena pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi. Masalah tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar PKn pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga tahun

pelajaran 2016/2017, sebanyak 11 siswa dari jumlah keseluruhan 31 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dengan kata lain, masih ada 35% siswa kelas I pada tahun ajaran tersebut yang memperoleh nilai mata pelajaran PKn di bawah KKM.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti mencari solusi agar pembelajaran PKn di kelas menjadi lebih bervariasi yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru. Cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih bervariasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran PKn di SD. Pemilihan model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan.

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada ranah afektif atau sikap. Menurut Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 87), ranah afektif atau sikap tersebut terdiri dari wahana penanaman nilai, moral, dan norma-norma baku seperti rasa sosial, nasionalisme, bahkan sistem keyakinan. Sementara, Amri dan Ahmadi (2010: 205) berpendapat bahwa pembelajaran pada ranah afektif berbeda dengan pembelajaran intelektual dan keterampilan, karena pembelajaran afektif bersifat sangat subjektif dan lebih mudah berubah. Oleh karena itu, model pembelajaran afektif yang diterapkan juga berbeda dengan model pembelajaran kognitif maupun psikomotor.

Model pembelajaran afektif yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)*. Elmubarok (2009: 70) berpendapat bahwa model pembelajaran *VCT* merupakan model pembelajaran yang memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 615), nilai dapat berarti sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai tersebut ada pada setiap manusia dan terbagi menjadi dua kelompok, yaitu nilai-nilai nurani (*values of*

being) dan nilai-nilai memberi (*values of giving*). Menurut Linda (1995) dalam Elmubarok (2009: 7) nilai-nilai nurani adalah nilai dalam diri manusia yang kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara memperlakukan orang lain. Contoh nilai-nilai nurani yaitu kejujuran, keberanian, cinta damai, disiplin, dan sebagainya. Sementara nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Contohnya yaitu setia, dapat dipercaya, cinta, kasih sayang, dan sebagainya.

Pembelajaran afektif yang berhubungan dengan nilai-nilai tersebut pada dasarnya sulit untuk diukur karena erat kaitannya dengan kesadaran seseorang tentang suatu nilai. Namun, dengan menerapkan model pembelajaran *VCT*, guru dapat mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang nilai-nilai tersebut karena memiliki beberapa keunggulan. Menurut Djahiri (1985) dalam Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 91), *VCT* memiliki keunggulan pembelajaran afektif karena: a) Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah internal side atau sisi internal siswa; b) Mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan, yang selanjutnya akan memudahkan guru untuk menyampaikan makna atau pesan nilai; c) Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain, dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata; d) Mampu mengundang, melibatkan, membina, dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap; e) Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan; f) Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi, dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang; g) Memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

Model pembelajaran *VCT* memiliki beberapa teknik dalam mengungkapkan nilai, salah satunya yaitu dengan menggunakan

teknik permainan. Menurut Reuben (1999) dalam Kumar dan Lightner (2007: 53-63), "*using activities and games in class encourages active learning, as well as collaboration, and interactivity*". Dengan menggunakan berbagai aktivitas dan permainan dalam kelas akan membangkitkan belajar aktif, seperti kolaborasi, dan interaktivitas. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan ini diharapkan akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru akan semakin optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap, yaitu: persiapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 081234 Sibolga di kelas I semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random class* dimana setiap kelas (acak kelas) memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Sampel yang diambil adalah satu kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran value clarification technique permainan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, yaitu tes hasil belajar berupa pilihan ganda dan observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 081234 Sibolga, yang dilaksanakan di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dimana penelitian ini terdiri dari dua siklus dan pada setiap akhir pembelajaran dilakukan evaluasi berupa tes hasil belajar.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada pelaksanaan pratindakan adalah memberikan tes awal yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa berkaitan dengan materi menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam

mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Adapun nilai ketuntasan minimal adalah ≥ 75 . Dari hasil observasi diperoleh data persentase ketuntasan belajar siswa seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretes Siswa

No	Pencapaian	Jumlah	Persentase
1	Nilai minimal 75	16 orang	51,61%
2	Nilai kurang dari 75	15 orang	48,39%
Jumlah		31 orang	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 16 orang, dengan demikian diperoleh ketuntasan belajar sebesar 51,61%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 15 orang, dengan demikian diperoleh 48,39% siswa yang tidak tuntas belajar. Setelah tes awal dilaksanakan, maka peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas di kelas SD Negeri 081234 Sibolga untuk merencanakan penelitian tindakan: a) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, LKS, soal latihan, dan PR; b) Membuat dan menyiapkan instrumen evaluasi.; c) Menyiapkan alat dan media pembelajaran; d) Menyusun dan merancang lembar observasi kegiatan siswa.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap awal, tahap inti dan tahap akhir. Kegiatan pada tahap ini pertama-tama peneliti mengadakan apersepsi yaitu berupa tanya jawab tentang materi nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja. Kemudian peneliti memberikan motivasi kepada siswa. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Kegiatan akhir yang peneliti lakukan pada tahap awal adalah menginformasikan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yaitu model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah a) Guru melontarkan stimulus dengan memberikan pertanyaan seputar kegiatan siswa sebelum berangkat sekolah, misal: Siapa yang membersihkan tempat tidur

sendiri setelah bangun tidur? Siapa yang berpamitan dengan orang tua? Bagaimana cara kalian berangkat ke sekolah? Siapa yang sampai ke sekolah tepat waktu?

b) Guru memperkenalkan permainan "Jika Aku Menjadi" dengan menggunakan media kartu bergambar sebagai stimulus berikutnya dan memberikan petunjuk cara bermain. Siswa melaksanakan permainan "Jika Aku Menjadi" secara klasikal sesuai dengan petunjuk permainan.

c) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kartu yang sedang dimainkan oleh siswa. Siswa menentukan argumen atau pendirian suatu nilai secara individu terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara klasikal dengan bimbingan guru. Siswa dan guru melakukan pembahasan dan pembuktian argument.

Adapun kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah bersama siswa membuat rangkuman tentang materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja, dan meminta siswa mencatat rangkuman yang telah dibuat. Kemudian guru memberikan tugas/PR kepada siswa.

Adapun hasil evaluasi pada pelaksanaan tes akhir siklus I dalam penelitian ini disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Pencapaian	Jumlah	Persentase
1	Nilai minimal 75	20 orang	64,52%
2	Nilai kurang dari 75	11 orang	35,48%
Jumlah		31 orang	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 20 orang dengan ketuntasan belajar sebesar 64,52%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 11 orang atau dengan persentase sebesar 35,48% siswa yang tidak tuntas belajar. Pada siklus I ini pembelajaran sudah mulai membaik namun masih perlu ditingkatkan, oleh sebab itu perlu dilanjutkan ke siklus II.

Dengan dibantu teman sejawat, peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berguna untuk mengetahui kelebihan dan

kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi siklus I dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Observasi Siswa Siklus I

Aspek	Pertemuan		Rata-rata
	1	2	
Kecermatan menerjemahkan gambar	46,67	66,67	56,67
Kejelasan membaca rangkaian pesan	40,00	66,67	53,33
Ketepatan menjawab	66,67	73,33	70,00
Keberanian mempertahankan nilai	26,67	46,67	36,67
Jumlah	180	253,33	216,67
Rata-rata	13,50	63,33	54,17

Refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah berhasil atau belum. Adapun kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah jika hasil observasi telah mencapai skor $\geq 85\%$ dari seluruh siswa, sedangkan kriteria hasil adalah jika $\geq 85\%$ siswa mendapat skor ≥ 75 pada tes akhir tindakan.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 20 orang dengan ketuntasan belajar sebesar 64,52%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 11 orang atau dengan persentase sebesar 35,48% siswa yang tidak tuntas belajar. Pada siklus I ini pembelajaran sudah mulai membaik namun masih perlu ditingkatkan, oleh sebab itu perlu dilanjutkan ke siklus II. Selanjutnya hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 54,17% siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga perlu ditingkatkan ke siklus II.

Paparan Data Siklus II, terdiri Perencanaan Siklus II yaitu a) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran, LKS, soal latihan, dan PR; b) Membuat dan menyiapkan instrumen evaluasi; b) Menyiapkan alat dan media

pembelajaran; c) Menyusun dan merancang lembar observasi kegiatan siswa; d) Guru menanyakan kepada siswa apakah siswa suka bermain atau tidak; e) Guru menentukan tema yang akan dibawakan dalam permainan pembelajaran; f) Guru membuat kesepakatan dengan siswa tentang waktu dan tempat yang cocok untuk kerja kelompok, serta menyiapkan peralatan yang berupa lembar kerja siswa; g) Guru menjelaskan makna dan tata cara permainan; h) Guru dan siswa menyepakati pembagian kelompok; i) Siswa berdiskusi dalam kelompok, kemudian dilanjutkan diskusi kelas; j) Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama.

Adapun hasil evaluasi pada pelaksanaan tes akhir siklus II dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Pencapaian	Jumlah	Persentase
1	Nilai minimal 75	28 orang	90,32%
2	Nilai kurang dari 75	3 orang	9,68%
Jumlah		31 orang	100%

Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 28 orang dengan ketuntasan belajar sebesar 90,32%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 3 orang atau dengan persentase sebesar 9,68% siswa yang tidak tuntas belajar. Pada siklus II ini pembelajaran sudah membaik dan tidak perlu dilanjutkan siklus berikutnya.

Pada siklus II setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran, selanjutnya peneliti akan melakukan pengamatan terhadap siswa di dalam kelas. Siklus II ini terlihat bahwa siswa sudah paham dengan model pembelajaran yang baru yang sesuai dengan materi yang sudah ditentukan, sehingga siswa dengan mudah belajar dan memahami materi tanpa adanya kesulitan.

Adapun hasil observasi siswa pada siklus II dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Observasi Siswa Siklus II

Aspek	Pertemuan		Rata-rata
	1	2	
Kecermatan menerjemahkan gambar	90,00	96,67	93,33
Kejelasan membaca rangkaian pesan	83,33	93,33	88,33
Ketepatan menjawab	93,33	100,00	96,67
Keberanian mempertahankan nilai	66,67	80,00	73,33
Jumlah	333,33	370,00	351,67
Rata-rata	83,33	92,50	87,92

Pra siklus adalah kondisi dimana guru masih menggunakan metode konvensional yang monoton dan membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes awal yang telah penulis lakukan menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 16 orang, dengan demikian diperoleh ketuntasan belajar sebesar 51,61%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 15 orang, dengan demikian diperoleh 48,39%. Setelah tes awal dilaksanakan, maka peneliti menindaklanjuti dengan merencanakan penelitian tindakan.

Guru melakukan perbaikan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan. Guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mempunyai perencanaan proses belajar mengajar yang berisi rumusan tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kegiatan belajar siswa, metode dan alat bantu mengajar dan penilaian (Nana Sudjana, 2001:24). Dalam proses belajar mengajar tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang harus ditetapkan dalam pengajaran, tujuan berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Tujuan pada dasarnya merupakan suatu rumusan tingkah laku dan kemampuan yang ingin dicapai dan dimiliki oleh siswa setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I guru mulai menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan, sebelum memberikan

tugas guru selalu menjelaskan materi. Materi yang disampaikan dalam bentuk permainan dan menggunakan media kartu bergambar sebagai stimulus dan memberikan petunjuk cara bermain. Pada siklus I ini siswa menjadi lebih aktif dan berantusias mengikuti pembelajaran PKn. Siswa yang ditunjuk untuk membaca dan menghubungkan dengan kartu pasangannya walaupun mereka masih kebingungan dalam menjelaskan materi. Siklus I belum dapat mencapai hasil optimal dan rata-rata siswa masih terbiasa dengan metode lama. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus I, siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 20 orang dengan ketuntasan belajar sebesar 64,52%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 adalah sebanyak 11 orang atau dengan persentase sebesar 35,48%.

Model pembelajaran *VCT* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pengungkapan suatu nilai yang baik dan selanjutnya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknik penyampaian yaitu dengan melakukan suatu permainan. Permainan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Penggunaan kartu bergambar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak. Dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan, diharapkan pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa.

Pada siklus II ini guru kembali menjelaskan materi dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan. Siswa mulai beradaptasi dengan model pembelajaran yang baru, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat. Siswa yang memainkan perannya tidak lagi merasa canggung dan bingung ketika menjelaskan pada temannya. Melalui diskusi sederhana tersebut, masing-masing siswa menjadi lebih paham dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Berdasarkan hasil pelaksanaan tes akhir siklus II, siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 28

orang dengan ketuntasan belajar sebesar 90,32%. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai <75 adalah sebanyak 3 orang atau dengan persentase sebesar 9,68%.

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian mulai dari pelaksanaan tindakan I sampai tindakan II yang meliputi observasi, wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja.

SIMPULAN

Pembelajaran PKn yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keberanian siswa baik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, serta mampu melatih siswa untuk menentukan pilihan mengenai nilai-nilai yang baik pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *VCT* Permainan ini dapat dilihat pada peningkatan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa yang diperoleh yaitu 54,17%, sedangkan pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 33,75% menjadi 87,92%.

Model pembelajaran *VCT* Permainan yang diterapkan di kelas I SD Negeri 081234 Sibolga pada mata pelajaran PKn materi Mengetahui Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Terbukti dari hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 081234 Sibolga yang mengalami peningkatan pada siklus II jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar

pada siklus I dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64,52%. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 90,32%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa terjadi peningkatan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 25,8%.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Arief. 2005. Pembelajaran Pendidikan IPS di Tingkat Sekolah Dasar. Online. Tersedia: (<http://re-searchengines.com/0805arief7.html>).
- Adi Sage Lazuardi. 1996. Sebuah Catatan Sudut Pandang Siswono Tentang Nasionalisme dan Islam. Jakarta: Citra Media.
- Ahmadi, Iif Khoiru, dkk. 2011. Strategi Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Al-lamri, S. Ichas Hamid dan Tuti Istianti Ichas. 2006. Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjendikti.
- Alma, B. 2010. Pembelajaran Studi Sosial, Bandung: Alfabeta.
- Angelia, N., (2017). Pemahaman Penanaman Empat Pilar Kebangsaan terhadap Siswa SMA Negeri 4 Medan. JPPUMA: Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik, 5 (1): 15-20.
- Anitah W, Sri. dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A.,. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo
- Badudu J.S. 2001. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Sinar Harapan.
- Bahar, Asmaniar. 2008. Penilaian Ranah Afektif Pembelajaran PKn melalui Model *Value Clarification Technique (VCT)* Permainan. *Jurnal Pembelajaran*, Vol. 30, No. 2 (2008: 121-126).
- BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Darmadi, Hamid. 2010. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Dharma, S. dan Rosnah Siregar (2014). Internalisasi Karakter melalui Model Project Citizen pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 6 (2): 132-137
- _____, (2015). Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran Project citizen pada Siswa,

- Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 7 (1) (2015): 100-106.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajar Rahayuningsih. 2009. Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas IV. Jakarta: PusatPerbukuan Departemen Pendidikan.
- Hamalik, O. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ikeno, N., 2005. Citizenship Education in Japan after World War II. *International Journal of Citizenship dan Teacher Education, Vol.1, No.2 (2005: 93-98)*.
- Indriana, D., 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Isjoni. 2012. Cooperative Learning mengembangkan kemampuan belajar kelompok. Bandung : Alfabeta
- Istarani. 2012. *50 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan : CV Iscom Medan
- Julinar (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial 6 (2) (2014): 73-80*.
- Khairat, (2016), Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Materi Demokrasi, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 8 (1): 80-87*.
- Kiranawati. 2007. Model Pembelajaran ARIAS. Online. Tersedia : (<http://gurupkn.wordpress.com.html>).
- Kumar, R., dan Robin L.. 2007. Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Vol.19, No.1 (2007: 53-63)*.
- Noor, M,B., 1994. Pancasila Yuridis Kenegaraan. Yogyakarta: Liberty.
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saragih, H, (2016), Meningkatkan Ketrampilan Guru Membuat Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013 bagi Guru pada Sekolah, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 8 (2) (2016): 114-122*
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press.
- Setiawan, D. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 6 (2): 61-72*.
- _____, (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 6 (2): 61-72*.
- Slameto. 2008. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soewarso. 2000. *Cara-Cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsa*. Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah. Jakarta
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- _____, 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suharyanto, A., (2013). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membina Sikap Toleransi Antar Siswa, *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik, 2 (1): 192-203*
- _____, (2017), Pemahaman Siswa Tentang Konsep Demokrasi Dalam Pendidikan Kewarganegaraan, dalam Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017 Vol. 1 No. 1 2017, Hal. 530-534
- Sujdana, N. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya
- Taniredja, Tukiran, E. M. Faridli, Sri Harmianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thamrin, Muhammad; Surnaherman; Sri Mona Riza. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Kelas Agribisnis 4 Fakultas Pertanian UMSU Mata Kuliah Penyuluhan Pertanian melalui Media Pembelajaran Video, *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, 7 (2) (2015): 166-175*
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Usman dan Setyawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Winarno Surachmad. 1996. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito
- Winkel. 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi