

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi

1. Tempat dan Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMP Negeri 237 Jakarta Timur yang beralamat di jalan Bambu Petung kelurahan cipayung kecamatan cipayung Jakarta timur. Di mana kelas yang dijadikan objek penelitian adalah kelas VII E dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang terdiri dari 19 perempuan dan 21 Laki-laki. Sekolah ini terdiri dari 15 kelas, dengan jumlah rata-rata 40 siswa, yaitu kelas VII ada 5 kelas, kelas VIII ada 5 dan kelas IX ada 5 kelas, jumlah siswa seluruhnya ada 657 siswa. Lebih jelas dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 1.

Penyebaran dan jumlah siswa SMPN 237 jakarta timur

NO	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas VII	122	110	232
2.	Kelas VIII	92	105	197
3.	Kelas IX	108	120	228
Jumlah		322	355	657

Sumber : Tata Usaha SMPN 237 Jakata timur

2. Fasilitas Sekolah Yang Menunjang Pendidikan

Fasilitas maupun sarana dan prasarana penunjang yang baik akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah terutama tenaga pengajar. Jumlah pengajar sebanyak 46 orang. Terdiri dari guru tetap sebanyak 36 orang dan guru tidak tetap sebanyak 10 orang. Adapun pegawai tata usaha 16 orang, terdiri dari 4 orang pegawai negeri (tetap) dan 3 orang tidak tetap. Disamping itu dibantu oleh 5 pesuruh dan 4 pelaksana/penjaga sekolah.

Fasilitas penunjang pendidikan berupa gedung dan ruangan yang dimiliki SMPN 237 Jakarta Timur dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2

FASILITAS PENUNJANG PENDIDIKAN BERUPA GEDUNG

NO	JENIS GEDUNG	JUMLAH
1	Mushola	1
2	Pos Jaga	1
3	Lab Fisika	1
4	Gedung Kelas	1
5	Gedung Kelas	1
6	Gedung Kelas	1
7	Gedung Kelas	1
8	Gedung Kelas	1
9	Gedung Kelas	1
10	Gedung Kelas	1

Sumber: Tata Usaha SMPN 237 Jakarta Timur

Tabel 3**FASILITAS PENUNJANG PENDIDIKAN BERUPA RUANGAN**

NO	JENIS RUANGAN	JUMLAH
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Wakil Kepala Sekolah	1
3	Ruang Guru	1
4	Ruang Tata Usaha	1
5	Ruang Ibadah	1
6	Ruang Koperasi	1
7	Ruang OSIS	1
8	Ruang Pramuka/PMR	1
9	Ruang BP/BK	1
10	Ruang WC Guru	2
11	Ruang WC Siswa	6
12	Ruang UKS	1
13	Ruang Kelas	15
14	Ruang Perpustakaan	1
15	Ruang Kesenian	1
16	Ruang Tamu	1
17	Ruang Multimedia	1
18	Lab Komputer	1
19	Lab Biologi	1
20	Gudang	1
21	Kantin	6

Sumber: Tata Usaha SMPN 237 Jakarta Timur

Selain itu di perpustakaan terdapat buku siswa atau pelajaran sebanyak buah, untuk buku bacaan sebanyak 16.267 buah, buku referensi sebanyak 1.643 buah, majalah 453 buah, surat kabar 140 buah dan tabloid sebanyak 20 buah.

B. Proses Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti bertindak langsung sebagai observer yaitu Westa Dewi Riannika dan guru PKn di SMP NEGERI 237 Jakarta timur yang bertindak sebagai kolaborator mengajar dengan menggunakan media pembelajaran Edu-Games dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peneliti memilih kelas VII E.

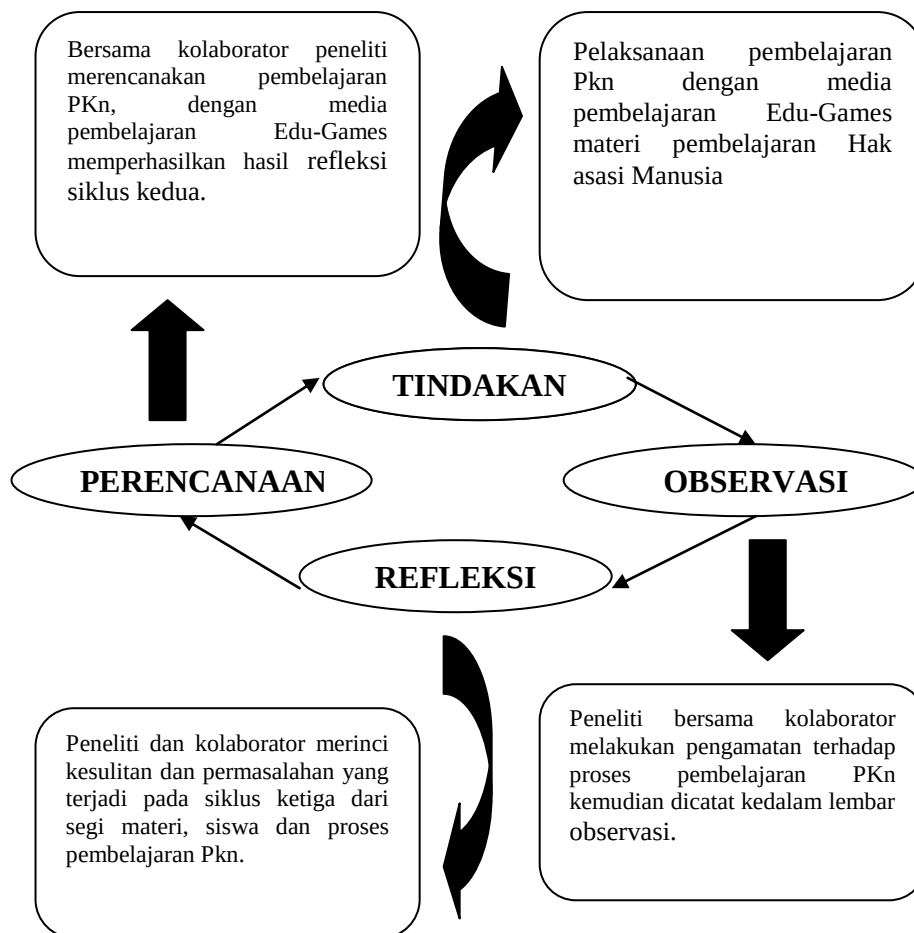
Menurut guru pendidikan kewarganegaraan yang juga bertindak sebagai kolaborator, beliau terbiasa memberi materi dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab dan untuk materi-materi tertentu, siswa sudah dibiasakan untuk membuat kelompok dan berdiskusi. Adapun kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) yaitu 6,5 KKM pada mata pelajaran PKn. Dalam melaksanakan penelitian, peneliti dengan dibantu kolaborator mencoba untuk meningkatkan Kreativitas belajar siswa dalam belajar Pkn dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-games*.

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti dengan dibantu kolabolator mencoba untuk meningkatkan Kreativitas belajar PKn dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-games*. Proses pembelajaran meningkatkan kreativitas

pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dalam penelitian tindakan kelas ini akan diukur berdasarkan hasil pra test dan post test yang akan dilaksanakan pada setiap siklus penelitian.

Untuk dapat menerapkan media pembelajaran Edu-Games dalam proses pembelajaran, peneliti bersama kolaborator merancang kegiatan selama penelitian tindakan kelas berlangsung, selain itu peneliti bersama kolaborator juga akan menganalisis berbagai kejadian atau permasalahan yang timbul baik dalam proses pembelajaran dikelas maupun pada evaluasi hasil belajar. Hasil dari pengamatan dan evaluasi tersebut dijadikan bahan masukan peneliti dan kolaborator untuk selanjutnya dijadikan bahan perbaikan pada siklus-siklus selanjutnya baik untuk tahap perencanaan maupun tahap tindakan.

2.1 Siklus Pertama



1. Perencanaan (planning)

Dalam tahap perencanaan penelitian, penulis menyusun skenario pembelajaran yang diberikan di kelas yang disesuaikan dengan kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penulisan skenario ini untuk bertujuan mengarahkan penulis dalam melaksanakan proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kompetensi dasarnya dibuat skenario pembelajarannya pada siklus pertama ini adalah menjelaskan Hak Asasi Manusia.

Kekurangan atau permasalahan yang terdapat pada siklus pertama cukup dapat dijadikan pelajaran untuk bahan perbaikan agar tidak terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus kedua khususnya masalah yang satu dengan masalah yang lain sangat sempit, sehingga waktu 90 menit harus diefektifkan untuk setiap proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga harus ditingkatkan agar suasana belajar menjadi hidup dan kreativitas siswa menjadi lebih meningkat.

Pada pelaksanaan siklus pertama ditemukan beberapa kelompok yang bermalas-malasan melakukan diskusi dan presentasi atau hanya mengandalkan teman sekelompoknya untuk mengerjakan tugas kelompok dan mempresentasikan tugas kelompok yang satu aktif dan yang satu laginya pasif. Situasi seperti ini harus ditindak tegas oleh guru agar masing-masing kelompok harus terlihat aktif dan Kreatif menyumbang pikirannya untuk berdiskusi, sehingga hasil diskusinya merupakan buah pikiran dari masing-masing kelompok.

Dengan adanya perencanaan yang telah disiapkan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus ini, diharapkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat berlangsung lebih baik dan siswa jauh lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dari siklus pertama sehingga tujuan untuk meningkatkan Kreativitas siswa dalam belajar PKn dapat berlangsung lebih baik dan siswa jauh lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dari siklus pertama sehingga tujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dicapai.

2. Tindakan (acting)

Pada saat pelaksanaan atau tindakan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama yang dilakukan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Edu-Games dikelas VII. Tidak langsung mengikuti jam pelajaran pertama melainkan ada kegiatan piket bersama dan kegiatan tadarusan yang rutin dilakukan setiap harinya selama 30 menit sebelum pelajaran jam pertama dimulai. Begitu peneliti sebagai guru memasuki ruang kelas dengan ketua kelas memimpin teman-temannya memberi salam, kemudian dilanjutkan dengan berdoa untuk memulai pelajaran setelah berdoa siswa/siswi kelas VII membuka Al-Quran dan melanjutkan baca ayat Al-Quran. Adapun yang memimpin siswa/siswi bertadarusan adalah guru yang mendapatkan pengajar pertama. Sebelum kegiatan pelajaran dimulai, peneliti sudah terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelumnya telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran pada siklus pertama. Menyiapkan RPP sangat perlu dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga tidak menyimpang dari rencana awal, dengan demikian diharapkan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan apa yang diharapkan dan diinginkan.

Setelah bel tanda berakhirnya tadarusan dan dimulainya pelajaran pertama yaitu pukul 07.00 WIB. Guru pendidikan kewarganegaraan (Pkn) selalu meminta murid-muridnya untuk menyiapkan buku pelajaran, namun sebelumnya guru mengabsen kehadiran siswa terlebih dahulu.

Sebelum memulai pelajaran, guru menyampaikan informasi mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan juga indikator yang akan dicapai dengan pelajaran materi menampilkan berbagai kasus hak asasi manusia. Selain itu guru juga menginformasikan tentang media pembelajaran *Edu-Games* yang digunakan untuk materi hak asasi manusia. Guru memberi tahu bahwa nanti ketika guru selesai memberi materi siswa diminta untuk membentuk kelompok. Dan untuk mengatasi situasi seperti ini guru mengambil inisiatif untuk siklus pertama, teman kelompok dari daftar absen secara acak, namun guru meminta untuk pertemuan selanjutnya berganti teman kelompoknya. Hal ini bertujuan untuk saling bekerja sama.

Guru menjelaskan salah satu *Edu-games* yang akan di gunakan dalam belajar PKn di papan tulis dan guru menjelaskan maksud dari media pembelajaran. Setelah guru mengerjakan kompetensi yang ingin dicapai, guru menerangkan semua materi dengan metode ceramah dan berdiskusi.

Menyiapkan materi yang ingin disajikan dan diterangkan atau tindakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama yang dilakukan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dalam bentuk diskusi kelompok yang terdiri dari satu kelompok lima orang, Semua kelompok diskusi yang terdiri dari satu kelompok lima orang kemudian guru memberikan permasalahan atau pertanyaan kepada semua kelompok untuk dipikirkan dan menemukan jawabanya dan berbagi pendapat yang berkaitan pada materi pelajaran.

Guru memberi kesempatan tiap masing-masing anggota kelompoknya tampil dan menjelaskan materi-materi tugas yang berbeda di depan kelas. dengan menggunakan media *edu game* berupa bola tangan setiap perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelompok yg lainnya, setelah itu bola tangan tersebut di lempar secara acak ke kelompok yg lain.

Di dalam presentasi dari masing-masing kelompok lain-lainnya saling bertanya dan ada yang menjawab dan ada juga murid yang menambahkan semua siswa-siswinya saling aktif dan ada juga sebagian murid yang tidak aktif untuk bertanya. Setelah presentasi kelompok selesai diadakan, guru memberi kesimpulan dari semua tugas dari masing-masing anggota kelompok yang sudah dipresentasikan di depan kelas.

Tepat pukul 08.15 guru menyampaikan agar pertemuan selanjutnya siswa mempelajari atau membaca buku pendidikan kewarganegaraan (Pkn) di rumah sehingga ketika membahas materi selanjutnya siswa sudah lebih siap, selain itu guru meningkatkan kepada siswa sudah siap dengan materi yang akan diterangkan dan ditampilkan selanjutnya. Kemudian ketua kelas memimpin teman-temanya mengucapkan salam dan terima kasih kepada guru.

3. Observasi

Hasil observasi siklus pertama dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut :

Guru sebagai pengajar telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan yang tertera dalam RPP. Guru mampu memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-games*.

Guru mampu memberikan apresiasi kepada siswa sehingga siswa menjadi percaya diri dan semangat dalam mengemukakan pendapatnya tanpa takut salah untuk mengungkapkan apapun yang ingin ditanyakan kepada guru, karena keterbatasan waktu, tidak semua kelompok dapat mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

4. Refleksi

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus pertama dapat dikatakan baik dan sudah dilakukan secara maksimal, walaupun kreativitas belajar siswa-siswi yang ada di kelas VII E masih belum semuanya kreatif. Dan masih sebagian banyak siswa yang pasif dan kurang aktif dalam mengemukakan pendapat di kelas.

Pengelolaan waktu perlu diperhatikan agar tahapan demi tahapan dalam kegiatan pembelajaran dapat terlaksana. Guru telah mampu membangun kerjasama antar siswa, dan terciptanya proses belajar 2 arah dengan memberi kesempatan siswa untuk mengeluarkan pendapat terhadap materi yang telah diberikan oleh guru PKn yang dibahas. Selain itu, guru juga dapat dikatakan berhasil dalam membangun kreativitas belajar PKn dan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapat atau hasil diskusinya serta semangat siswa melalui apresiasi yang diberikan baik dalam bentuk pujian atau tepuk tangan.

Rincian hasil refleksi pada siklus pertama dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pengelolaan waktu perlu diperhatikan agar tahapan demi tahapan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana semua.
2. Dalam tanya jawab guru dan siswa-siswi setelah menerangkan materi di depan kelas, masih sedikit siswa yang berani untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Pelaksanaan diskusi kelompok harus memperhatikan semua siswa. Semua siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapatnya.
4. Kreativitas belajar PKn untuk mencapai hasil belajar siswa pada pre test belum mencapai KKM namun KKM dapat tercapai pada post test dan kerja kelompok.
5. guru dan peneliti memutuskan untuk mengadakan siklus selanjutnya untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pertama agar mutu pembelajaran PKn dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajaran *Edu Games* dalam belajar dikelas, di siklus selanjutnya dapat meningkatkan kreativitas siswa dan belajar siswa juga meningkat.

SIKLUS I

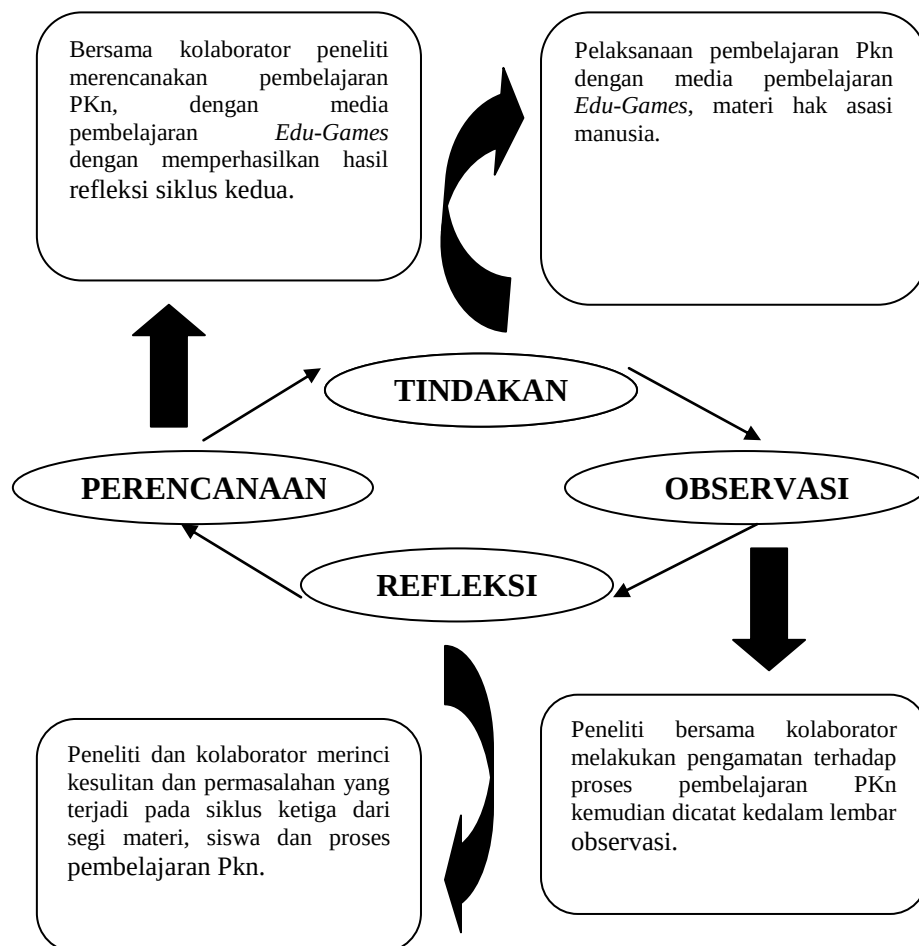
PROSENTASI HASIL OBSERVASI

KREATIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKN

No.	Indikator Kreativitas Belajar Pkn	Prosentasi
1.	Mampu untuk menjawab pertanyaan dengan benar	25%
2	Dapat mengeluarkan ide-ide dan gagasan baru	30 %
3.	Mengajukan pertanyaan	25%
4.	Berusaha mencari jawaban sendiri	25%
5.	Berani mengeluarkan pendapat	25%
6.	Mampu memberikan analisis secara rasional	30%

2.1 . Siklus Kedua

Secara garis besar kegiatan pembelajaran pada siklus kedua dapat didiagramkan sebagai berikut:



Peneliti merencanakan pembelajaran PKn, merumuskan materi yang akan dibahas dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games*. Peneliti dan kolaborator mengamati proses pembelajaran dengan media pembelajaran *Edu-Games* kemudian dicatat kedalam lembar observasi.

1. Perencanaan (planning)

Dalam tahap perencanaan penelitian pada siklus kedua, peneliti menyusun skenario pembelajaran untuk kompetensi dasar menjelaskan pelanggaran hak asasi manusia.

Kekurangan atau permasalahan yang terdapat pada siklus pertama cukup dapat dijadikan pelajaran untuk bahan perbaikan agar tidak terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus kedua khususnya masalah yang satu dengan masalah yang lain sangat sempit, sehingga waktu 90 menit harus diefektifkan untuk setiap proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga harus ditingkatkan agar suasana belajar menjadi hidup dan kreativitas siswa menjadi lebih meningkat.

Pada pelaksanaan siklus kedua ditemukan beberapa kelompok yang bermalas-malasan melakukan diskusi dan presentasi atau hanya mengandalkan teman sekelompoknya untuk mengerjakan tugas kelompok dan mempresentasikan tugas kelompok yang satu aktif dan yang satu laginya pasif. Situasi seperti ini harus ditindak tegas oleh guru agar masing-masing kelompok harus terlihat aktif dan menyumbang pikirannya untuk berdiskusi, sehingga hasil diskusinya merupakan buah pikiran dari masing-masing kelompok.

Dengan adanya perencanaan yang telah disiapkan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus ini, diharapkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat berlangsung lebih baik dan siswa jauh lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dari siklus pertama sehingga tujuan untuk meningkatkan kreativitas

belajar PKn dapat berlangsung lebih baik dan siswa jauh lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dari siklus pertama sehingga tujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dapat dicapai.

2. Tindakan (acting).

Pada saat pelaksanaan siklus kedua sama halnya seperti hari-hari biasa jam masuk sekolah ialah pukul 06.30 WIB, kegiatan piket bersama dan berlangsungnya memulai kegiatan tadarusan hingga 06.20. Kegiatan tadarusan dilakukan untuk mengawali proses pembelajaran sebelum jam pertama dimulai. Kegiatan awal peneliti sebagai guru langsung memasuki ruang kelas untuk memimpin tadarus. Setelah itu guru memasuki ruang kelas ketua kelas sigap memimpin kelas untuk memberi salam dan memimpin doa, siswapun sudah duduk padak kelompoknya masing-masing.

Tepat pada pukul 07.00 WIB bel berbunyi menandakan berakhirnya kegiatan tadarusan dan dimulainya jam pelajaran pertama, siklu sama pada seperti siklus pertama, sebelum kegiatan pembelajaran dimulai peneliti sudah menyiapkan RPP yang sudah dibuat sebelumnya dan sudah di diskusikan bersama kolaborator. Begitu tadarus selesai, guru mengabsen kehadiran siswa satu persatu.

Guru menginformasikan kreativitas belajar pada siklus pertama kepada siswa yang aktif dan yang masih pasif pun masih kurang untuk berani dapat berani mengemukakan pendapat atau gagasan dalam proses pelaksanaan dalam belajar dan diskusi (presentasi) di kelas agar di pertahankan bahkan lebih ditingkatkan

kreativitas belajarnya. Setelah itu guru menjelaskan kepada siswa secara garis besar mengenai indikator.

Kegiatan dari mulai mengabsen, menginformasikan hasil materi siklus kedua materi pertemuan sebelumnya hingga memotivasi murid dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas menghabiskan waktu 15 menit, lalu guru memasuki pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* kepada murid-murid. Guru menerangkan semua materi dengan jelas di papan tulis. Lalu guru memberikan gambar pada masing-masing kelompok dan meminta siswa membuat diskusi satu kelompok terdiri dari lima siswa, guru memberi tugas kelompok kepada siswa tiap masing-masing kelompok tampil menjelaskan isi gambar tersebut.

Di dalam presentasi dari masing-masing kelompok dan masing-masing anggota kelompok-kelompok lainnya saling bertanya dan ada yang menjawab dan ada juga murid yang menambahkan semua siswa siswi saling berinteraksi untuk bertanya.

Menyiapkan materi yang ingin disajikan dan diterangkan atau tindakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua yang dilakukan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dalam bentuk permainan diskusi kelompok yang terdiri dari satu kelompok lima orang, dan semua kelompok diskusi yang terdiri dari lima orang kemudian guru memberikan permasalahan atau pertanyaan kepada semua kelompok untuk dipikirkan dan ditemukan jawabanya yang berkaitan pada materi pelajaran.

Guru memberi kesempatan tiap masing-masing anggota kelompoknya tampil dan menjelaskan materi-materi tugas yang berbeda di depan kelas. Di dalam presentasi dari masing-masing kelompok lain-lainnya saling bertanya dan ada yang menjawab dan ada juga murid yang menambahkan semua siswa-siswinya saling berinteraksi dan ada juga sebagian murid yang tidak aktif untuk bertanya. Setelah presentasi kelompok selesai diadakan, guru memberi kesimpulan dari semua tugas dari masing-masing anggota kelompok yang sudah dipresentasikan di depan kelas.

Tepat pukul 08.15 guru menyampaikan agar pertemuan selanjutnya siswa mempelajari atau membaca buku pendidikan kewarganegaraan (Pkn) di rumah sehingga ketika membahas materi selanjutnya siswa sudah lebih siap, selain itu guru meningkatkan kepada siswa sudah siap dengan materi yang akan diterangkan dan ditampilkan selanjutnya. Kemudian ketua kelas memimpin teman-temanya mengucapkan salam dan terima kasih kepada guru.

3.Observasi

Hasil observasi siklus kedua dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut.

Guru telah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan yang terdapat di RPP, dengan menyampaikan kompetensi dasar, indikator, serta garis besar materi yang akan dibahas pada pertemuan siklus kedua serta memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan rangsangan agar membuat siswa kreatif dan semangat belajar. Dalam pelaksanaan siklus

kedua kreativitas siswa terlihat lebih aktif karena dalam mengemukakan hasil diskusi kelompok dengan anggota kelompoknya tanpa dipaksa guru atau ditunjuk oleh guru.

Siswa juga telah tertib dalam hal berdiskusi , karena sudah diberitahukan pada minggu-minggu sebelumnya untuk berganti anggota kelompok diskusi. maka tidak membuang waktu untuk kelompok berdiskusi.

Materi yang terdapat di dalam Buku Kewarganegaraan dan tambahan foto copy tidak membuat siswa menjadi malas belajar, bahkan sebaiknya siswa lebih aktif bertanya, menjawab dan mencatat hal-hal yang perlu dicatat terlebih dahulu materi yang disampaikan di depan kelas oleh guru. Bahkan hasil belajar pada siklus kedua mengalami peningkatan dari nilai pre test siklus pertama sebesar 70 tetapi masih ada 2 orang siswa yang nilainya belum memenuhi KKM.

4.Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus kedua secara garis besar dapat dikatakan lebih baik. Ketertiban siswa, kreativitas siswa, jumlah kehadiran siswa, pengelolaan waktu lebih baik dari siklus pertama.

Kreativitas belajar PKn pada proses pembelajaran PKn dari hasil siklus pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan aktivitas belajar PKn dalam tanya jawab dan berdiskusi kelompok dalam presentasi.

Rincian hasil refleksi pada siklus kedua dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Walaupun pengelolaan waktu pada siklus kedua telah mengalami peningkatan, namun tetap perlu diperhatikan agar tahapan demi tahapan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana semua.

2. Dalam tanya jawab guru dengan siswa-siswi setelah menerangkan materi di depan kelas, sebagian banyak siswa sudah berani untuk bertanya dan menjawab.
3. Pelaksanaan diskusi kelompok harus memperhatikan semua siswa, semua siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapatnya.
4. Guru dan peneliti memutuskan untuk mengadakan siklus selanjutnya untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas belajar yang terjadi pada siklus kedua agar mutu pembelajaran PKn disiklus selanjutnya dapat meningkat diharapkan pada siklus selanjutnya kreativitas siswa dalam proses belajar PKn dapat meningkat.

SIKLUS II

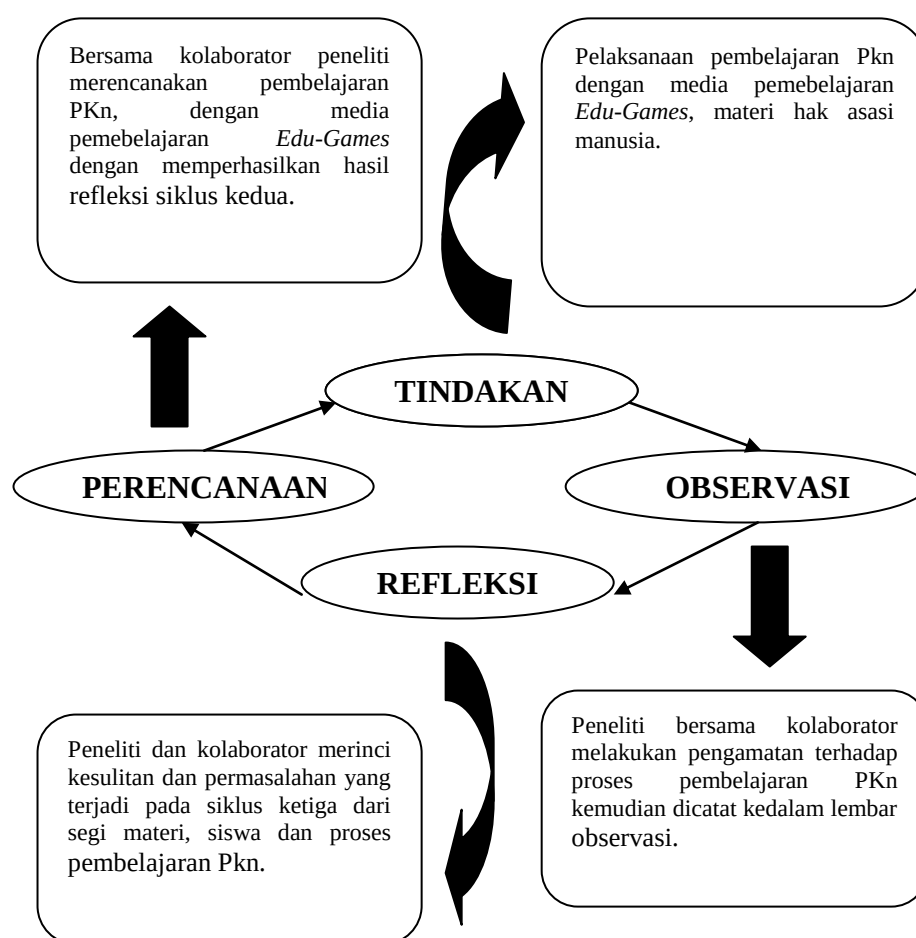
PROSENTASI HASIL OBSERVASI

KREATIVITAS BELAJAR PKN SISWA

No.	Indikator Kreativitas Belajar Pkn	Prosentasi
1.	Mampu untuk menjawab pertanyaan dengan benar	27%
2	Dapat mengeluarkan ide-ide dan gagasan baru	32%
3.	Mengajukan pertanyaan	30%
4.	Berusaha mencari jawaban sendiri	33%
5.	Berani mengeluarkan pendapat	28%
6.	Mampu memberikan analisis secara rasional	32%

2.3. Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga kolaborator dan peneliti merencanakan pembelajaran PKn, merumuskan materi yang akan dibahas dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* peneliti dan kolaborator mengamati proses pembelajaran dengan media pembelajaran *Edu-Games* kemudian dicatat kedalam lembar observasi.



1.Perencanaan (planning)

Dalam tahap perencanaan pelaksanaan pembelajaran untuk siklus ketiga telah disesuaikan dengan memperhatikan RPP yang telah dibuat dan diskusikan terlebih dahulu oleh kolaborator atau guru mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (Pkn) Kelas VII E di SMPN 237 Jakarta Timur. serta memperhatikan refleksi yang terdapat pada siklus dua. Adapun standar kompetensi pada siklus ketiga ini menampilkan pelanggaran hak asasi manusia.

Kekurangan atau permasalahan yang terdapat pada siklus kedua cukup dapat dijadikan pelajaran untuk bahan perbaikan agar tidak terjadi pada pelaksanaan tindakan siklus kedua khususnya masalah yang satu dengan masalah yang lain sangat sempit, sehingga waktu 90 menit harus diefektifkan untuk setiap proses pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga harus ditingkatkan agar suasana belajar menjadi hidup dan kreativitas siswa menjadi lebih meningkat.

Pada pelaksanaan siklus ketiga ditemukan dua siswa yang masih malas melakukan diskusi dan presentasi atau hanya mengandalkan teman kelompoknya untuk mengerjakan tugas kelompok untuk mengerjakan tugas kelompok dan mempresentasikan tugas kelompoknya yang satu aktif dan yang satunya lagi pasif. Situasi seperti ini harus lebih tegas ditingkatkan agar masing-masing kelompok harus terlihat aktif dalam berdiskusi.

Dengan adanya perencanaan yang telah disiapkan untuk pelaksanaan tindakan pada siklus ini, diharapkan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat berlangsung lebih baik dan siswa jauh lebih siap dalam menghadapi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dari siklus pertama sehingga tujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar PKn dapat tercapai.

2.Tindakan (acting)

Pada saat pelaksanaan atau tindakan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama yang dilakukan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dikelas VII E. Tidak langsung mengikuti jam pelajaran pertama melainkan ada kegiatan piket bersama dan kegiatan tadarusan yang rutin dilakukan setiap harinya selama 30 menit sebelum pelajaran jam pertama dimulai. Di kegiatan awal peneliti memasuki ruang kelas dengan ketua kelas memimpin teman-temannya memberi salam, kemudian dilanjutkan dengan berdoa untuk memulai pelajaran setelah berdoa siswa/siswi kelas VII E membuka Al-Quran dan melanjutkan baca ayat Al-Quran. Adapun yang memimpin siswa/siswi bertadarusan adalah guru yang mendapatkan pengajar pertama. Sebelum kegiatan pelajaran dimulai, peneliti sudah terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelumnya telah disesuaikan dengan kebutuhan untuk proses pembelajaran pada siklus pertama. Menyiapkan RPP sangat perlu dilakukan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar sehingga tidak menyimpan dari rencana awal, dengan demikian diharapkan tujuan yang ingin

dicapai dari pembelajaran dapat terwujud sesuai dengan apa yang diharapkan dan diinginkan.

Setelah bel tanda berakhirnya tadarusan dan dimulainya pelajaran pertama yaitu pukul 07.00 WIB. Guru pendidikan kewarganegaraan (Pkn) selalu meminta murid-muridnya untuk menyiapkan buku pelajaran, namun sebelumnya guru mengabsen kehadiran siswa terlebih dahulu.

Sebelum memulai pelajaran, guru menyampaikan informasi mengenai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan juga indikator yang akan dicapai dengan pelajaran materi menampilkan kasus pelanggaran hak asasi manusia . Selain itu guru juga menginformasikan tentang media pembelajaran *Edu-Games* yang digunakan untuk hak asasi manusia. Guru memberi tahu bahwa nanti ketika guru selesai memberi materi siswa diminta untuk membentuk kelompok.

Guru menjelaskan media pembelajaran *Edu-Games* dan guru menyiapkan bahan-bahan dari media pembelajaran *Edu-Games*. Setelah guru mengerjakan kompetensi yang ingin dicapai, guru menerangkan semua materi dengan metode ceramah dan berdiskusi.

Menyiapkan materi yang ingin disajikan dan diterangkan atau tindakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama yang dilakukan guru ketika melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dalam bentuk diskusi kelompok yang terdiri dari satu kelompok lima orang Semua kelompok diskusi yang terdiri dari satu kelompok lima orang kemudian guru memberikan permasalahan atau pertanyaan kepada

semua kelompok untuk dipikirkan dan menemukan jawabanya dan berbagi pendapat yang berkaitan pada materi pelajaran.

Guru memberi kesempatan tiap masing-masing anggota kelompoknya tampil dan menjelaskan materi-materi tugas yang berbeda di depan kelas. Di dalam presentasi dari masing-masing kelompok lain-lainnya saling bertanya dan ada yang menjawab dan ada juga murid yang menambahkan semua siswa-siswinya saling beraktif dan ada juga sebagian murid yang tidak aktif untuk bertanya. Setelah presentasi kelompok selesai diadakan, guru memberi kesimpulan dari semua tugas dari masing-masing anggota kelompok yang sudah dipresentasikan di depan kelas.

Tepat pukul 08.15 berbunyi, pelajaran pkn selesai kemudian ketua kelas memimpin teman-temannya mengucapkan terima kasih kepada guru.

3.Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua dicatat dalam lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya, adapun hasil pengamatan yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut.

Dalam pelaksanaan siklus kedua siswa terlihat lebih kreatif karena dalam mengemukakan hasil diskusi siswa telah memiliki kesadaran sendiri untuk menyampaikan hasil diskusi tanpa dipaksa guru atau ditunjuk guru. Siswa juga telah tertib dalam hal berdiskusi, karena sudah diberitahukan pada minggu sebelumnya untuk berganti diskusi. Diskusi pada saat pelaksanaan tindakan, sehingga proses diskusi bisa langsung dilaksanakan dan tidak ada masalah dalam hal ini.

Materi yang terdapat di dalam buku paket dan foto copy tidak membuat siswa menjadi malas belajar, bahkan sebaliknya siswa lebih aktif bertanya menjawab dan mencatat hal-hal yang perlu dicatat terlebih materi yang disampaikan tidak ada di buku paket pegangan siswa, bahkan kreativitas belajar PKn pada siklus ketiga mengalami peningkatan, dengan hasil pre tes 60 dan menjadi pre tes 70. Nilai rata-rata pre test pada siklus kedua memang belum mencapai KKM tetapi mengalami peningkatan dari nilai siklus pertama sebesar 75.

4.Refleksi

Proses pembelajaran pada siklus kedua secara garis besar dapat dikatakan lebih baik. Ketertiban siswa, keaktifan siswa, jumlah kehadiran siswa, pengelolaan waktu lebih baik dari siklus pertama.

Kreativitas belajar PKn pada proses pembelajaran PKn dari hasil siklus pertama dan siklus kedua mengalami peningkatan aktivitas belajar PKn dalam tanya jawab dan berdiskusi kelompok dalam presentasi.

Rincian hasil refleksi pada siklus kedua dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Walaupun pengelolaan waktu pada siklus kedua telah mengalami peningkatan, namun tetap perlu diperhatikan agar tahapan demi tahapan dalam proses pembelajaran dapat terlaksana semua.
2. Dalam tanya jawab guru dengan siswa-siswi setelah menerangkan materi di depan kelas, sebagian banyak siswa sudah berani untuk bertanya dan menjawab.

3. Pelaksanaan diskusi kelompok harus memperhatikan semua siswa, semua siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapatnya.
4. Guru dan peneliti memutuskan untuk mengadakan siklus selanjutnya untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas belajar yang terjadi pada siklus kedua agar mutu pembelajaran PKn disiklus selanjutnya dapat meningkat diharapkan pada siklus selanjutnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

SIKLUS III

PROSENTASI HASIL OBSERVASI

KREATIVITAS BELAJAR PKN SISWA

No.	Indikator Kreativitas Belajar Pkn	Prosentasi
1.	Mampu untuk menjawab pertanyaan dengan benar	30%
2	Dapat mengeluarkan ide-ide dan gagasan baru	35%
3.	Mengajukan pertanyaan	35%
4.	Berusaha mencari jawaban sendiri	35%
5.	Berani mengeluarkan pendapat	30%
6.	Mampu memberikan analisis secara rasional	35%

Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil dari tindakan penelitian kelas atau permasalahan selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam tahap ini merupakan hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada siklus III berlangsung dengan berpedoman pada hasil observasi pada tahap pelaksanaan pembelajaran.

Wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru yang membantu dan mengawasi proses pelaksanaan presentasi dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dan siswa yang menjadi objek pembelajaran dan di peroleh hasil.

Pada proses pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (Pkn) dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games*, dalam metode ini guru membagi siswa kedalam kelompok yang terdiri dari satu kelompok lima orang.

Wawancara dengan guru yang membantu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya media pembelajaran *Edu-Games* dapat membantu dan meningkatkan kreativitas belajar pendidikan kewarganegaraan, dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru siswa dapat tertarik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, berdasarkan wawancara tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

Umumnya pelaksanaan dan tindakan yang dilakukan telah sesuai dengan tahap-tahap proses pembelajaran, pelaksanaan kelompok diskusi kecil yang terdiri dari satu kelompok lima orang siswa, diskusi yang diharapkan telah sesuai dengan tujuan dari skenario pembelajaran yang disusun.

1. Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Peneliti tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan dicukupkan pada siklus ketiga sudah mengalami peningkatan mutu pembelajaran PKn, telah memenuhi KKM dengan menggunakan media pembelajaran Edu-Games untuk pembahasan materi adalah hak asasi manusia. Pada pelaksanaan siklus pertama, jumlah presentasi murid-murid yang kreatif yaitu 2,75%. Pada pelaksanaan siklus kedua jumlah presentase murid-murid yang menjawab Ya yaitu 4,71%. Pada pelaksanaan siklus ketiga jumlah presentase murid-murid yang menjawab Ya yaitu 5,26%.

C. Pembahasan

Upaya meningkatkan aktivitas belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada kelas VII di SMP Negeri 237 Jakarta Timur dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games* dengan memberi kesempatan berpikir dalam permainan pada siswa terhadap permasalahan yang diajukan kemudian melanjutkan ke tahap kelompok diskusi kelompok. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus mengalami peningkatan yang signifikan, hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapat. Sikap tersebut salah satunya terlihat dari banyaknya siswa yang mengeluarkan pendapat kegiatan kelompok di kelas dapat berjalan dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dari seriusnya siswa mengikuti proses pembelajaran siswa sudah dapat menciptakan suasana yang kondusif dalam diskusi kelompok.

Pada saat berlangsungnya diskusi, siswa yang diberikan pertanyaan kepada guru PKn kemudian siswa tersebut memecahkan permasalahan kepada teman kelompoknya untuk menemukan jawabanya.

Dengan menggunakan media pembelajaran *Edu-Games*, siswa tidak mengetahui apa yang dipelajari lebih dari itu siswa berkesempatan mengemukakan hasil pikiran terkait materi yang dipelajari sehingga menjadikan siswa aktif, maupun berpikir kreatif, serta mengarah sikap kritis, dengan media pembelajaran *Edu-Games*, yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran pada mata pelajaran PKn dapat dicapai.

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus pertama dan siklus kedua nilai rata-rata *pre test* belum mencapai KKM, namun nilai rata-rata *pre test*-nya sudah ,mencapai KKM dengan disertai peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus ketiga nilai rata-rata baik *pre test* maupun *post test* sudah mencapai KKM

D. Keterbatasan Penelitian.

Penelitian ini terdapat kendala yang cukup mempengaruhi proses dan waktu penelitian, pada saat melakukan penelitian keterbatasan menurut kebijakan kepala sekolah peneliti hanya diperbolehkan meneliti kelas VII dan kelas VIII, karena kelas IX saat ini sedang berkonsentrasi untuk proses pembelajaran dikarenakan sebentar lagi akan menghadapi UN, jadi peneliti memilih kelas VII untuk dijadikan bahan penelitian. Selain itu pada saat akan melakukan pembelajaran PKn terbentur dengan ulangan secara serentak sehingga menghambat waktu penelitian.