

## **PENERAPAN PERMAINAN KARSEN (KARTU ASEAN) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS VI SDN 2 BATARAGURU KOTA BAUBAU**

**Andi Lely Nurmaya. G**

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Buton, Jl. Betoambari No. 36, Lanto, Batupoaro,  
Kota BauBau, Sulawesi Tenggara, Indonesia 93717  
irsan.lely@yahoo.com*

### **ABSTRACT**

PKn learning in practice still faces many obstacles such as teachers who have difficulty in activating students to be involved directly in the learning process, some students view Citizenship Education subjects as conceptual and theoretical subjects, as a result students follow PKn learning feel sufficiently noted and memorize concepts and theories that are preached by the teacher. Refusing from the above facts, we created an innovation in learning, namely the Karsen Game based on playing cards, which are played by five people. The application of the Karsen Game in learning, will make learning fun, students will be more interested in following learning, more active in participating in learning Student activeness after applying the Karsen Game in Civics learning will increase. This can be seen from the results of the author's observation when the learning process took place, students were more serious in attending the lesson, more often asking questions and answering questions posed by the teacher and the tasks were completed in a timely manner. able to increase the activeness of class VI SDN 2 Bataraguru Baubau City

Keywords: Civics Learning, Karsen Games, Student Activity

### **ABSTRAK**

*Pembelajaran PKn pada parakteknya masih mengalami banyak kendala-kendala seperti guru pengampu mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa untuk trlibat langsung dalam proses pembelajaran, sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebgai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teorotis, akibatnya siswa mengikuti pembelajaran PKn merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori yang diceramahkan oleh guru. Bertolak dari kenyataan di atas kemudian kami menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran yaitu Permainan Karsen yang didasari dari permainan Kartu remi, yang dimainkan oleh lima orang. Penerapan Permainan Karsen dalam pembelajaran, akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, lebih aktif mengikuti pelajaran Keaktifan siswa setelah menerapkan Permainan Karsen dalam pembelajaran PKn menjadi meningkat. Hal ini terlihat dari hasil observasi penulis pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih serius mengikuti pelajaran, lebih sering bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan tugas-tugasnya pun diselesaikan dengan tepat waktu. Dengan demikian maka dapat disimpulkan penerapan Permainan Karsen dalam pembelajaran PKn mampu meningkatkan keaktifan siswa kelas VI SDN 2 Bataraguru Kota Baubau*

*Kata Kunci: Pembelajaran PKn, Permainan Karsen, Keaktifan Siswa*

## PENDAHULUAN

Dalam kaitannya dengan pembentukan warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peranan yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku keseharian, sehingga diharapkan setiap individu mampu menjadi warga negara yang baik.

Melalui mata pelajaran PKn ini, siswa sebagai warga negara dapat mengkaji Pendidikan Kewarganegaraan dalam forum yang dinamis dan interaktif. Jika memperhatikan tujuan dari pendidikan nasional di atas, Pembangunan dalam dunia pendidikan perlu diusahakan peningkatannya. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penting penunjang keberhasilan belajar disamping itu minat yang timbul dari kebutuhan siswa merupakan penting bagi siswa dalam melaksanakan keguatan-kegiatan atau usahanya

Pada prakteknya, pembelajaran PKn masih menghadapi banyak kendala-kendala, seperti : 1. Guru pengampu mata pelajaran PKn mengalami kesulitan dalam

mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses penggalan dan penelaahan bahan pelajaran, 2. Jumlah siswa setiap kelas cukup besar (40-45). Terkait dengan jumlah siswa yang cukup besar di setiap kelas ini, proses belajar dihadapkan pada kenyataan keberadaan sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai, sehingga hal tersebut juga menyebabkan guru kurang dapat mengenali sikap dan perilaku individual siswa secara baik. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran, 3. Sebagian siswa memandang mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang bersifat konseptual dan teoritis. Akibatnya siswa ketika mengikuti pembelajaran PKn Merasa cukup mencatat dan menghafal konsep-konsep dan teori-teori yang dicamahkan oleh guru, tugas-tugas terstruktur yang diberikan dikerjakan secara tidak serius dan bila dikerjakanpun sekedar memenuhi formalitas, 4. Praktek kehidupan di masyarakat baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial budaya, hukum, agama seringkali berbeda dengan wacana yang dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Akibatnya siswa seringkali merasa apa yang dipelajari dalam proses belajar di

kelas sebagai hal yang sia-sia, 5. Letak sekolah yang ada di desa merupakan kendala dalam pembelajaran, karena wawasan siswa menjadi sangat terbatas dan kurang, sehingga dalam proses pembelajaran siswa di kelas menjadi tidak aktif dan tidak bergairah untuk sama-sama proaktif.

Dari pengalaman penulis sebagai seorang guru juga mendapati kendala seperti di atas masih ada guru yang mengajar menggunakan gaya klasik yaitu mengajar dengan metode ceramah, yang akibatnya berdampak langsung bagi siswa, siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran PKn membosankan, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, banyak bermain dengan teman ketika proses pembelajaran berlangsung.

Oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk melakukan proses pembelajaran dimana siswa bisa aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran itu menjadi menyenangkan bagi siswa. Permainan KARSEN (Kartu Asean) merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah yang sedang dihadapi. Penerapan Permainan KARSEN (Kartu Asean) melatih siswa mengembangkan daya pikirnya,

disiplin dan sportif, Permainan KARSEN adalah sebuah teknik pembelajaran yang menyenangkan melalui bermain dengan menggunakan kartu yang dibuat menarik sehingga anak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan permainan KARSEN diharapkan pesan pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan baik dan mudah, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menggali daya kreatifitas serta daya imajinasi siswa. Adapun tujuan penelitian ini dengan penerapan Permainan KARSEN (kartu Asean) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn Kelas VI SDN 2 Bataraguru Kota Baubau.

### **Penerapan Media Pembelajaran**

Sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa pembelajaran PKn masih banyak mengalami kendala-kendala, dimana guru masih mengalami kesulitan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, masih ada siswa yang memandang bahwa pelajaran PKn yang bersifat konseptual dan teoritis, sehingga siswa merasa cukup mencatat konsep-konsep dan teori-teori yang diajarkan oleh guru. Melihat keadaan ini maka penulis termotivasi untuk melakukan sebuah inovasi menciptakan permainan yang diharapkan dapat

meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan observasi maka penulis menciptakan permainan KARSEN (Kartu Asean) yang akan diterapkan dalam pembelajaran PKn, permainan ini didasari dari permainan kartu remi.

Dalam menemukan dan mengembangkan media pembelajaran ini peneliti telah melihat dan membandingkan segala aspek baik dari teori pembelajaran maupun implementasinya pada peserta didik.

Telah banyak peneliti menggunakan permainan dan media kartu dalam proses pembelajaran, dari

situlah muncul peneliti untuk menggabungkan media kartu dengan permainan dalam proses pembelajaran. Melalui proses dan penelitian yang cukup singkat peneliti berhasil menemukan permainan yang menggabungkan media kartu yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, permainan ini di landasi dari permainan kartu remi yaitu sambung tulang, lalu peneliti melakukan sedikit inovasi dan akhirnya jadilah permainan "KARSEN" (Kartu Asean)

### 1. Data Hasil Aplikasi Praktis Media Pembelajaran

NO	NAMA SISWA	KOMPONEN YANG DINILAI					
		1	2	3	4	5	6
1	SN	✓	✓	✓	✓		✓
2	MU	✓	✓	✓	✓		✓
3	SA	✓	✓	✓	✓		✓
4	M. A	✓	✓		✓		✓
5	AM	✓				✓	✓
6	A	✓	✓		✓		✓
7	M. AS	✓	✓		✓		✓
8	FA	✓	✓	✓	✓		✓
9	FR	✓	✓				✓
10	M. HA	✓	✓			✓	✓
11	SA	✓	✓		✓		✓
12	M. IM	✓	✓		✓		✓
13	LIS	✓	✓		✓		✓
14	NUR	✓	✓	✓	✓		✓
15	NAD	✓	✓		✓		✓
16	NIR	✓	✓		✓		✓
17	NUR	✓	✓	✓	✓		✓
18	MUH. NU	✓	✓		✓		✓
19	MUH. NUR	✓	✓		✓		✓
20	UM	✓	✓	✓	✓		✓
21	M. RIS	✓	✓		✓		✓

**Tabel hasil observasi siswa**

Keterangan :

1. memperhatikan penjelasan guru
2. antusias mengikuti pelajaran
3. mengajukan pertanyaan
4. menjawab pertanyaan dari guru
5. bermain dengan teman lain
6. menyelesaikan soal tepat waktu

**2. Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

Implementasi dalam pembelajaran dapat dilakukan pada beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a. Kegiatan awal pembelajaran  
Pada kegiatan awal (apersepsi) peserta didik bisa dilakukan dengan memperlihatkan gambar lambang ASEAN
- b. Kegiatan inti pembelajaran  
Pada kegiatan inti pembelajaran, aplikasi praktis permainan Karsen adalah sebagai berikut:
  - 1) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok (1 kelompok terdiri dari 5 orang)
  - 2) Peserta didik bergabung dengan teman kelompoknya
  - 3) Guru membagikan kartu Asean beserta medianya
  - 4) Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain Karsen
  - 5) Salah satu peserta didik mengocok kartu yang telah dibagikan oleh

guru, lalu membagikan kartu tersebut kepada teman kelompoknya

- 6) Setelah semua kartu telah terbagi, peserta didik kemudian bersuit untuk menentukan yang pertama kali turun
- 7) Peserta didik yang menang suit turun pertama kali dan menyerahkan kartu mana yang mau pertama diturunkan,
- 8) Kartu tersebut diletakkan di gambar media Karsen yang sesuai dengan penjelasan pada kartu, misalnya di kartu penjelasan tentang nama pendiri Asean maka peserta didik harus meletakkan di gambar lambang Asean pada media karsen
- 9) Lalu peserta didik menuliskan penjelasan kartu yang diturunkan pada kolom Karsen di kertas yang telah disediakan
- 10) Peserta didik yang turun selanjutnya harus menurunkan kartu yang berkaitan juga tentang Asean dan harus meletakkan kartunya juga pada gambar Asean
- 11) Peserta didik yang turun paling terakhir, maka untuk turun selanjutnya peserta didik tersebut berhak memilih mau menurunkan kartu apa saja.

12) Permaian akan berakhir ketika ada peserta didik yang paling terakhir menurunkan kartunya

13) Lalu guru mengoreksi kartu yang diturunkan peserta didik dengan melihat kolom Asean yang diisi peserta didik tadi

14) peserta didik yang salah menurunkan kartu akan dikenakan sanksi yaitu poinnya akan dikurangi satu setiap satu kartu yang salah diturunkan

15) Guru menjumlahkan point dari yang diperoleh oleh setiap peserta didik, peserta didik yang paling tinggi poinnya maka dialah pemenangnya

#### c. Kegiatan Akhir Pembelajaran

1) Kegiatan akhir bisa diisi dengan refleksi yaitu bertanya jawab dengan peserta didik tentang kartu yang salah diturunkan tadi, harusnya diturunkan di gambar mana,

#### KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil evaluasi dengan menerapkan Permainan Karsen pada mata pelajaran PKn dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ketika tidak menggunakan Permainan Karsen masih banyak siswa yang kurang aktif dalam

proses pembelajaran, banyak bermain di kelas namun setelah penulis melakukan inovasi dengan penerapan Permainan Karsen pada proses pembelajaran siswa terlihat aktif mengikuti proses pembelajaran, serius dalam mengikuti pelajaran. Ini dapat dilihat dari observasi yang dilakukan guru ketika pelajaran berlangsung.

2. Nilai siswa pun ikut meningkat, hal bisa dilihat dari tugas yang dikerjakan siswa. Setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan Permainan Karsen sesuai dengan apa yang diajarkan, dimana siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dan kurangnya siswa melakukan kegiatan lain.

Secara umum dapat diikemukakan bahwa perhatian dan keaktifan siswa memperlihatkan peningkatan setelah diterapkannya Permainan Karsen. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran meningkat yang ditandai dengan perhatian siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu kurangnya siswa melakukan kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung, aktif dalam

pembelajaran baik bertanya maupun dalam mengerjakan tugas tepat waktu.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti haturkan kepada seluruh teman dosen Program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Buton yang telah memberikan dorongan dan semangat bagi penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas di SDN 2 Bataraguru Kota Baubau yang bersedia menerima dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang menjadi Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Shaleh*
- Azra, Azyumadi. 2002. *Pendidikan Multikultural: Membangun Kembali Indonesia Bhineka Tunggal Ika*. Makalah Disampaikan dalam Symposium Internasional Antropologi Indonesia ke 3. Denpasar: Kajian Budaya UNUD
- Budiyanto. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta : UNY Press. 2004
- Cogan, J.J: Howaya, Rk.K: (1999) *The Foundation Of Education*. New York: Prentice hall, Inc
- Depdikbud. 1975. *Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Jakarta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Depertemen Pendidikan Nasional
- Djahiri, A. Kosasih. 1995. *Dasar Umum Metodologi Pengajaran Pendidikan Nilai Moral*. Bandung: Lab. Pengajaran PMP-IKIP Bandung
- Endang Zaelani Zukarya, dkk. 2000. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kerr, D. 1999 *Re;examining Citizenship Education: The Case Of England*. Slough:NFER
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Grasindo
- Sapriya. (2011). *Pembelajaran IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Semiawan, Conny R. Prof. Dr. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta:PT Index
- Soemantri. (2001). *Menggagas Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sudjana. (2003). *Dasar-Dasar Proses Bekajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru
- Sunarso, dkk. *Materi dan Pembelajaran Pkn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2006

Winarno. Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Bumi Aksara, 2008

Winataputra, Udin, 2001. *Apa dan Bagaimana Pendidikan Kewarganegaraan.* Sawangan Depok

Zamroni (Tim ICCE). Paradigma Pendidikan Masa Depan. Yogyakarta:BIGRAF Publishing