# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan siklus-siklus pembelajaran yang dikuatkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Sebagaimana pemaparan beriku ini:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan *(Planning)*

Pada perencanaan siklus I ini peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran untuk membahas permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar. Dari permasalahan tersebut selanjutnya dicarikan alternatif pemecahan masalahnya. Dari hasil pengkajian terhadap beberapa metode dan media yang dianggap dapat mengatasi permasalahan dalam kurangnya kemampuan menghafal siswa, maka dipilihlah media yang cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Media yang dipilih adalah media permainan *Lottery Word,* dimana media tersebut memiliki keunggulan diantaranya yaitu: mengasah otak siswa, dapat merangsang siswa untuk berfikir secara kreatif dan kritis.

Dengan diterapkannya media tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi Lembaga Pemerintahan



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pusat, siswa diharapkan dapat mempelajaro materi tersebut dengan utuh dan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu dan pengetahuan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa, akan tetapi siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya melalui teori dan pengalaman-pengalaman yang pernah siswa alami.

Hal-hal yang perlu disiapkan peneliti dalam perencanaan siklus I adalah sebagai berikut:

*1)* RPP dengan menggunakan media permainan *Lottery Word (dapat dilihat pada lampiran 3)*

*2)* Lembar observasi aktivitas guru *(dapat dilihat pada lampiran 3)*

3) Lembar observasi aktivitas siswa *(dapat dilihat pada lampiran 3)*

*4)* Lembar penilaian non tes menghafal *(dapat dilihat pada lampiran 3)*

Adapun rubrik penilaian menghafal materi sistem pemerintahan pusat adalah sebagai berikut:

**b. Pelaksanaan *(Acting)***

Kegiatan belajar mengajar pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 21 Januari 2017 di kelas IV MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro. Kelas IV ini memiliki jumlah siswa 16 yang terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. Pelaksaan siklus I berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, materi yang disampaikan yaitu tentang *Lembaga Pemerintahan Pusat.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengajar dengan menggunakan media *Lottery Word*, sedangkan guru bertindak sebagai observer yang memperhatikan perilaku serta sikap siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, selain itu guru juga memperhatikan ketrampilan pengajar dalam mengelola kelas pada saat proses kegiatan belajar berlangsung dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang telah disiapkan. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada RPP siklus I yang telah diperisiapkan. Kegiatan tersebut meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang telah disusun dengan menggunakan media *Lottery Word.*

Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, *"Assalamu'aalikum Wr.Wb",* dengan serentak siswa menjawab *"Wassalamu'alaikum Wr.Wb"*. Selanjutnya guru menyapa siswa dengan sapaan *"Bagaimana kabarnya anak-anak?"*, siswa menjawab dengan serentak *"Alhamdulillah...luar biasa Allahu Akbar yes yes yes"*. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan menanya kepada siswa, *"Guru mengajak siswa bertanya jawab seputar pemerintahan pusat, dengan tujuan mengingat pelajaran yang telah dipelajari pada bab sebelumnya dan memancing siswa untuk mengetahui materi apa yang akan dibelajarkan."*, dalam pemberian apersepsi ini hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan dari guru, selain itu guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajari. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.

Pada kegiatan inti, yang berlangsung selama 55 menit siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru terkait dengan materi yang telah diajarkan, yaitu materi *Lembaga Pemerintahan Pusat.* Pada tahap ini hanya beberapa siswa yang terlihat sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru sedangkan beberapa siswa bermain dengan teman sebangkunya. Guru menata amplop yang berisikan beberapa pertanyaan hafalan sesuai dengan materi Lembaga pemerintahan Pusat. Setelah itu guru memberikan instruksi kepada siswa sebelum permainan dimulai. Sebelum permainan dimulai siswa mengahfala terlebih dahulu tentang materi *Lembaga Pemerintahan Pusat*, supaya siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada sebuah kertas tersebut, apabila ada siswa yang dapat menghafal dengan baik dan benar akan mendapatkan sebuah reaward. Setelah itu siswa maju untuk memecahkan jawaban dengan cara menghafal didepan kelas dengan masing-masing siswa diberikan waktu 5 menit. Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang menghafal didepan kelas. Setelah itu, guru mengadakan sesi tanya jawab  tentang hal-hal yang belum diketahui oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang telah dibelajarkan dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan serta penyimpulan dari materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Pada tahap penutupan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan tentang *"Apa yang telah kita pelajari hari ini? Kegiatan apa yang dilakukan? Serta apa manfaat mempelajari materi tersebut?".* Sebelum menutup pembalajaran guru mengajak siswa untuk mengucapkan hamdalah bersama-sama Selanjutnya guru mengucapkan salam *"Assalamu'alaikum Wr.Wb",* dan siswa menjawab dengan semangat mengucapkan *"Wassalamu'alaikum Wr.Wb".*

**c. Pengamatan *(Observing)***

Berikut ini adalah data hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I. Sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan terhadap aktifitas guru, aktifitas siswa dengan menggunakan media permainan *Lottery Word*.

Adapun rekapitulasi hasil observasi aktifitas guru pada siklus I pada saat proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 4.3**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus I**

| No. | Uraian | Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus I |
|---|---|---|
| 1. | Skor Observasi Guru | 94 |
| 2. | Skor Maksimal | 128 |
| 3. | Nilai Akhir | $\text{NA} = \frac{Skor\ Observasi\ Guru}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$ <br> $= \frac{94}{128}\ x\ 100$ <br> $= 73{,}43\ (Sedang)$ |

Dari hasil observasi aktifitas guru yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* pada mata pelajaran PKn materi *Lembaga Pemerintah Pusat*, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 94 dengan jumlah skor maksimal 128. Dengan demikian, prosentase nilai akhir keseluruhan adalah 73,43 (Sedang).[1] Hal ini membuktikan bahwa aktifitas guru selama proses kegiatan belajar mengajar belum terlaksana secara maksimal, guru juga belum menerapkan RPP yang telah disusun secara berurutan.

Ketika dalam melakukan apersepsi ini guru juga belum membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, guru masih dikatakan kesulitan dalam

[1] Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dapat dilihat pada lampiran 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengkondisikan kelas ketika berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dalam menjelaskan materi terdapat beberapa siswa yang tidak menghiraukan penjelasan dari guru, sehingga ketika guru memberikan sebuah pertnyaan kepada siswa, hanya beberapa siswa yang dapat merespon pertanyaan. Diakhir pembelajaran guru juga tidak memberikan penguatan secara verbal dan memberikan dorongan kepada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Sedangkan hasil rekapitulasi observasi aktifitas siswa pada sisklus I selama kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus I**

| No. | Uraian | Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus I |
|---|---|---|
| 1. | Skor Observasi Siswa | 56 |
| 2. | Skor Maksimal | 76 |
| 3. | Nilai Akhir | $\text{NA} = \frac{Skor\ Observasi\ Siswa}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$ <br> $= \frac{56}{76}\ x\ 100$ <br> $= 73{,}68\ (Sedang)$ |

Dari hasil observasi aktifitas siswa yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I dengan media permainan *Lottery Word* pada mata

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pelajaran PKn materi *Lembaga Pemerintahan Pusat*, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh adalah 56 dengan jumlah skor maksimal adalah 76.[2] Dengan demikian jumlah nilai skor yang diperoleh secara keseluruhan adalah 73,68 (Sedang), yang berarti bahwa aktifitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* termasuk dalam katergori "cukup", hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang selalu asik bermain sendiri pada saat kegiatan belajar mengajar, hanya ada beberapa siswa saja yang mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Siswa masih kesulitan dalam menghafal materi *Lembaga Pemerintahan Pusat* dan dalam menghafalkan siswa masih melibatkan guru. Siswa juga kurang disiplin dalam hal waktu ketika menghafalkan, sehingga melebihi waktu yang telah ditentukan oleh guru ketika hafalan.

Adapun rekapitulasi hasil non tes menghafal siswa dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* adalah sebagai berikut:

[2] Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dapat dilihat pada lampiran 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 4.5**

**Rekapitulasi Hasil Siklus I**

| No. | Uraian | Hasil Siklus I |
|---|---|---|
| 1. | Nilai rata-rata siswa | 61,75 |
| 2. | Jumlah siswa yang tuntas | 7 |
| 3. | Prosentase ketuntasan | $P = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ siswa}\ x\ 100\%$ <br> $= \frac{7}{16}\ x\ 100\%$ <br> $= 43{,}75\%$ |

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa pengaplikasian meida permainan *Lottery Word* pada materi *Lembaga Pemerintah Pusat* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikatakan belum mencapai ketuntasan hasil maksimal. Hal ini dapat dilihat dari 16 siswa, hanya terdapat 7 siswa yang nilainya tuntas, sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan maksimal atau masih berada di bawah KKM, dapat dihitung prosentase ketuntasan siswa kelas IV pada materi *Lembaga Pemerintah Pusat* adalah 43,75%.[3] Hasil ini belum dapat memenuhi prosentase ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80%. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan siklus selanjutnya.

[3] Nilai Non Tes menghafal pada Siklus I dapat dilihat dilampiran 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bedasarkan hasil hafalan siswa, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 61,75. Dari siswa yang mencapai KKM sebanyak 7 siswa (43,75%) dan yang belum mencapai KKM sebanyak 9 siswa (56,25%). Dari hasil belajar siklus I ini belum dikatakan tuntas, karena masih belum mencapai kategori ketuntasan awal yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

**d. Refleksi *(reflecting)***

Berdasarkan hasil dari data-data yang dijelaskan di atas, adapun hal-hal yang perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar melalui media permainan *Lottery word* dikelas IV MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro adalah sebagai berikut:

1. Siswa sedikit sulit dikondisikan pada saat kegiatan belajar mengajar karena belum begitu paham dengan media.
2. Siswa kurang disiplin dalam mengkondisikan waktu dalam menghafal, hal itu dikarenakan siswa kurang tertarik dan memilih untuk asik bermain sendiri dengan teman sebangkunya, sehingga kegiatan belajar mengajar terganggu.
3. Siswa merasa asing dengan media permainan *Lottery Word*, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal.

Dari hasil pengamatan penelitian, peneliti dan guru menyimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan selama siklus I masih kurang maksimal,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga perlu diadakannya perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal-hal yang akan dilakukan untuk perbaikan antara lain:

1. Guru menjelaskan pembelajaran dengan jelas, siswa mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik, sehingga siswa akan lebih mengetahui langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word.*
2. Guru menjelaskan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word*, supaya siswa tertarik dengan materi yang akan di pelajari, sehingga siswa akan fokus pada materi dan pembelajaran akan berjalan dengan baik.
3. Guru mampu mengondisikan kelas dengan baik, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

**2. Siklus II**

**a. Perencanaan *(Planning)***

Berdasarkan hasil dari siklus I yang ditemukan terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Peneliti dan guru berupaya untuk memperbaiki dan mengatasi kendala yang terdapat pada siklus I. Perencanaan yang dilakukan pada siklus II sama dengan perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I, akan tetapi terdapat beberapa perbedaan seperti pengondisian kelas dan pada saat menghafal berbeda dengan siklus I yang mana pada siklus I menghafal di depan kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan pada siklus II menghafal di depan guru. Adapun yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan siklus II yaitu periapan perangkat pembelajaran.

Hal-hal yang dipersiapkan sebelum melaksanakan siklus II adalah sebagai berikut:

1) RPP dengan menggunakan media permainan *Lottery Word (dapat dilihat pada lampiran 4)*
2) Instrumen observasi aktivitas siswa *(dapat dilihat pada lampiran 4)*
3) Instrumen observasi aktivitas guru *(dapat dilihat pada lampiran 4)*
4) Lembar penilain non tes *(dapat dilihat pada lampiran 4)*

**b. Pelaksanaan *(Acting)***

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari rabu tanggal 22 Maret 2017. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas dengan jumlah siswa 16 terdiri dari 8 laki-laki dan 8 perempuan. pelaksanaan siklus II berlangsung selama 2x35 menit, dengan materi yang disampaikan adalah *Lembaga Pemerintahan Pusat.*

Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini dirancang untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran siswa. pada siklus II

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini mengalami peningkatan. Sesuai dengan apa yang tertulis dalam RPP, pelaksanaan tindakan pada siklus II dijalankan sesuai dengan rencana peneliti. Pembelajaran diawali dengan salam, *"Assalamu'alaikum Wr.Wb".* dan siswa menjawab dengan kompak *"Wassalamu'alaikum Wr.Wb".* kemudian guru menanyakan kabr siswa dan siswa menjawab dengan serentak.

Guru menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan yanitu tentang *Lembaga Pemerintahan Pusat.* Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru terkait dengan materi yang telah diajarkan. Pada tahap ini siswa sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan dari guru. Guru menata amplop yang berisikan beberapa pertanyaan hafalan sesuai dengan materi Lembaga pemerintahan Pusat. Setelah itu guru memberikan instruksi kepada siswa sebelum permainan dimulai. Sebelum permainan dimulai siswa diberikan waktu 10 menit untuk mengahfal terlebih dahulu tentang materi *Lembaga Pemerintahan Pusat*, supaya siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada sebuah kertas tersebut, apabila ada siswa yang dapat menghafal dengan baik dan benar akan mendapatkan sebuah reaward. Setelah itu siswa maju didepan guru untuk memecahkan jawaban dengan cara menghafal. Siswa yang lain menghafal ditempat, supaya tidak mengganggu siswa yang menghafal didepan guru. Setelah itu, guru mengadakan sesi tanya jawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang hal-hal yang belum diketahui oleh siswa. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang materi yang telah dibelajarkan dan meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan serta penyimpulan dari materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Pada tahap penutupan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan tentang *"Apa yang telah kita pelajari hari ini? Kegiatan apa yang dilakukan? Serta apa manfaat mempelajari materi tersebut?".* Sebelum menutup pembalajaran guru mengajak siswa untuk mengucapkan hamdalah bersama-sama Selanjutnya guru mengucapkan salam *"Assalamu'alaikum Wr.Wb",* dan siswa menjawab dengan semangat mengucapkan *"Wassalamu'alaikum Wr.Wb".*

**c. Observasi *(Observing)***

Berikut ini adalah data observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus II. Observasi yang dilakukan sesuai dengan yang direncanakan, observasi yang dilakukan terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa dengan menggunakan media permainan *Lottery Word.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun rekapitulasi hasil observasi guru siklus II selama kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II**

| No. | Uraian | Hasil Observasi Aktifitas Guru Siklus II |
|---|---|---|
| 1. | Skor Observasi Guru | 104 |
| 2. | Skor Maksimal | 128 |
| 3. | Nilai Akhir | $\text{NA} = \frac{Skor\ Observasi\ Guru}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$ <br> $= \frac{104}{128}\ x\ 100$ <br> $= 81{,}25\ (Baik)$ |

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan bahwa data hasil observasi guru yang sudah dilakukan pada siklus II pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* mengalami peningkatan skor dari 94 menjadi 104.[4] Dengan demikian bahwa aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* memperoleh prosentase nilai akhir 81,25 (Baik).

Berdasakan hasil observasi terhadap aktivitas guru pada saat kegiatan belajar mengajar melalui meida permainan *Lottery*

[4] Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II dapat dilihat dilampiran 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

*Word* mengalami peningkatan, ketika guru memberikan apersepsi pada siswa diawal mata pelajaran, ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa hampir seluruh siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang bervariasi akan menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah skor yang mencapai 81,25 dapat dikategorikan **"baik"** dan tidak perlu melakukan kegiatan siklus lagi.

Sedangkan hasil rekapitulasi observasi aktivitas siswa selama pembelajaran Pendidikan Kearganegaraan pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II**

| No. | Uraian | Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II |
|---|---|---|
| 1. | Skor Observasi Siswa | 64 |
| 2. | Skor Maksimal | 76 |
| 3. | Nilai Akhir | $\text{NA} = \frac{Skor\ Observasi\ Guru}{Skor\ Maksimal}\ x\ 100$ <br> $= \frac{64}{76}\ x\ 100$ <br> $= 84{,}21\ (Baik)$ |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan bahwa data hasil observasi siswa yang sudah dilakukan pada siklus II dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* skor yang diperoleh adalah 64 dengan jumlah skor maksimal adalah 76.[5] Dengan demikian, bahwa aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar berlansgung memeperoleh skor secara keseluruhan yaitu 84,21 dapat dikategorikan **"baik"** dan tidak perlu melakukan siklus selanjutnya.

Dalam pelaksanaan siklus II telah terjadi peningkatan yaitu seperti kesiapan siswa untuk menerima pelajaran, siswa mengethaui materi yang akan dipelajari, siswa memperhatikan guru, siswa berani maju utnuk menghafalkan materi sesuai dengan perintah guru, siswa menghargai dan memerhatikan temannya yang sedang maju didepan kelas dan siswa tetap semangat dalam mengakhiri pembelajaran dan ditutup dengan do'a bersama. Hal tersebut berdasarkan pada perolehan hasil observasi siswa sebesar 84,21 dan tergolong dalam kategori **"baik"**.

Adapun rekapitulasi hasil non tes menghafal pada siklus II dengan menggunakan media permainan *Lotetry Word* adalah sebagai berikut:

[5] Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II dapat dilihat dilampiran 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Table 4.8**

**Rekapitulasi Hasil Siklus II**

| No. | Uraian | Hasil Siklus II |
|---|---|---|
| 1. | Nilai rata-rata siswa | 79,68 |
| 2. | Jumlah siswa yang tuntas | 14 |
| 3. | Prosentase ketuntasan | $P = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{Jumlah\ siswa}\ x\ 100\%$ <br> $= \frac{14}{16}\ x\ 100\%$ <br> $= 87{,}5\%$ |

Dari tabel diatas dapat jabarkan bahwa penggunaan media permainan *Lottery Word* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi *Lembaga pemerintahan Pusat* dapat meningkatkan kemampuan menghafal siswa kelas IV. Nilai rata-rata siswa kelas IV yang semula 43,75 pada siklus I meningkat menjadi 79,68. Sedangkan jumlah siswa yang sudah mencapai KKM juga mengalami peningkatan dari 7 siswa menjadi 14 siswa, prosentase kelulusan mengalami kenaikan 87,5 (baik) dari siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**d. Refleksi *(Reflecting)***

Adapun keberhasilan yang diperoleh selama proses Kegiatan Belajar Mengajar berlangsung melalui media permainan *Lottery Word* di kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas adalah sebagai berikut:

1) Siswa mampu mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih memperhatikan guru ketika menjelaskan materi yang akan dibelajarkan. Karena siswa mulai mengerti langkah pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Lottery Word.*
2) Siswa mulai disiplin dalam mengondisikan waktu pada saat proses pembelajaran berlansgung. Sehingga langkah pembelajaran lebih terkondisikan.
3) Dalam menghafal materi Lembaga Pemerintahan Pusat, siswa suda paham bagaimana penerapan media permainan *Lottery Word* karena mereka sudah mengetahui langkah permainannya sehingga siswa lebih mudah dalam menghafal.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam kegiatan siklus II dapat disimpulkan, bahwasannya dalam pelaksanaan siklus II penerapan media permainan *Lottery Word* ini berlangsung dengan baik dan tidak perlu diadakan siklus selanjutnya. Prosentase hasil belajar melalui penerapan media permainan *Lottery Word* mengalami peningkatan yang semula

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

43,75% menjadi 87,5%, Dari hasil belajar siklus II ini dapat dikatakan tuntas, karena sudah mencapai kategori ketuntasan awal yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 80%.

## B. Pembahasan

### 1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus ini yang dilakukan peneliti adalah meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan wawancara terhadap guru, melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada tahap ini peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian. Setelah kepala sekolah memberikan izin, peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi *Lembaga Pemerintahan Pusat.* Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data siswa, media yang digunakan selama ini pada saat kegiatan belajar mengajar, dan permasalahan dalam kelas. Wawancara ini akan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya adalah merumuskan dan menentukan hipotesis tindakan sebagai pemecahan masalah, setelah itu merumuskan judul perencanaan kegiatan pembelajaran berbasis Penelitian Tindakan Kelas.

Wawancara dan observasi pada tahap awal yang dilakukan terhadap guru kelas IV MI Muhammadiyah 21 Kapas Bojonegoro yang dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada tanggal 31 Oktober 2016 bahwa rendahnya kemampuan menghafal siswa pada mata pelajaran PKn akan berdampak pada pemahaman siswa, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PKn, beliau menyampaikan bahwa pada saat proses pembelajaran PKn berlangsung guru sering menggunakan metode ceramah dan penugasan saja, guru tidak menggunakan media yang menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran, hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi sangat bosan dan cenderung kurang aktif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Hasil belajar siswa pada mata PKn materi *Lembaga Pemerintahan Pusat* cukup rendah, hal ini ditunjukkan dengan kriteria ketuntasan materi berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran adalah 75 sedangkan hasil belajar siswa kelas IV sebagian besar mendapatkan nilai dibawah KKM.

**2. Siklus I**

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I dengan menggunakan media permainan *Lottery Word* masih belum dikatan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase yang didapatkan guru dan siswa pada saat diterapkannya media permainan *Lottery Word* pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hasil aktivitas guru yang diperoleh mencapai skor 73,43, sedangkan aktivitas siswa diperoleh mencapai skor 73,68 dan keduanya tergolong dalam kategori **"sedang"**.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil tersebut masih belum bisa dikatakan berhasil karena jumlah skor yang diperoleh belum mencapai skor yang telah ditetapkan yaitu 80.

Pada kegiatan belajar mengajar siklus I, guru belum menerapkan media permainan *Lottery Word* dengan maksimal. Hal ini dikarenakan guru belum bisa memberikan instruksi dalam menerapkan media permainan *Lottery Word*, pada saat kegiatan belajar mengajar siswa masih terlihat bingung dengan apa yang harus dilakukan karena penjelasan yang disampaikan oleh guru kurang jelas. Selain itu media permainan *Lottery Word* ini belum pernah diterapkan, sehingga membuat siswa merasa bingung ketika menghafalkan materi didepan kelas. Berdasarkan RPP yang telah dibuat, guru sudah mampu menerapkan dengan cukup baik meskipun ada beberapa langkah-langkah yang belum dilaksanakan dan masih kurang runtut. Hal ini dikarenakan waktu yang digunakan ketika proses pembelajaran belum dirancang dengan baik.

**3. Siklus II**

Pada tahap siklus II, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hail prosentase yang diperoleh dari aktivitas guru dan aktivitas siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlansgung. Pada aktivitas guru memperoleh skor sebesar 81,25 sedangkan aktivitas siswa memperoleh skor sebesar 84,21 keduanya tersebut tergolong dalam kategori **"baik"**. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa penerapan media permainan *Lottery Word* pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses pembelajaran berlangsung sudah dikatakan berhasil dengan baik, karena hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya. Keberhasilan dalam proses pembelajaran tersebut dikarenakan adanya perbaikan yang dilakukan terhadap kekurangan pada siklus I.

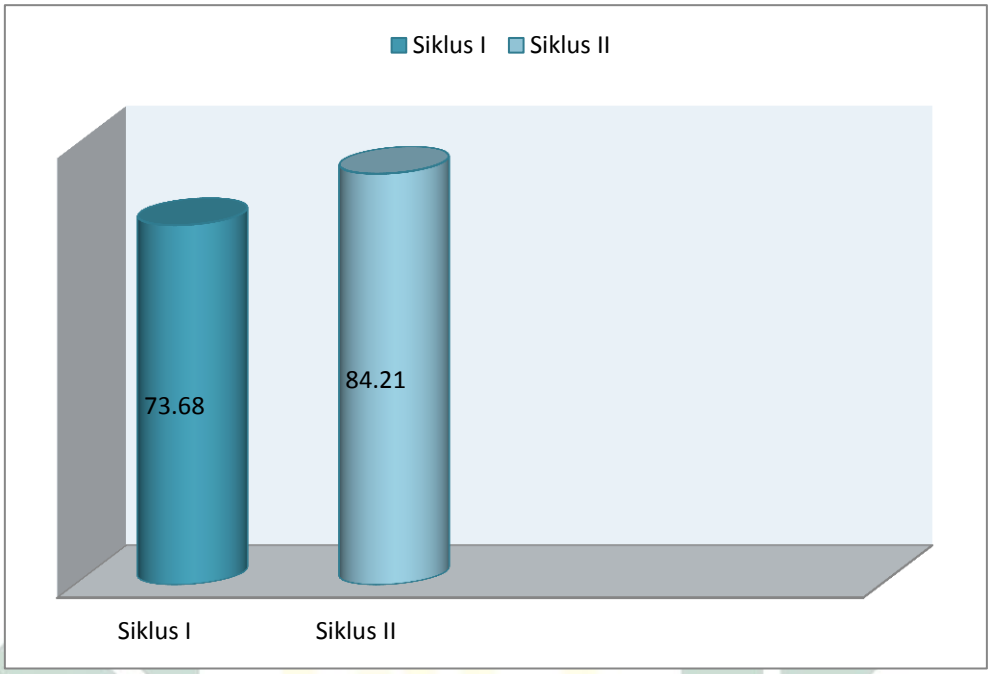
Proses kegiatan belajar mengajar pada siklus II sama halnya dengan siklus I, peneliti bertindak sebagai guru yang sudah mampu menerapkan media permainan *Lottery Word* dengan baik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hal ini terlihat ketika guru memberikan instruksi penerapan media tersebut dan siswa mampu melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan permintaan guru. Selain itu guru juga sudah mampu menerapkan media permainan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan pada RPP, serta guru juga dapat mengondisikan waktu dengan baik. Sehingga, proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan efektif.

Dari hasil observasi guru yang didapatkan pada siklus I dan siklus II dalam penerapan media permainan *Lottery Word* dapat disimpulkan dalam diagram berikut ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Diagram 4.1**

**Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Guru**



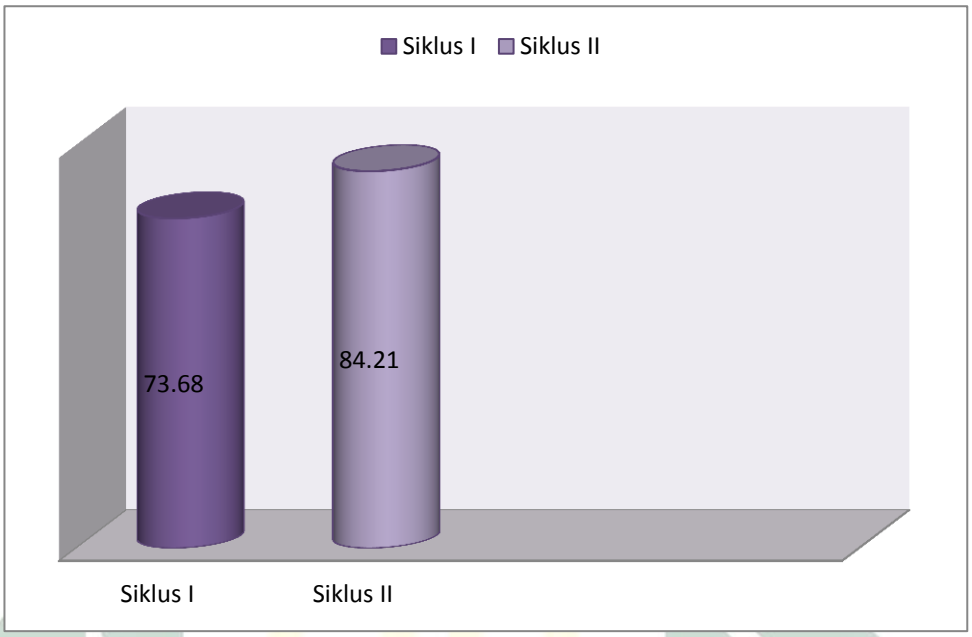

Dari diagram perbandingan diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I perolehan skor mencapai 73,43 (Sedang) sedangkan perolehan skor pada siklus II mencapai 81,25 (baik), sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan perolehan skor dari siklus I ke siklus II ini mencapai 7,82.

Beradasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil perbandingan yang dapat disimpulkan pada diagram dibawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Diagram 4.2**

**Perbandingan Hasil Observasi Aktivitas Siswa**




Dari diagram perbandingan diatas dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I perolehan skor mencapai 73,68 (Sedang) sedangkan perolehan skor pada siklus II mencapai 84,21 (baik), sehingga dapat diketahui bahwa peningkatan perolehan skor dari siklus I ke siklus II ini mencapai 10,53.

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan media permainan *Lottery Word* membuat siswa lebih mudah untuk menghafal dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, siswa yang awalnya pasif dalam kegiatan belajar mengajar menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih berani untuk bertanya kepada guru dan lebih bersemangat maju di depan kelas, sein itu siswa juga tidak merasa bosan atau monoton dalam mengikuti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

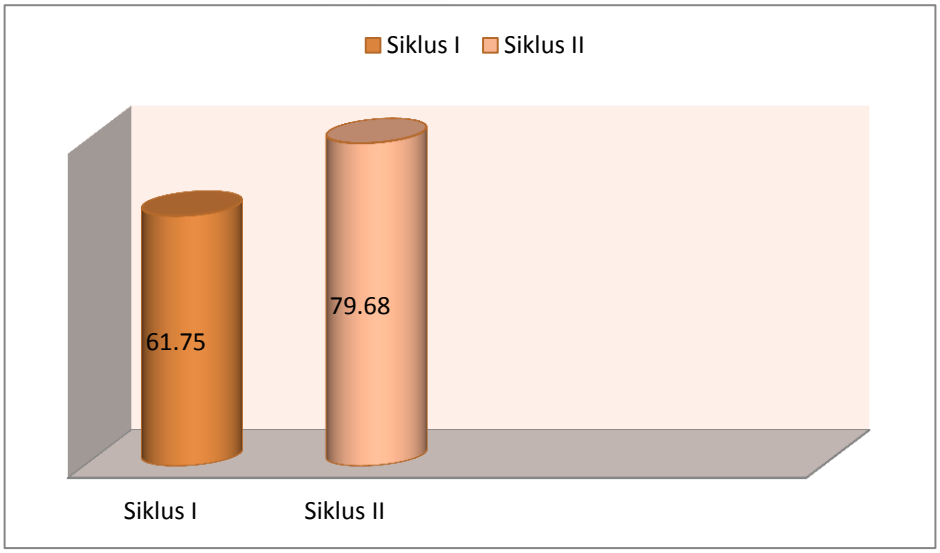
pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Adapaun pembahasan dari penelitian tentang peningkatan kemampuan menghafal mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi Lembaga Pemerintahan Pusat siswa kelas IV melalui media permainan *Lottery Word* MI Muhammadiyah 21 Bojonegoro. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa selama pelaksanaan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dalam kemampuan menghafal terhadap materi Lembaga Pemerintahan Pusat di MI Muhammadiyah setelah diterapkan media permainan *Lottery Word*.

Analisis dari hasil siklus I dan siklus II ini menghasilkan nilai rata-rata kelas dan prosentase menghafal yang akan ditunjukkan dalam diagram berikut ini:

**Diagram 4.3**

**Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas**

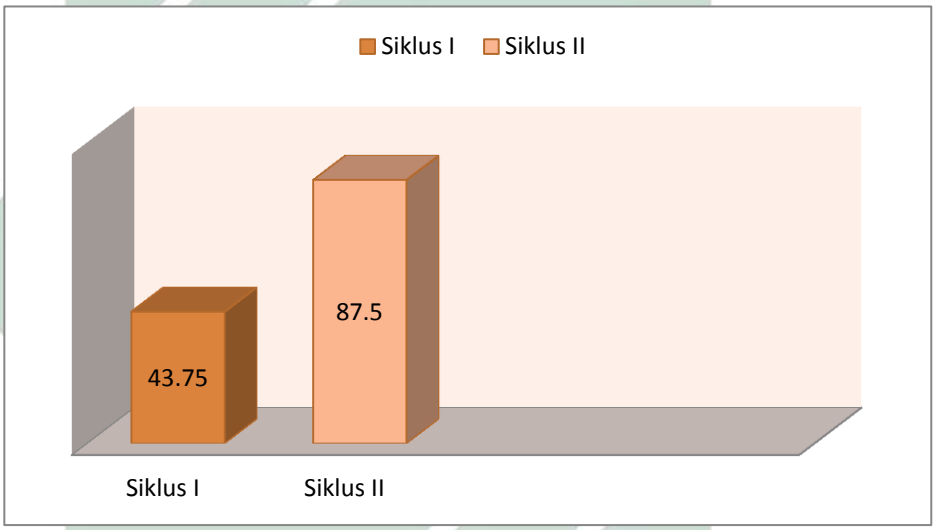



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 61,75 (sedang) dan pada siklus II meningkat menjadi 79,68 (baik), sehingga dapat diketahui peningkatan prolehan skor dari siklus I ke siklus II ini mencapai 35,93%.

**Diagram 4.4**

**Prosentase Kemampuan Menghafal Siswa**




Prosentase kemampuan menghafal siswa kelas IV pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Prosentase ketuntasan belajar pada siklus I 43,75% dengan ketuntasan siswa sebanyak 7 siswa, dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5% dengan siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

**Tabel 4.9**

**Ringkasan Hasil Penelitian**

| No. | | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Skor Aktivitas Guru | 73,43 (Sedang) | 81,25 (Baik) | 7,82 |
| 2. | Skor Aktivitas Siswa | 73,68 (Sedang) | 84,21 (Baik) | 10,53 |
| 3. | Rata-rata Skor Kemampuan Menghafal | 61,75 (Sedang) | 79,68 (Baik) | 17,93 |
| 5. | Prosentase Ketuntasan Belajar | 43,75% (Rendah) | 87,5% (Sangat Tinggi) | 43,75% |

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id