

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA WHELL OF NAME PADA SISWA KELAS IV SDN 214 INPRES BAWALANGIRI

A. Muhammad Yusri<sup>1</sup>, Rahmi<sup>2</sup>, Nurul Amalia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STAI DDI Maros

<sup>1</sup>E-mail Correspondent: [yusri@staiddimaros.ac.id](mailto:yusri@staiddimaros.ac.id)

### Abstrak

*Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PKN Materi nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan Aplikasi Wheel of name pada peserta didik kelas IV SD SDN 214 Inpres Bawalangiri. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun fokus masalah pada penelitian ini adalah tentang bagaimana kualitas pembelajaran PKN yang masih konvensional dan belum optimal sehingga perlu diupayakan agar lebih menarik dan berkesan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKN pada siswa kelas IV Sekolah Dasar SDN 214 Inpres Bawalangiri. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kolektif (penelitian tindakan kelas). Penelitian mencakup lebih dari satu siklus, tergantung permasalahan atau kendala yang ditemui selama penelitian. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode aplikasi Wheel of Name pada materi nilai-nilai pancasila untuk mata pelajaran PKN sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa SDN 214 Inpres Bawalangiri secara menyeluruh. Dimana terjadi peningkatan ketuntasan belajar yaitu pada siklus I sebesar 68,58% sedangkan pada siklus meningkat II menjadi 88,5*

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Media Wheel of Name, PKN

### IMPROVING PKN LEARNING OUTCOMES THROUGH THE USE OF WHEEL OF NAME MEDIA IN CLASS IV STUDENTS OF SDN 214 INPRES BAWALANGIRI

### Abstract

*This research was designed with the aim of improving student learning outcomes in Civics subjects with material on Pancasila values using the Wheel of Name application for class IV students at SDN 214 Inpres Bawalangiri. This type of research is Classroom Action Research (PTK). The focus of the problem in this research is about how the quality of Civics learning is still conventional and not yet optimal, so efforts need to be made to make it more interesting and memorable so that it can improve the quality of Civics learning and learning outcomes for class IV students at SDN 214 Inpres Bawalangiri Elementary School. This type of research uses*

*qualitative research with descriptive methods. This research uses a collective action research model (classroom action research). Research includes more than one cycle, depending on the problems or obstacles encountered during the research. Each cycle goes through the stages of action planning, action implementation, observation, and reflection. The results of this research show that the use of the Wheel of Name application method in Pancasila values material for Civics subjects has a great influence on improving student learning outcomes at SDN 214 Inpres Bawalangiri as a whole. Where there was an increase in learning completeness, namely in cycle I it was 68.58% while in cycle II it increased to 88.5*

**Keywords:** Learning, Wheel of Name Media, PKN

## PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu Pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan harus direncanakan secara baik agar proses pembelajaran terlaksana secara optimal. Selain itu, keterlibatan peserta didik di dalam kelas perlu diperhatikan. Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, akan jauh lebih bermakna jika dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya didominasi oleh guru. Keaktifan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran diperlukan agar komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik tidak hanya bersifat satu arah. Peserta didik akan merasa tertarik dan tidak bosan ketika dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik antusias mengikuti pembelajaran karena bisa terlibat secara langsung dalam mencari pengetahuannya. Keterlibatan peserta didik secara aktif akan membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Proses pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media yang tepat merupakan salah satu faktor berhasilnya pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga guru perlu memperhatikan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan kurikulum yang berlaku. Persyaratan tersebut memberikan makna kepada siswa melalui proses dialog dan interaksi. Pengembangan sistem pendidikan harus berpusat pada siswa, dengan guru hanya sebagai fasilitator. Pernyataan tersebut menantang guru sebagai pengajar sekaligus pendidik agar lebih siap dalam menjalani proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Hal ini didasari oleh keterampilan pedagogi yang harus dimiliki guru, yaitu kemampuan mengelola pembelajaran siswa berupa pelaksanaan pembelajaran dan pengembangan siswa untuk mewujudkan keragaman potensi pembelajarannya dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Guru masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah dari awal hingga akhir proses pembelajaran, sehingga peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Sehingga peserta didik nampak jenuh ketika pembelajaran berlangsung. Tidak dapat dipungkiri, bahwa penggunaan metode ceramah memang baik dilakukan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Akan tetapi, jika guru menggunakan metode tersebut secara terus menerus, terlebih apabila materi yang diajarkan memuat banyak materi bersifat hafalan dan memiliki struktur kebahasaan yang kaku akan membuat peserta didik cenderung akan bosan dan tidak fokus dengan pembelajaran. Peserta didik akan mencari hal-hal lain yang lebih menarik di luar konteks pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar kurang didominasi dengan permainan yang dapat memicu keaktifan dan kekreatifan peserta didik pada saat pembelajaran, guru belum menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran. Selain itu, belum digunakannya media oleh guru dalam pembelajaran juga menjadi faktor penyebab peserta didik menjadi pasif. Guru hanya menyampaikan materi berdasarkan buku paket. Dengan kurangnya kreativitas guru menyebabkan menurunnya konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah merasa jenuh dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri, didapatkan hasil sebagai berikut: sebagian besar peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS, ketika guru memberikan pertanyaan, sebagian besar peserta didik tidak menjawab atau memilih untuk diam saja. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa kesulitan dalam menemukan media ataupun metode yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran bermuatan Pkn.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPS. Untuk mewujudkan sebuah pembelajaran IPS di sekolah dasar yang bermakna dan menyenangkan maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik. Seorang guru hendaknya mampu memberikan pembelajaran yang baik kepada peserta didiknya agar materi pembelajaran dapat diterima dan dipahami peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Whell of name.

Berdasarkan uraian diatas, maka saya sebagai peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan kepada peserta didik yang berjudul: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Whell Of Name Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri.

Berpedoman pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana Proses Pembelajaran dengan menggunakan

aplikasi Wheel of name pada siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri Kecamatan Maros Baru kabupaten Maros? Bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkannya aplikasi Wheel of name pada materi nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri Kecamatan Maros Baru kabupaten Maros?

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan aplikasi Wheel of Name pada siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri Kecamatan Maros Baru Kabupaten Maros, dan untuk meningkatkan hasil belajar PKN melalui aplikasi pembelajaran Wheel of Name pada siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri Kecamatan Maros Baru kabupaten Maros.

### 1. Belajar

Menurut Hilgar (1962), belajar adalah suatu proses dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Begitupun yang dikatakan Gagne (1977), belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia, seperti sikap, minat, dan perubahan kemampuannya. Di dalam kurikulum K13 dijelaskan belajar didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang mengharapkan perubahan tingkah laku pada individu yang belajar. Lebih dijelaskan lagi bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber tau objek belajar itu sendiri. Dari definisi tersebut ditekankan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat dari pengalaman, yang relative menuju kebaikan, dan adanya perubahan posisi pada diri setiap individu.

### 2. Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar dapat dikatakan ialah perubahan tingkah laku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajar, seperti adanya perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor yang didapatkan dari pengalaman dan bukan dari satu aspek kemampuan saja. Ketika telah melakukan suatu proses belajar, maka peserta didik akan mendapatkan suatu hasil belajar. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami serta mengetahui materi Pelajaran tersebut. Hasil belajar menjadi sebuah ukuran keberhasilan di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah mengalami pengalaman tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan belajar berupa perubahan tingkah laku pada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

### 3. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara siswa dengan guru melalui suatu sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan

yang diberikan oleh guru agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran dapat dikatakan adalah suatu proses untuk memudahkan peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan nyaman di kelas.

Prinsip Pembelajaran yang baik menurut Gagne adalah sebagai berikut:

- 1) Menarik perhatian peserta didik, yaitu dapat membangkitkan minat peserta didik dengan menghadirkan sesuatu yang berbeda maupun baru, aneh, kontradiktif, atau kompleks;
- 2) mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, menginformasikan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu pembelajaran;
- 3) Peserta didik dapat mengingat kembali konsep atau prinsip, sebagai rangsangan untuk mengingat pengetahuan yang telah diperoleh sebagai prasyarat mempelajari materi baru;
- 4) Menyediakan terlebih dahulu topik dan materi pembelajaran yang telah ditentukan;
- 5) Memandu pembelajaran dengan baik, menyarankan pertanyaan-pertanyaan untuk memancing peserta didik untuk berpikir dan memahaminya;
- 6) Memberikan umpan balik terhadap apa yang telah dipelajari, menunjukkan seberapa akurat pembelajaran siswa;
- 7) Mengevaluasi capaian prestasi akademik, untuk tes atau tugas untuk mengetahui seberapa baik siswa menguasai materi pembelajaran tertentu;

#### 4. Media

Media sendiri berasal dari bahasa Latin dan berbentuk jamak. Kata media jika ditinjau secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan atau materi kepada peserta didik. Dalam arti sempit media dapat dikatakan adalah sebuah bentuk grafik, gambar, ataupun perangkat mekanis dan elektronik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan mengirimkan informasi atau pesan kepada peserta didik sehingga mampu memahami atau mengerti pesan atau informasi yang disampaikan tersebut dengan baik. Sedangkan dalam artian luas media diartikan yaitu sebuah aktivitas yang dapat memfasilitasi perolehan pemahaman dan pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru oleh peserta didik sehingga dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minat yang ada pada dirinya.

Pengertian media dalam arti luas ini juga sejalan dengan pendapat Sharon bahwa media adalah sebuah alat komunikasi dan sumber informasi kepada seseorang . Jika didukung dengan pengertian media dari AECT (Association for Educational Communications Technology), sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan dan komunikasi, maka media dapat dikatakan segala bentuk yang digunakan untuk proses transmisi informasi. Dari definisi para ahli dan organisasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media berperan sebagai mediator atau agen komunikasi antara sumber informasi dan penerima informasi.

## 5. Media Pembelajaran

Musfiqon mengartikan media pembelajaran adalah sebuah alat yang berbentuk materi maupun immateri yang khusus dirancang oleh guru dan dapat digunakan untuk memberikan pemahaman berupa materi pembelajaran agar materi pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan efektif. Wina Sanjaya memberikan penjelasan kembali bahwa media pembelajaran itu diibaratkan sebuah alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menambah wawasan ataupun pengetahuan, dapat mengubah perilaku peserta didik, atau memberikan keterampilan pada semua orang yang terlibat di dalamnya. Dari berbagai definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sebuah alat yang dirancang khusus oleh guru yang di dalamnya berisi informasi atau pesan yang berkaitan dengan pembelajaran atau materi tertentu.

Adapun Jenis Media Pembelajaran antara lain:

- a. Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat secara langsung atau secara visual melalui pandangan mata. Media jenis ini sering dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan isi atau topik tertentu yang sedang dipelajari.
- b. Media Audio. Media audio adalah merupakan media yang dapat didengarkan dan berisi pesan-pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam mempelajari bahan ajar. Adapun jenis media audio ini antara lain program tape, radio, CD dan masih banyak yang lainnya.
- c. Media Audiovisual. Media audiovisual adalah sebuah media yang dapat dilihat dan dapat didengar atau boleh dikatakan perpaduan antara media audio dan media visual. Adapun contoh dari media audiovisual antara lain video atau televisi, video tutorial atau televisi, dan program proyeksi audio dan yang lebih canggih lagi adalah smartphone.

## 6. Media Interaktif

Media interaktif menurut sepengetahuan peneliti adalah layanan digital pada sistem IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten Visual maupun audio Visual. Media interaktif ditunjukkan untuk mendukung partisipasi pengguna. Tujuannya sendiri hampir sama dengan media lain. Tetapi dalam media jenis ini pengguna dapat menambahkan interaksi dan menghadirkan fitur menarik dalam system sehingga akan memberikan efek dan dampak yang lebih baik. Media interaktif adalah suatu media yang digunakan dimana pengguna dapat menggunakan dan mengontrol konten atau isi pesan dan kapan elemen multimedia akan ditampilkan.

## 7. Wheel Of Name

Wheel of name adalah salah satu aplikasi online yang berjalan di web browser yang tujuan penggunaannya adalah untuk melakukan pengundian dan dapat digunakan di dalam pembelajaran. Wheel of Name juga memiliki pilihan menu yang beragam sehingga guru bisa memanfaatkannya di dalam pembelajaran. Wheel of name ini semacam roda berputar yang di dalamnya berisi pertanyaan yang telah di buat oleh guru, sehingga dapat

menciptakan suasana belajar yang nyaman, karena peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Beberapa alasan memilih Wheel Of Name sebagai media pembelajaran digital yang lebih interaktif, karena memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Pembelajaran lebih menyenangkan karena anak dapat belajar sambil bermain.
- b. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik- motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional (Andang Ismail dalam Iva Rifa, 2012).
- d. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin. Selain Kelebihan aplikasi Wheel Of name juga memiliki kekurangan.

Adapun kekurangan dari penggunaan aplikasi Wheel of name antara lain :

- a. Tidak bisa digunakan apabila tidak tersedia jaringan yang baik.
- b. Tidak bisa digunakan oleh guru yang tidak bisa mengoperasikan komputer
- c. Memerlukan pengaturan waktu yang cukup.

## 8. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pkn adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah Dasar. Pembelajaran PKn bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga mereka dapat mengetahui mana yang mesti dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan. Melalui pembelajaran Pkn di sekolah dasar, peserta didik diharapkan dapat memahami lebih awal, menganalisis, serta menyikapi setiap permasalahan yang muncul di Tengah-tengah masyarakat. Tujuan dari mata pelajaran kewarganegaraan di sekolah dasar adalah untuk memberikan keterampilan seperti (1) membuat siswa berpikir secara kritis dan kreatif ketika menjawab pertanyaan tentang kewarganegaraan. (2) dapat berpartisipasi secara aktif, serta bertanggung jawab, dan mampu bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. (3) dapat berpikir secara positif, demokratis, dan dapat membentuk diri sesuai dengan karakteristik masyarakat Indonesia agar dapat hidup berdampingan dengan damai. (4) Dapat berinteraksi dengan baik dengan negara lain di kancah dunia internasional baik secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri yang terdiri dari 41 peserta didik. Objek penelitian adalah

hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri tahun Pelajaran 2022/2023. Proses pengambilan data ini dilaksanakan dengan menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar dan beberapa tahap. Penerapan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II yang masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan, peneliti yang bertindak sebagai guru menyiapkan sejumlah perangkat yang dibutuhkan, antara lain RPP, materi ajar, soal evaluasi, soal latihan, lembar kegiatan kelompok, lembar angket, dan lembar pengamatan siswa. Peneliti juga melibatkan satu orang observer yang bertugas untuk mengamati semua aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas belajar diketahui dengan menerapkan media pembelajaran Wheel Of name. Hasil observasi terhadap penerapan media pembelajaran Wheel Of Name dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel I. Perbandingan Hasil Observasi aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media pembelajaran Wheel of Name pada siklus I dan siklus II aktivitas Siswa

Aktivitas hasil belajar Siswa		
Keterangan	Nilai	
	Siklus I	Siklus II
	68,57%	82,85 %

Sumber Hasil Penelitian 2023

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan media aplikasi Wheel Of name pada siklus I masih 68,57% dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II mencapai 82,85% dengan kategori sangat baik. Sedangkan data mengenai apakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKN pada materi nilai-nilai pancasila dengan penggunaan metode aplikasi wheel of name, diperoleh data hasil belajar siswa pada siklus I yaitu sebagai berikut:

Table 2. Deskripsi Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Subjek Penelitian	35
2.	Skor Ideal	100
3.	Jumlah Nilai	2420
4.	Nilai tertinggi	90
5.	Nilai terendah	50
6.	Skor Rata-rata	69,14
7.	Persentase Hasil Belajar	68,57

Sumber Hasil Penelitian 2023

Berdasarkan skor hasil terakhir belajar siswa pada siklus I, dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siklus I

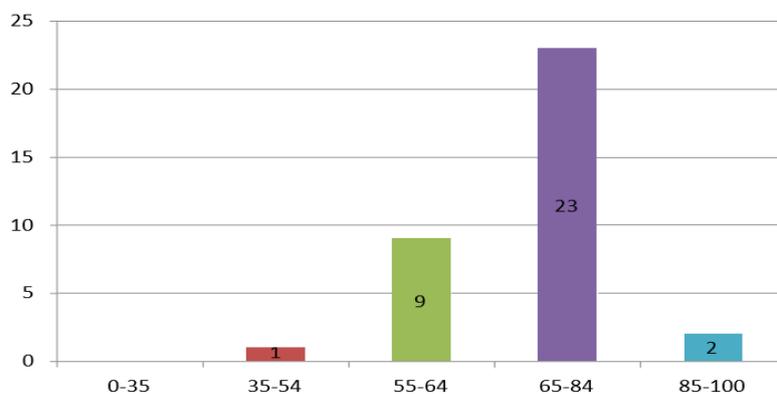
No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Baik Sekali	2	2,85
2.	65-84	Baik	23	68,57
3.	55-64	Cukup	9	25,71
4.	35-54	Kurang	1	2,85
5.	0-34	Sangat Kurang	-	-

Sumber Hasil Penelitian 2023

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 35 siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri, persentase skor hasil belajar PKN materi nilai-nilai pancasila melalui penggunaan metode aplikasi wheel of name menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat kurang, 1 orang berada pada kategori kurang, 9 orang pada kategori cukup, 23 orang berada pada kategori baik dan 2 orang berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor rata-rata hasil belajar yaitu 69,14 dengan ketuntasan belajar mencapai 68,57%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan yang diharapkan, sehingga peneliti masih perlu melanjutkan ke siklus berikutnya.

Adapun diagram batang untuk menggambarkan hasil belajar pada siklus I yaitu :



Gambar 1. hasil belajar pada siklus I

Berikutnya adalah rekapitulasi hasil evaluasi siswa pada siklus II, seperti terlihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Deskripsi Statistik Skor Hasil Belajar Siklus II

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Subjek Penelitian	35
2.	Skor Ideal	100
3.	Jumlah Nilai	2850

4.	Nilai tertinggi	100
5.	Nilai terendah	60
6.	Skor Rata-rata	81,42
7.	Persentase Ketuntasan Belajar	88,57

Sumber Hasil Penelitian 2023

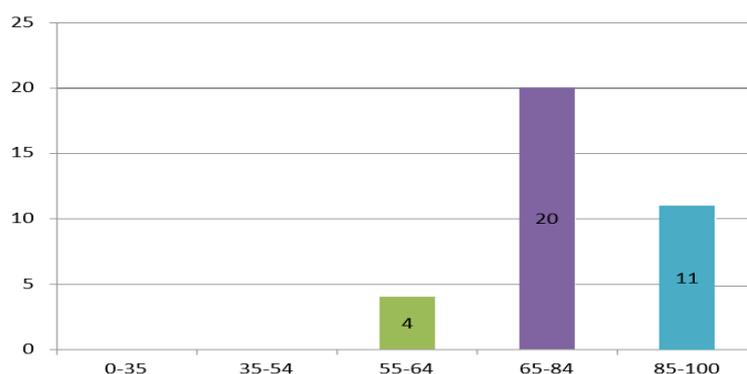
Berdasarkan skor hasil terakhir belajar siswa pada siklus II, dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusui frekuensi dan persentase sebagai berikut :

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Siklus II

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	85-100	Baik Sekali	11	31,42%
2.	65-84	Baik	20	57,14%
3.	55-64	Cukup	4	11,42
4.	35-54	Kurang	-	
5.	0-34	Sangat Kurang	-	-

Sumber Hasil Penelitian 2023

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat kurang, 0 orang berada pada kategori kurang, 4 orang pada kategori cukup, 20 orang berada pada kategori baik dan 11 orang berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan 81,42 dengan ketuntasan belajar mencapai 88,57%. Dari data di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar sudah sesuai dengan yang diharapkan sehingga tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Di mana kita lihat bahwa ketuntasan belajar yang diinginkan sudah tercapai. Adapun diagram batang untuk menggambarkan hasil belajar pada siklus II dapat kita lihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Hasil belajar pada siklus II

Maka Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus di atas, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan menerapkan media pembelajaran Whell Of name. Hasil belajar siswa terhadap penggunaan Media Aplikasi wheel Of name dapat dilihat pada diagram berikut:

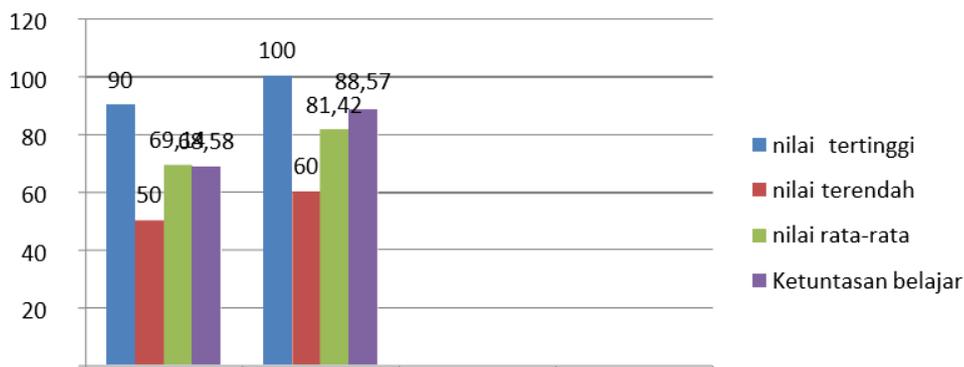
Table 6. Perbandingan Statistik Skor Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Statistik	Nilai statistik Siklus I	Nilai Statistik Siklus II
1.	Subjek Penelitian	35	35
2.	Skor Ideal	100	100
3	Jumlah Nilai	2420	2840
4	Nilai Tertinggi	90	100
5	Nilai Terendah	50	60
6	Skor Rata-rata	69,14	81,14
7.	Persentase Ketuntasan Belajar	68,57	88,57

Sumber Hasil Penelitian 2023

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari 35 siswa kelas IV SDN 214 Inpres Bawalangiri diperoleh jumlah nilai untuk siklus I adalah 2420 dan pada siklus II sebesar 2840, nilai tertinggi dan terendah pada siklus I yaitu 90 dan 50 dan pada siklus II yaitu 100 dan 60, skor rata-rata pada siklus I sebesar 68,85 dengan ketuntasan belajar 68,57 % dan pada siklus II nilai rata-rata sebesar 81,42 dengan ketuntasan belajar mencapai 88,57%.

Adapun diagram batang untuk membandingkan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi whell of name pada materi nilai-nilai pancasila dapat meningkatkan keaktifan proses belajar mengajar.
2. Terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa dan pada tingkat Siklus I hanya rata-rata 66,93 menjadi 85,30 pada tingkat Siklus II.

3. Penguasaan kedatangan siswa terhadap materi pembelajaran cenderung meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata hasil tes harian (rata-rata ulangan harian I 68,85 menjadi 81,42 ulangan harian II) setelah menggunakan aplikasi Wheel of name Nilai-nilai pancasila).
4. Pembelajaran dengan aplikasi whell of name sangat membantu siswa dalam memahami pelajaran di kelas .
5. Melalui aplikasi whell of name materi Nilai-nilai pancasila, Siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, menemukan langkah-langkah pemecahan suatu masalah yang harus dikuasai siswa baik secara individu maupun kelompok.
6. Pembelajaran PKN lebih menyenangkan dengan menggunakan aplikasi whell of name

Setelah dapat dibuktikan bahwa metode pembelajaran dengan aplikasi whell of name dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKN, maka disarankan hal-hal berikut :

1. Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan aplikasi whell of name sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran PKN untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara kesinambungan dalam pelajaran PKN maupun pelajaran lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aksara, Aryani, Ine dan Markum Susatini. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Aqib, Zainal. (2014) . Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Ariani, Niken & Dany. (2017). Pembelajaran Multimedia . Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi
- Badan Standar Nasional Pendidikan.( 2013). Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bestari, Prayoga dkk. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Darmawan, Dani. (2013). Teknologi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta

Norma & Siti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran PKN Berbasis Aplikasi Pembelajaran dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. Kaunia.

Purwanto.(2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slameto.(2017). Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Link

<http://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>