

## **Penerapan Metode Brainstorming dengan Simulasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Pkn Pokok Bahasan Keputusan Bersama di SDN Wirolegi 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013**

*(Application of Brainstorming with Simulation Methods for Improving Students' Activities and Learning Outcomes of the V Graders Learning Civics Education Highlights on Shared Decision at SDN Wirolegi 01 Jember School Year 2012/2013 )*

Yeni Kusumawardani, Imam Muchtar, Chumi Zahroul Fitriyah  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
E-mail:

### **Abstrak**

Pembelajaran PKn merupakan pembelajaran 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 Namun, pembelajaran PKn yang dilaksanakan di Sekolah Dasar saat ini cenderung guru yang aktif dalam proses pembelajaran dan jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapat dan bekerja sama, sehingga pembelajaran cenderung pasif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *brainstorming* dengan simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Wirolegi 01 Jember. Pada siklus 1, pembelajaran dimulai dengan membagi siswa dalam 4 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang. Setiap kelompok melakukan simulasi. Kemudian setiap perwakilan kelompok mengemukakan pendapat dari simulasi yang dilakukan. Pada siklus 1, hasil analisis aktivitas siswa mencapai 74% dan hasil belajar siswa mencapai 75%. Pada siklus 2 yang merupakan kegiatan pemantapan, aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat mencapai ketuntasan klasikal dengan persentase aktivitas siswa 83% dan hasil belajar siswa mencapai 87,5%.

**Kata Kunci** : sumbang saran, simulasi, aktivitas, hasil belajar

### **Abstract**

*Civics education is learning that focuses on the formation of citizens who understand and are able to exercise these rights and obligations to be Indonesian citizens who are intelligent, skilled and having proper character mandated by the Pancasila and the 1945 Constitution. However, learning Civics implemented in elementary schools today are likely to be teacher who are active the learning process and rarely provide the opportunity to students to speak up and work together, so that learning process was passive. Therefore, the researcher used a method of brainstorming with simulation to increase the activities and learning outcomes of fifth grade students at SDN Wirolegi 01 Jember. In cycle 1, the learning begins by dividing the students into 4 groups, each of which consisted of 5-6 people. Each group performed simulations. Then each group representatives expressed the opinion of a simulation. In cycle 1, the analysis of students' activities reached 74% and the learning outcomes of students reached 75%. In cycle 2, the stabilization activity, the activities and the learning outcomes of students increased to classical completeness by 83% the percentage of student activities and student learning outcomes reached 87.5%.*

**Key Words** : brainstorming, simulation, activities, learning outcomes

### **Pendahuluan**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 23 Januari 2013, menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn di SDN Wirolegi 01 Jember hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas, sedangkan hasil belajar dari 24 siswa yang ada, terdapat 8 siswa atau 33 %

yang tuntas belajar. Dapat diketahui dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V di SDN Wirolegi 01 Jember, rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa disebabkan oleh metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn masih bersifat *teacher centered*, yang pembelajarannya didominasi oleh guru. Hal seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan pembelajaran terkesan membosankan.

Tidak adanya alat-alat atau media pembelajaran yang mendukung membuat pembelajaran terasa monoton karena hanya berisi ceramah dan penguasaan. Ide-ide kreatif dalam diri siswa juga kurang tergal. Pembelajaran menjadi tidak menarik dan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode *brainstorming* dengan simulasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) "bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama di SDN Wirolegi 01 Jember melalui penerapan metode *brainstorming* dengan simulasi?" dan (2) "bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama di SDN Wirolegi 01 Jember melalui penerapan metode *brainstorming* dengan simulasi. ?". Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama di SDN Wirolegi 01 Jember melalui penerapan metode *brainstorming* dengan simulasi.

**Metode Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan Penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wirolegi 01 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012-2013 selama 2 minggu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Wirolegi 01 Jember tahun pelajaran 2012-2013, dengan jumlah siswa 24 orang, yang terdiri atas 11 perempuan dan 13 laki-laki.

Data dalam penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas belajar siswa, wawancara dengan guru dan siswa, dokumentasi, dan hasil belajar siswa. Aktivitas belajar siswa yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kegiatan siswa mendengarkan penjelasan guru, melakukan simulasi, mengemukakan pendapat, dan mengambil keputusan. Ketuntasan hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan kognitif yaitu kemampuan mengerjakan soal-soal tes yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Indikator yang digunakan mencakup aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi.

Analisis data pada penelitian ini disajikan dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Siswa

No	Persentase	Kriteria
1.	P	Sangat aktif
2.	60% ≤ P < 80%	Aktif
3.	40% ≤ P < 60%	Sedang
4.	20% ≤ P < 40%	Kurang aktif
5.	P < 20	Sangat kurang aktif

Sumber: Basir (1988:132)

Target yang akan dicapai dari keaktifan siswa dalam penelitian ini yaitu siswa sangat aktif, yaitu ≥80% siswa yang aktif mengikuti pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama.

Tabel 3.2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

No	Persentase Hasil Belajar (%)	Kualifikasi
1.	80 ke atas	Sangat memuaskan
2.	70-79	Memuaskan
3.	60-69	Cukup
4.	50-59	Kurang
5.	49 ke bawah	Sangat kurang

(Poerwanti, 2008:6-18)

Ketuntasan hasil belajar siswa dengan kualifikasi memuaskan mencapai skor ≥69 dari skor maksimal 100 dan daya serap klasikal suatu kelas mencapai ketuntasan dengan minimal 80% siswa yang telah mencapai skor ≥69 dari skor 100.

**Hasil Penelitian**

1. Pelaksanaan tindakan
  - a. Pra Siklus

Peneliti melakukan observasi pada saat guru melakukan proses belajar mengajar PKn di SDN Wirolegi 01. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan metode ceramah, guru hanya menjelaskan materi, aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas saja. Setelah guru memberikan tugas kepada siswa, ternyata banyak siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar. Dari 24 siswa yang ada, terdapat 8 siswa atau 33 % yang tuntas belajar.

- b. Siklus I

Perencanaan  
Kegiatan perencanaan yang dilakukan dalam siklus ini meliputi :

1. menyusun silabus dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran PKn kelas V pokok bahasan keputusan bersama
2. menyiapkan materi dan teks simulasi dengan pokok bahasan keputusan bersama
3. merancang instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas siswa dan analisis hasil belajar siswa
4. menyusun alat evaluasi berupa lembar kerja kelompok dan lembar kerja siswa dengan pokok bahasan keputusan bersama
5. membuat daftar kelompok siswa.

Tindakan  
Pada kegiatan awal yang berlangsung selama 10 menit, guru menanyakan tentang keputusan-keputusan yang sering dilaksanakan siswa di sekolah dan di lingkungan sekitar pada tahap apersepsi dan kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti yang berlangsung 50 menit, guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang. Guru menjelaskan prosedur dan aturan pembelajaran PKn menggunakan metode *brainstorming* dengan simulasi. Terlebih dahulu siswa membaca sekilas materi keputusan bersama. Selanjutnya guru memberikan teks simulasi untuk dipelajari dan dilakukan didepan kelas bersama teman sekelompoknya. Teman-teman yang lain memperhatikan jalannya simulasi, setelah selesai masing-masing kelompok memberikan pendapatnya mengenai simulasi yang dilakukan kelompok yang ada di depan kelas. Semua pendapat ditampung dan tidak dikritik. Masing-masing kelompok bergantian maju ke depan kelas untuk melakukan simulasi.

Setelah simulasi selesai guru memberikan lembar kerja kelompok. Dengan simulasi yang sudah ditampilkan siswa, guru meminta masing-masing kelompok menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja yang sudah diberikan. Setiap kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya, apabila jawaban/pendapat tiap kelompok ada yang sama maka diambil salah satunya. Dalam kegiatan ini, keaktifan siswa terlihat adalah kemampuan mengambil keputusan pada akhir pelajaran. Tugas guru hanya sebagai fasilitator.

Dalam kegiatan penutup yang berlangsung selama 10 menit, siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan dengan tanya jawab dan mengerjakan tugas sebagai *post-test*. Jumlah soal yang harus diselesaikan oleh siswa adalah 5 soal yang mencakup aspek kognitif C1, C2 dan C3. Adapun hasil yang didapat yaitu dari 24 siswa, 18 siswa atau 75% siswa berhasil melampui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69, sedangkan yang tidak sesuai dengan KKM sebanyak 6 siswa atau 25%. Berdasarkan hasil belajar di atas, maka ketuntasan hasil belajar secara klasikal sudah tercapai dengan kategori baik. Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa, diperoleh data yaitu dalam mendengarkan penjelasan guru mencapai nilai 76%, melakukan simulasi mencapai nilai 80%, mengemukakan pendapat mencapai nilai 74%, mengambil keputusan mencapai nilai 68%.

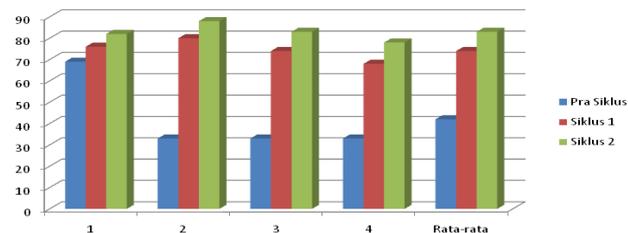
### c. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan sebagai pemantapan dan perbaikan dalam pembelajaran pada siklus 1. Pembelajaran pada siklus 2 ini sama seperti pada siklus 1, namun teks simulasi yang digunakan berbeda. Hasil *post-test* yang didapat yaitu dari 24 siswa, 21 siswa atau 87,5% siswa berhasil melampui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 69, sedangkan yang tidak sesuai dengan KKM sebanyak 3 siswa atau 12,5%. Berdasarkan hasil belajar di atas, maka ketuntasan belajar secara klasikal sudah terlampaui dengan kategori sangat baik.

#### Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus 2, diperoleh data yaitu dalam mendengarkan penjelasan guru mencapai nilai 82%, melakukan simulasi mencapai nilai 88%, mengemukakan pendapat mencapai nilai 83%, mengambil keputusan mencapai nilai 78%.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa selama pembelajaran diperoleh data perbandingan aktivitas belajar siswa seperti pada diagram berikut ini.



#### Keterangan:

- 1 = Mendengarkan penjelasan guru
- 2 = Melakukan simulasi
- 3 = Mengemukakan pendapat
- 4 = Mengambil keputusan

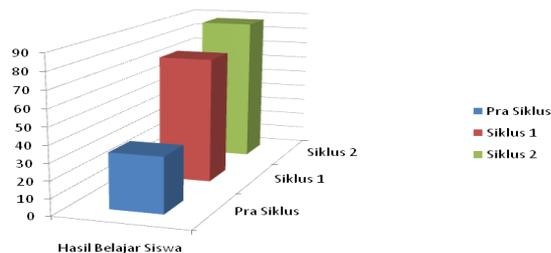
Berdasarkan diagram di atas, peningkatan aktivitas belajar siswa paling besar dari siklus 1 ke siklus 2 terdapat aspek mengambil keputusan yaitu mencapai 10%. Peningkatan aktivitas mengambil keputusan pada siklus 2 sudah tergolong dalam kategori aktif. Secara keseluruhan, setiap aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sehingga diharapkan hasil belajar yang dicapai pun mengalami peningkatan.

### 2. Analisis Data Hasil Tes

Berdasarkan analisis hasil tes siklus 1, dari jumlah 24 siswa kelas V terdapat 6 orang siswa yang mendapat skor kurang dari 69. Hasil ini dapat berarti bahwa siswa tersebut kurang memahami materi yang dipelajari. Soal tes akhir siklus 1 terdiri dari 5 soal uraian. Pada pelaksanaan tes siklus 1 ini nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dari skor maksimal 100 dan nilai terendah 50. Pada pelaksanaan tes siklus 1 ini beberapa siswa kurang memahami soal.

Berdasarkan analisis hasil tes siklus 2, dari jumlah 24 siswa, terdapat 3 orang siswa saja yang mencapai skor kurang dari 69, selebihnya mencapai nilai di atas 69. Soal tes akhir siklus 2 terdiri dari 5 soal uraian. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan nilai terendahnya 60. Apabiladibandingkan dengan hasil tes siklus 1, maka hasil tes siklus 2 lebih baik. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus 2 lebih berhasil dibandingkan pembelajaran siklus 1.

Berikut ini perbandingan hasil tes pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.



Berdasarkan gambar diagram di atas, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 dan ke siklus 2. Hal ini disebabkan karena siswa merasa tertarik pada metode *brainstorming* dengan simulasi dalam pembelajaran PKn yang dianggap berbeda dengan pembelajaran yang biasa mereka dapatkan, sehingga hasil belajar yang diperoleh mampu mencapai ketuntasan belajar.

### 3. Analisis Data Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Wirolegi 01, diperoleh keterangan bahwa metode *brainstorming* dengan simulasi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi keputusan bersama dalam pembelajaran PKn. Aktivitas siswa meningkat, siswa mendengarkan penjelasan guru dengan baik, melakukan simulasi, mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan, sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya dan saling bekerjasama. Menurut guru kelas V yang menjadi kendala adalah keterbatasan waktu, kemampuan siswa untuk melakukan simulasi tergolong sangat singkat.

Wawancara juga dilakukan kepada siswa. Berdasarkan wawancara dengan siswa pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *brainstorming* dengan simulasi dapat memotivasi semangatnya untuk belajar. Kesulitan yang dialami adalah siswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini, siswa harus melakukan simulasi dan menghafalkan teks simulasi tersebut.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. penerapan metode *brainstorming* dengan simulasi dalam pembelajaran PKn pokok bahasan keputusan bersama dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal-hal yang mendukung peningkatan aktivitas siswa adalah guru harus lebih menguasai pembelajaran melalui metode *brainstorming* dengan simulasi sehingga dapat menjelaskan, mengarahkan, dan membimbing siswa dengan baik. Aktivitas siswa meningkat dari siklus 1 sampai siklus 2. Persentase rata-rata aktivitas siswa di siklus 1 adalah 74% dan di siklus 2 yaitu 83%. Terlihat jelas bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan.
2. hasil belajar siswa mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu pada siklus 1 mencapai 75% dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yang mencapai 87,5%. Dengan demikian metode *brainstorming* dengan simulasi dalam pembelajaran PKn dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yaitu :

1. bagi setiap guru kelas di SDN Wirolegi 01 Jember, hendaknya dapat menerapkan metode *brainstorming* dengan simulasi pada pokok bahasan dan mata pelajaran lainnya di kelas
2. bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru sehingga dapat bermanfaat bagi banyak orang

### Ucapan Terima Kasih

Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kebanggaan.

### Daftar Pustaka

- [1] Basir, A. 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya. Universitas Erlangga.
- [2] Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Poerwanti, E. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.