

## Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Fan N Pick* Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Riska Rahmat Kanigara<sup>1</sup>, Dinie Anggraeni Dewi<sup>2</sup>, Yayang Puri Furnamasari<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia  
Email : [riskarahmatkanigara@upi.edu](mailto:riskarahmatkanigara@upi.edu)<sup>1</sup>, [dinieanggraenidewi@upi.edu](mailto:dinieanggraenidewi@upi.edu)<sup>2</sup>,  
[furi2810@upi.edu](mailto:furi2810@upi.edu)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menerapkan model kooperatif tipe *Fan N Pick* pada materi perkembangan teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Pamoyanan Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung Provinsi Jawa Barat semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 24 siswa. Hal ini untuk mengetahui pembelajaran perkembangan teknologi pada kelas IV yang masih sulit dipahami siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa bekerja sama dalam kelompok yang terdiri dari dua sampai empat orang dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah guna mencapai pemahaman materi secara bersama-sama sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat mencapai kriteria yang ditentukan. Model kooperatif tipe *Fan N Pick* pada pembelajaran PKn menekankan siswa untuk saling bertukar informasi, menkonstruksi pengetahuan dan mengajarkan sesuatu kepada orang lain, sehingga siswa diharapkan lebih banyak memahami materi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick* dapat menumbuhkan kembangkan rasa percaya diri pada masing-masing siswa karena dapat berinteraksi dalam internal kelompok dengan optimal sehingga tidak menimbulkan diskriminasi dari segi akademis.

**Kata Kunci:** Kooperatif, *Fan N Pick*, PKn

### Abstract

This study aims to describe the learning of Civics Education by applying the Fan N Pick type cooperative model to the material of technology development in fourth grade elementary school (SD) students. This research is descriptive research. The research subjects were fourth grade students at SDN Pamoyanan, Cicalengka District, Bandung Regency, West Java Province, in the odd semester of the 2021/2022 academic year which consisted of 24 students. This is to find out the learning of technological developments in class IV which is still difficult for students to understand. Cooperative learning is learning by means of students working together in groups of two to four people with the aim of solving problems in order to achieve understanding of the material together so that the expected learning outcomes can reach the specified criteria. The Fan N Pick type cooperative model in Civics learning emphasizes students to exchange information, construct knowledge and teach something to others, so that students are expected to understand more of the material. In addition, the Fan N Pick type cooperative learning model can develop self-confidence in each student because it can interact optimally within the internal group so that it does not cause discrimination in terms of academics.

**Keywords :** Cooperative, Fan N Pick, PKn

### PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil

dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Depdiknas, 2006:97-104).

PKn merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran PKn di SD harus dibelajarkan dengan melihat kebutuhan dan perkembangan siswa. Menurut Piaget (dalam Gunawan, 2013) siswa SD umumnya berada pada rentang usia 6-12 tahun yaitu berada pada tahap operasional kongkrit. Siswa melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (*holistic*) sehingga pembelajaran PKn yang sesuai untuk siswa SD harus diberikan sebagai satu kesatuan bukan secara parsial (sebagian) atau dengan kata lain secara terpadu.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut UU sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Depdiknas (2006:49) tujuan pembelajaran PKn agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (a).Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan, (b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, (c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, (d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

PKn disusun secara sistematis dan terpadu untuk membentuk karakter peserta didik yang memiliki kemampuan sosial dan mampu bertahan di tengah-tengah perkembangan kehidupan masyarakat serta kondisi sosial yang berbeda-beda. Fungsi dari pembelajaran PKn yaitu dapat membantu siswa untuk memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, dapat membentuk karakter yang lebih baik dan bertanggung jawab, dan dapat menumbuhkan rasa nasionalisme siswa kepada NKRI.

PKn mengajarkan bagaimana menciptakan kerukunan di lingkungan sekolah. Sejalan dengan tujuan Pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk mengetahui dan memahami isi dan makna yang terkandung didalam Pancasila dan UUD 1945 atau dengan kata lain untuk menjadi warga negara yang baik berdasarkan falsafah negara dan Undang-Undang Dasar 1945 dan dengan demikian Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu upaya Pendidikan yang menyangkut pembentukan dan perkembangan pribadi dan anak didik atau dengan kata lain dengan merupakan salah satu cara untuk membentuk watak bangsa Indonesia serta membentuk kepribadian manusia Indonesia yang seutuhnya sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan UUD 1945.

PKn sebagai Pendidikan demokrasi merupakan mata pelajaran yang bersifat multidimensional. Ia merupakan Pendidikan nilai normal, Pendidikan social dan Pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai Pendidikan nilai dan Pendidikan moral. Oleh karena itu secara singkat PKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi Pendidikan nilai dan moral. Pendidikan karakter yang di intergrasikan dalam mata pelajaran untuk melatih, menanamkan, membiasakan, serta menguatkan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Pendidikan PPKn.

Ausabel (dalam Rudi, 2011) seorang ahli psikologi pendidikan menyatakan bahwa bahan pelajaran yang dipelajari harus "bermakna" (*meaningfull*). Pembelajaran bermakna

merupakan suatu proses menghubungkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan, salah satu model yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yaitu model kooperatif. Model kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama secara efektif dalam kelompok. Model kooperatif diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat. Salah satunya yaitu *Fan N Pick*.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK atau *classroom action research*, karena penelitian ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang terjadi di kelas. Menurut Arikunto (2010:130) PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Arikunto, *et al* (2010:104), menyatakan bahwa pada intinya PTK merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Dengan kata lain PTK dapat diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi. Penelitian yang dilakukan melibatkan guru kelas sebagai observer. Peneliti tidak dapat melakukan tindakan sendiri tanpa berkolaborasi dengan guru kelas karena guru kelas yang memiliki pengetahuan yang lebih rinci tentang permasalahan yang terjadi di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Pamoyanan Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung Jawa Barat. Siswa yang diteliti berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Slavin (2005:4) menyatakan model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Menurut Nurulhayati (dalam Rusman, 2012) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam pembelajaran kooperatif, seluruh siswa diharapkan dapat saling membantu, berdiskusi, berpendapat, dan berbagi pengetahuan yang dimiliki untuk menambah pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya serta menutup kesenjangan dalam pengetahuan yang dimiliki masing-masing siswa.

Menurut Kagan and Kagan (2009: 4.2) pembelajaran kooperatif memiliki empat prinsip dasar yang membuat model ini berdampak positif terhadap pembelajaran, meliputi; *positive interdependence* (kesalingtergantungan positif), *individual accountability* (tanggung jawab individu), *equal participation* (partisipasi yang sama), *simultaneous interaction* (interaksi bersama). Setiap prinsip tersebut berkontribusi terhadap kesuksesan pembelajaran kooperatif dalam suatu cara yang berbeda.

Joyce, Weil, dan Calhoun (2009) memaparkan tentang asumsi yang mendasari pengembangan pembelajaran kooperatif yaitu: (a) sinergi yang ditingkatkan dalam bentuk kerja sama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada dalam bentuk lingkungan kompetitif individual; (b) anggota kelompok dapat saling belajar satu sama lain; (c) interaksi antar anggota akan menghasilkan aspek kognitif seperti kompleksitas sosial, menciptakan sebuah aktivitas intelektual yang dapat mengembangkan pembelajaran ketika dibenturkan pada pembelajaran tunggal; (d) kerja sama meningkatkan perasaan positif terhadap satu sama lain, menghilangkan pengasingan dan penyendirian, membangun sebuah hubungan, dan memberikan sebuah pandangan positif mengenai orang lain; (e) kerja sama meningkatkan penghargaan diri, tidak hanya melalui pembelajaran yang terus berkembang, namun juga melalui perasaan dihormati dan dihargai oleh orang lain dalam sebuah lingkungan; (f) siswa yang mengalami dan menjalani tugas serta merasa harus

bekerjasama dapat meningkatkan kapasitasnya untuk bekerjasama secara produktif; dan (g) siswa bisa belajar dari beberapa latihan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerjasama.

Hamdayama (2014) menjelaskan prosedur pembelajaran kooperatif terdiri dari empat tahap, yaitu: (a) penjelasan materi; (b) belajar dalam kelompok; (c) penilaian; dan (d) pengakuan kelompok. Beberapa keunggulan pembelajaran kooperatif menurut Sanjaya (dalam Syarifuddin, 2011) yaitu: 1) melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu tergantung pada guru, tetapi dapat menambah kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain; 2) pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain; 3) pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk menghormati orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan; 4) pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar; 5) pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan social, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah; 6) melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik, siswa dapat melakukan praktik untuk memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya; 7) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi kongkrit atau nyata; dan 8) interaksi selama pembelajaran kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Semua hal tersebut berguna untuk proses pendidikan dalam jangka panjang.

Selain keunggulan, model pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan menurut Sanjaya (dalam Syarifuddin, 2011) diantaranya yaitu: 1) untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang lama. Sebagai contoh siswa yang memiliki kelebihan akan merasa terhambat oleh siswa yang mempunyai kemampuan kurang, akibatnya keadaan seperti ini akan mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok; 2) ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa setiap siswa saling membelajarkan. Bila dibandingkan dengan pembelajaran langsung dari guru, bias terjadi cara belajar yang kurang efektif, apa yang harus dipelajari dan dicapai oleh siswa tidak tercapai; 3) penilaian yang diberikan dalam pembelajaran kooperatif yaitu terhadap hasil kelompok, guru perlu menyadari bahwa hasil atau presentasi yang diharapkan sebenarnya adalah hasil atau presentasi setiap individu siswa; 4) keberhasilan pembelajaran kooperatif dalam upaya mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan periode waktu yang panjang, dan ini tidak mungkin dicapai hanya dalam waktu satu atau beberapa kali penerapan strategi; dan 5) walaupun kemampuan bekerja sama merupakan kemampuan yang sangat penting untuk siswa, akan tetapi banyak aktivitas dalam kehidupan yang hanya didasarkan kepada kemampuan secara individu.

Ada banyak model dalam pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan salah satunya adanya *Fan N Pick*. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spencer Kagan. Model pembelajaran *Fan N Pick* akan melatih siswa dalam melakukan komunikasi melalui tanya jawab, berani menyampaikan ide, gagasan, pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta memberikan tanggapan yang disampaikan teman, mendengarkan pendapat teman, dan melakukan kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan. Dalam pembelajaran model *Fan N Pick* ini siswa mempunyai peran masing-masing, selain itu siswa dilatih tanggung jawab terhadap tugas individu dan kelompok.

Fungsi dari pembelajaran *Fan n Pick* yang dirumuskan Kagan (2009) yakni *team building* (pembentukan regu), *social skills* (keterampilan sosial), *knowledge building* (membangun pengetahuan), dan *thinking skills* (keterampilan berpikir). Selain mampu menumbuhkan fungsi interpersonal seperti pembentukan regu (*team building*) dalam

kegiatan belajar, model pembelajaran *Fan n Pick* juga memiliki fungsi akademik seperti membangun pengetahuan (*knowledge building*) pada diri siswa. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk bermain kartu dengan tugas yang berbeda. Akan tetapi seluruh siswa akan terlibat karena mendapatkan tugas yang sama secara bergiliran, sehingga siswa dapat ikut berpartisipasi dalam kelompok mereka. Kegiatan pembelajaran ini mampu memotivasi siswa untuk lebih menguasai materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa juga lebih antusias dalam belajar dengan mengikuti permainan kartu dalam kelompok.

Sintaks dari model pembelajaran *Fan n Pick* terdiri dari lima langkah kegiatan. Langkah-langkah kegiatan menggunakan model kooperatif tipe *Fan N Pick* sangat memungkinkan siswa dapat melakukan diskusi dengan baik, karena dapat memancing keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan atau memberikan komentar terhadap jawaban dan pendapat yang disampaikan oleh siswa lain. Sintaks pembelajaran kooperatif model *Fan N Pick* menurut Kagan (2009) yaitu: 1) siswa pertama memegang beberapa kartu pertanyaan yang dibentuk seperti kipas dan berkata "Pilihlah kartunya, kartu yang mana saja"; 2) siswa kedua memilih kartu dan membacakan pertanyaan dengan keras kemudian menyediakan waktu 5 detik untuk berpikir; 3) siswa ketiga menjawab pertanyaan; 4) siswa keempat merespon jawaban: Untuk membenarkan /menyalahkan jawaban, siswa keempat memeriksa dan kemudian salah satu mendapat pujian dari tutor Untuk pertanyaan yang belum diketahui benar atau salah, siswa keempat tidak perlu memeriksa kebenarannya, akan tetapi tetap dipuji dan kemudian menafsirkan yang telah dipikirkan itu ke dalam jawaban; 5) siswa bergiliran searah jarum jam untuk memulai babak baru.

Hasil belajar siswa pada tahap pra tindakan, 10 siswa 41,66% sudah tuntas, sedangkan 14 siswa 58,33% belum tuntas, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 70. Saat pembelajaran berlangsung, hanya lima dari 24 siswa yang memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, menyampaikan pertanyaan, dan menanggapi jawaban yang disampaikan siswa lain.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dilaksanakan dengan empat pertemuan. Materi yang dipelajari adalah KD 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. Keterlaksanaan sintak pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Fan N Pick* oleh guru dan siswa pada penelitian ini dinilai menggunakan lembar observasi yang diamati oleh dua orang observer. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Fan N Pick* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,1% yakni pada siklus I keterlaksanaan sintak oleh guru sebesar 57,5% dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 90,6% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan keterlaksanaan sintak oleh siswa mengalami peningkatan sebesar 37,5% yakni pada siklus I sebesar 52,5% dengan kriteria cukup baik dan pada siklus II sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan hasil keterlaksanaan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel di halaman selanjutnya.

**Tabel 1. Keterlaksanaan sintak pembelajaran oleh guru dan siswa**

Pelaksanaan	Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria	Peningkatan
Sintak kegiatan pembelajaran oleh guru	57,5%	Cukup baik	90,6%	Sangat baik	33,1%
Sintak kegiatan pembelajaran oleh siswa	52,5%	Cukup baik	90%	Sangat baik	37,5%

Pada siklus I peneliti mengalami kesulitan dalam membimbing siswa untuk berani mengemukakan pendapat, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan memberikan komentar terhadap jawaban atau pendapat siswa lain. Ada 16 dari 24 siswa yang belum dapat mengikuti pembelajaran dengan baik setiap mendapatkan

peran apapun sebagai siswa kesatu, kedua, ketiga ataupun keempat tidak mau mengeluarkan suaranya. Ia hanya cukup mengatakan tidak tahu, tidak bisa bahkan terkadang hanya menggelengkan kepala saja. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa tentang perannya dalam kelompok. Siswa tidak mampu memadukan masalah-masalah baru yang dihadapi dan mencari cara untuk memecahkan permasalahan tersebut. Sejalan dengan pendapat Joyce, *et al* (2011:434) bahwa semua siswa terlibat dalam proses simulasi, memainkan peran sebagai orang yang berpartisipasi aktif dalam upaya mewujudkan cita-cita dalam kehidupan.

Pada siklus II siswa sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, dan dapat melaksanakan peran dalam kelompok. Siswa terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran, sudah tidak bingung dengan peran dalam kelompok sehingga proses kerja kelompok lebih tertib dan terarah. Siswa dapat berpartisipasi aktif mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan memberikan tanggapan terhadap jawaban atau pendapat siswa lain. Keterlibatan siswa dalam kerja kelompok membuat siswa mudah dalam menyelesaikan kartu-kartu soal yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat dari Bodrova dan Leong (dalam Berk, 2012:434) bahwa anak-anak berpartisipasi dalam beragam kegiatan menantang dengan para guru dan teman sebaya, yang bersama-sama mereka membangun pengetahuan. Selain itu, *Fan N Pick* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan terhadap jawaban atau pendapat siswa lain sehingga pengetahuan siswa lebih berkembang dan luas. Sesuai dengan pendapat Renninger (dalam Berk, 2012:434) bahwa dalam pembelajaran kooperatif saat kelompok kecil bekerjasama mencapai tujuan bersama dengan menyelesaikan pertanyaan, perbedaan pendapat, berbagi tanggung jawab, dan saling mengoreksi jawaban yang kurang tepat. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di halaman selanjutnya.

**Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar**

Rata-rata Hasil Belajar Siswa		Peningkatan
Siklus I	Siklus II	
63	72,58	9,58

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa di atas, terlihat bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I hanya ada 10 orang siswa yang mendapat nilai memenuhi KKM, sisanya 14 orang mendapat nilai kurang dari KKM yang telah ditentukan dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 63. Pada siklus II jumlah siswa yang telah memenuhi KKM sebanyak 14 siswa, sedangkan 10 siswa mendapat nilai kurang dari KKM yakni dengan rata-rata hasil belajar sebesar 72,58. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 9,58. Sikap positif siswa dalam melakukan kerja kelompok dan diskusi juga mengalami perubahan. Siswa yang awalnya tidak berani dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, memberikan komentar terhadap pendapat siswa lain atau menyampaikan pendapat, setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick*. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran berlangsung, siswa mampu mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan serta melaksanakan sintak model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick*.

Beberapa hasil penelitian yang menggunakan tipe *Fan N Pick* dalam pembelajaran yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ariyanti (2015) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Mix Pair Share* dengan *Fan N Pick* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu (2015) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif kolaborasi tipe *Quiz-Quiz Trade* dan *Fan N Pick* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa VIII SMP Negeri Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Terbukti dari hasil observasi, motivasi belajar siswa meningkat sebesar 77,75% pada siklus I dan 84,18% pada siklus II.

Model *Fan N Pick* menekankan siswa untuk saling bertukar informasi, mengkonstruksi pengetahuan dan mengajarkan sesuatu kepada orang lain, sehingga siswa diharapkan lebih banyak memahami materi. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick* dapat

menumbuh kembangkan rasa percaya diri pada masing-masing siswa karena dapat berinteraksi dalam internal kelompok dengan optimal sehingga tidak menimbulkan diskriminasi dari segi akademis. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Silberman (2014) bahwa menempatkan siswa dalam kelompok dan memberi tugas yang menuntut mereka untuk bergantung satu sama lain dalam mengerjakannya merupakan cara yang bagus untuk memanfaatkan kebutuhan sosial siswa. Selain itu, pembentukan kelompok harus sudah dilakukan oleh guru dengan menentukan kelompok secara heterogen, apabila siswa yang menentukan sendiri kelompoknya maka ada kemungkinan pembentukan kelompok secara homogen karena siswa dalam membentuk kelompok biasanya memilih teman sesuai dengan pendapat Ross dan Harrison (dalam Berk, 2012:436) bahwa tidak mengherankan, pengelompokan homogen memperlebar kesenjangan antara siswa berprestasi tinggi dan rendah.

Menurut Sakinah (2012) dalam pembelajaran kooperatif guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, ketika semua berjalan lancar guru hendaknya berkeliling dan mengamati beberapa kelompok bekerja. Guru perlu melakukan campur tangan bila terjadi situasi-situasi berikut: 1) membawa kelompok kembali kepada target jika mereka kelihatan bergeser, kabur, dan sangsi dengan apa yang dilakukan; 2) memberikan umpan balik segera kepada kelompok tentang seberapa jauh mereka memperoleh kemajuan dalam tugas atau aktivitas yang dilakukan; 3) memberikan informasi lanjut kepada seluruh siswa setelah mengamati adanya kesulitan dalam penguasaan materi; 4) membantu mengembangkan keterampilan sosial melalui penghargaan dan pujian; 5) mendorong dan memotivasi kelompok tentang bagaimana mereka memperoleh kemajuan dalam tugasnya atau memberikan selamat kepada mereka saat mengalami kemajuan yang baik dalam tugasnya. Bimbingan guru sangat penting dalam pelaksanaan model pembelajaran *Fan N Pick* ini, karena siswa dituntut untuk beraktivitas yaitu dalam melaksanakan perannya dalam kelompok.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn cenderung pasif dan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) sehingga dalam pembelajaran PKn siswa akan cepat merasa bosan dan jenuh. Model pembelajaran kooperatif tipe *Fan N Pick* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk memperdalam siswa memahami suatu materi. Model kooperatif tipe *Fan N Pick* dalam pembelajaran PKn dapat memberikan kesempatan kepada teman dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan secara sistematis. Selain itu dapat membangkitkan keberanian siswa mengemukakan pendapat maupun pertanyaan juga melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya, mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada temannya maupun guru. Model ini juga memungkinkan siswa saling berbagi informasi dan pengetahuan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

## SIMPULAN

Dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guru harus berani menerapkan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif model *Fan N Pick*. Model pembelajaran *Fan N Pick* dapat melatih siswa dalam melakukan komunikasi melalui tanya jawab, berani menyampaikan ide, gagasan, pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta memberikan tanggapan yang disampaikan teman, mendengarkan pendapat teman, dan melakukan kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan. Kekurangan dalam pembelajaran ini dapat diminimalisir oleh guru dengan cara membentuk kelompok terlebih dahulu secara heterogen agar dapat mengefektifkan waktu dan mencegah siswa dalam memilih-milih teman saat belajar. Selain itu, guru harus membimbing siswa dalam kerja kelompok karena dalam model ini diperlukan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan perannya masing-masing.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hal ini tergantung pada guru yang dapat menerapkan berbagai model pembelajaran. Guru harus berani membuat inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang baru karena dengan

bimbingan dari guru siswa akan mampu belajar dan meningkatkan hasil belajar dengan model pembelajaran tersebut.

#### DAFTAR RUJUKAN

Depdiknas, 2006:97-104

Berk, E. L. 2012. *Development Through The Lifespan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Johnson, D. W., Roger T. J., and Stanne, M. B. 2000. *Cooperative Learning Methods: A- Meta Analysis*. <http://www.tablelearning.com>. Online, diakses tanggal 17 Oktober 2021

Kagan. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing.

Joyce, B., Weil, M., dan Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rudi. 2011. *Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning)*. (Online). (<http://rudu.unesa.blogspot.com>), diakses pada tanggal 2 Oktober 2021.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: Rajawali Pers.

Sakinah, M. 2012. *Pembelajaran Kooperatif*. (<http://miftahulsakinah.wordpress.co./2012/01/13/pembelajaran-kooperatif/>), diakses pada tanggal 16 April 2021

Slavin, R. E. 2008. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allyn and Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Syarifuddin. 2011. *Effective Learning*. (Online), (<http://syarifugass.blogspot.co.id/2011/10/adapun-kelebihan-dan-kekurangan-dari.html>), diakses tanggal 17 Oktober 2021