

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn

Oleh:

Suwarto WA, Hadiyah, dan Amir
Program PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Tujuan umum dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, sedangkan Tujuan khusus Penelitian Tindakan Kelas ini adalah 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran PKn yang terjadi dengan menggunakan media audio-visual. 2) Untuk membuktikan bahwa hasil belajar PKn dalam materi 'pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat' dapat meningkat dengan proses pembelajaran yang menggunakan media audio-visual.

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Dadapsari No.129 Surakarta. Subjek penelitian adalah siswa Kelas III SDN Dadapsari No.129 Surakarta sejumlah 43 siswa dengan distribusi siswa laki-laki 19 siswa dan siswa perempuan ada 24 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media audio-visual pada siswa kelas III SDN Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010 / 2011, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: melalui penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SD Negeri Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010 / 2011. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 54,51; siklus pertama 72,42; dan pada siklus kedua naik menjadi 85,93. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 60) pada tes awal 46,51%, tes siklus pertama 86,95%, dan pada tes siklus kedua siswa belajar tuntas mencapai 100%.

Penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarga negaraan melalui penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan keterampilan mempergunakan media audio-visual dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sehubungan dengan pemahaman dan hasil belajar siswa yang akan dicapai.

Kata Kunci: media audio-visual, hasil belajar PKn.

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu proses mempunyai dua sisi yang saling berkaitan. Pendidikan bukan sekedar transfer ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) tapi lebih kepada transfer normatif (*transfer of values*). Jadi tujuan akhir pendidikan adalah menciptakan manusia seutuhnya yang memiliki ilmu pengetahuan dan nilai-nilai iman taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Peran guru sangat penting. Selain sebagai pengajar, juga sebagai pembimbing dan pendidik. Namun kenyataannya peran itu sering dilupakan. Pendidikan dan pengajaran dilakukan hanya sekedar pemberian informasi. Hal itulah yang membuat siswa merasa bosan, sehingga pembelajaran tidak menarik minat siswa, dan akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu suksesnya pembelajaran. Melalui media siswa dapat menggunakan indera yang dimilikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan oleh siswa maka sesuatu yang dipelajari akan makin mudah diterima dan diingat. Kenyataannya persolan ini belum mendapat perhatian oleh para guru.

PKn merupakan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sehingga materinya sangat luas. Jika pembelajaran di kelas masih menggunakan cara-cara yang konvensional, maka proses pembelajaran hanyalah pemberian informasi-informasi tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa. Hal ini jelas bukan merupakan pembelajaran yang ideal karena tujuan pembelajaran adalah membuat tahu dan paham bukanlah hafal.

Berkaitan dengan itu, hasil belajar siswa menjadi rendah karena siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa dianggap objek benda mati. Ketidakberhasilan siswa Kelas III SD dalam mata pelajaran PKn khususnya aspek penguasaan konsep perlu segera diatasi.

Tindakan yang akan ditempuh peneliti untuk memperbaiki ketidakberhasilan tersebut adalah membangkitkan motivasi belajar siswa dengan penerapan media audio. Harapan

yang ingin dicapai pada akhir pembelajaran ini adalah semua siswa Kelas III SD mampu mencapai indikator keberhasilan pembelajaran PKn yang telah ditetapkan yaitu mencapai target antara 70 – 100.

Berdasarkan fakta di atas, peneliti dengan bantuan teman sejawat, bersama-sama mengidentifikasi masalah terhadap kekurangan-kekurangan dari pembelajaran PKn tersebut. Hasil refleksi tersebut terungkap masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran:

1. Kejenuhan dan kurangnya perhatian siswa terhadap materi pelajaran saat proses pembelajaran
2. Kurangnya variasi dalam pembelajaran
3. Keterbatasan pada alat bantu konvensional
4. Materi padat, guru dipacu waktu
5. Guru tidak menyampaikan tujuan dari materi
6. Sarana yang tersedia belum digunakan secara maksimal

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran yang dengan menggunakan media audio-visual di Kelas III SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta?
2. Apakah penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar PKn bagi siswa Kelas III di SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta?

Tujuan umum dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn

Tujuan khusus Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran PKn yang terjadi dengan menggunakan media audio-visual.
2. Untuk membuktikan bahwa hasil belajar PKn materi pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat meningkat dengan proses pembelajaran yang menggunakan media audio-visual.

LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin, *media* dimaknai sebagai antara. *Media* merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Utomo (1995: 12) “Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri siswa tersebut” Sedangkan Suparman, (1995: 177) mengatakan: “Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”.

Menurut Gerlach dan Elly dalam Arsyad (2000: 3) “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang mampu membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”

Heinich, dkk dalam Arsyad (2000: 4) mengemukakan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antar sumber dan penerima. Jadi film, televisi, foto, radio, cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau maksud pengajaran, media itu disebut media pengajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud media adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa menerima proses pembelajaran dengan mentransfer pengetahuan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses dalam diri siswa tersebut. Sedangkan pengertian media PKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PKn SD.

Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (1985) beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Rancangan Media Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Fungsi skenario media audio-visual adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan penglihatan sekaligus melatih keterampilan melihat.
3. Mengembangkan imajinasi siswa terhadap apa yang didengarkannya dan dilihat baik melalui guru maupun media tape recorder dan gambar-gambar dalam rekaman vcd/flasdic.
4. Memantapkan bagian-bagian yang dianggap penting dari materi ajar yang disampaikan

Hasil Belajar

Menurut C.A Kimble dalam Simanjuntak (1993: 38) belajar adalah perubahan yang relatif menetap dalam potensi tingkah laku yang terjadi sebagai akibat dari latihan dengan penguasaan dan tidak termasuk perubahan-perubahan karena kematangan, mengetahui dan memahami sesuatu sehingga terjadi perubahan dalam diri seseorang yang belajar.

Menurut Thorndike dalam Asri Budiningsih (2005: 21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimul yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar, seperti pikiran, perasaan atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respons yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan.

Menurut Gagne dan Briggs (1985: 42) Proses belajar berlangsung melalui delapan fase yaitu: (1) motivasi (*motivation*), (2) pemahaman (*apprehending*), (3) pemerolehan (*acquisition*), (4) penyimpanan (*retention*), (5) ingatan (*reccal*), (6) mengungkap kembali (*generalization*), (7) penampilan (*performance*), (8) umpan balik (*reinforcement*).”

Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa kapabilitas sebagai bukti nyata hasil belajar dapat dibedakan menjadi lima kategori, yaitu; (1) keterampilan intelektual, (2) strategi kognitif, (3) informasi verbal, (4) keterampilan motorik, (5) sikap.

Menurut Gagne dan Briggs (1985: 49-51) Kelima kategori hasil belajar ini meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Winkel (1996: 14.) bahwa “belajar adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman yang bersifat relative konstan dan berbekas. Selanjutnya W.S. Winkel (1996: 155-156) mengatakan: Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa, yaitu mengetahui garis-garis besar indikator yang menunjukkan adanya hasil tertentu dikaitkan dengan jenis hasil yang akan diukur.

Berdasarkan berbagai pendapat tentang pengertian belajar tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses untuk mengembangkan potensi dimiliki yang hasilnya berupa perkembangan kecakapan, sikap dan ketrampilan sebagai hasil berinteraksi dengan lingkungannya. Proses tersebut ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Seseorang dikatakan belajar apabila dalam diri orang tersebut terjadi perubahan tingkah laku hasil atau akibat dari upaya-upaya atau latihan yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan. Perubahan tingkah laku dapat ditunjukkan dalam

berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, sikap, percakapan, kebiasaan, dan lain-lain.

Penilaian hasil belajar PKn SD

Penilaian memiliki tujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, sehingga bermanfaat bagi siswa yaitu untuk mengukur sejauh mana siswa mampu menyerap materi yang telah disampaikan. Sedangkan bagi guru untuk umpan balik dari hasil pembelajaran yang telah disampaikan, dan untuk laporan pada orang tua siswa dan guru setiap akhir semester yang dikemas dalam buku raport.

Penilaian adalah suatu kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari masing-masing siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan. Penilaian juga merupakan indikator keberhasilan guru dalam proses pembelajaran (Supratiningsih dan Suharja, 2006). Pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu proses membandingkan tingkat keberhasilan dengan ukuran keberhasilan dalam pembelajaran yang telah ditentukan. Sedangkan penilaian dalam pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan dalam pembelajaran melalui kegiatan pengukuran atau perbandingan dengan kriteria-kriteria yang berlaku.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek, dan yang lain).

METODE PENELITIAN

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas III SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta. Adapun dipilihnya kelas tersebut sebagai tempat penelitian karena:

1. Peneliti adalah Dosen PGSD sehingga memudahkan proses penelitian.
2. Ada kesesuaian antara media audio-visual dengan perkembangan usia, fisik, mental siswa Kelas III SD.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa Kelas III SDN Dadapsari No.129 Surakarta sejumlah 43 siswa dengan distribusi siswa laki-laki 19 siswa dan siswa perempuan ada 24 siswa.

Sumber Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data utama dan data pendukung. Sumber utama adalah guru dan siswa, meliputi nilai hasil ulangan, hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Sedangkan data pendukung berasal dari teman sejawat yang ikut menjadi observer.

Ada dua hal yang menjadi objek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu variabel bebas dan terikat.

1. Variabel terikat adalah variabel yang tergantung dan sebagai variabel akibat. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah peningkatan hasil belajar PKn aspek penguasaan konsep.
2. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau disebut variabel sebab. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media audio.

Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan melalui tes, observasi dan dokumentasi.

Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah lisan, mempresentasikan hasil diskusi. Tes tertulis untuk melihat sejauh mana penguasaan konsep siswa.

Observasi

Husain Usman (2003: 54), Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti. Dalam hal ini yang diamati adalah kerjasama di kelompok dalam memecahkan masalah, semangat mengikuti PBM.

Dokumentasi

Data yang diambil dari dokumen berupa benda-benda tertulis seperti buku-buku, dokumentasi (gambar/foto), majalah, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2003: 206).

Alat Pengumpulan Data

Butir Soal Tes

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kemampuan mengerjakan soal-soal yang ada kaitannya dengan pokok bahasan. Bentuk tes yang digunakan berupa tes tertulis meliputi pilihan ganda, isian dan jawaban singkat

Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan digunakan sebagai pedoman mengamati perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati adalah sikap kerjasama dalam kelompok, dan semangat mengikuti PBM.

Validasi Data

Validasi Instrumen Tes

Validitas merupakan ukuran dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Sebuah tes dapat dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Validitas data pada penelitian ini menggunakan validitas teoritik.

Validasi Proses Pembelajaran

Pada proses pembelajaran (observasi) validitas data melalui triangulasi data dan triangulasi sumber.

Analisis Data

Analisis data merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian karena dengan analisis data yang diperoleh pada penelitian yang dilaksanakan dapat memberikan arti yang berguna dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif, yaitu analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan nilai tes antar siklus dan indikator kinerja. Analisis data dilakukan sejak awal sampai akhir penelitian yang merupakan kesatuan tak terpisahkan antara tahap pengumpulan data dan analisis data (Sayekti Pujosuwarno, 1995:6).

Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif prosentase. Data hasil observasi dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi tiap siklus.

Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah jika tujuan umum dan khusus dari penelitian ini sudah tercapai, yakni:

Umum

1. Guru mampu membuat pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan dan bermakna.
2. Guru mampu meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
3. Siswa dapat memahami hakikat belajar sehingga belajar menjadi suatu kebutuhan bukan paksaan.

Khusus

Peningkatan hasil belajar PKn dengan media audio-visual dapat meningkatkan hasil siswa dalam setiap mata pelajaran. Berdasarkan hasil pembelajaran sebelum diupayakan peningkatan hasil belajar PKn pada siklus I, yaitu dengan hasil rata-rata 6, maka indikator kinerja setelah tindakan pada siklus II diharapkan meningkat menjadi 7,0 atau ketuntasan belajar PKn minimal telah mencapai 80%.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus.

Langkah-langkah dalam siklus terdiri dari:

Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 1 kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut :

Perencanaan Umum

Perencanaan merupakan refleksi awal berdasarkan hasil studi pendahuluan. Adapun tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1). Membuat desain pembelajaran PKn tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat
- 2). Simulasi pembelajaran berdasarkan pada desain pembelajaran.

Revisi desain pembelajaran berdasarkan masukan dari hasil simulasi.

- 3). Menyusun instrumen.

Tindakan

Tahap ini merupakan implementasi dari perencanaan yang telah disimulasikan dan revisi, yaitu penggunaan strategi ini menitikberatkan pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dengan menggunakan media audio-visual yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn.. Pelaksanaan tindakan pada siklus pertama ini, diawali dengan mengondisikan kelas dengan apersepsi dan peninjauan kemampuan awal siswa sekaligus sebagai motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tahapan berikutnya adalah untuk memberikan informasi singkat tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Selanjutnya guru merumuskan permasalahan.

Pengamatan/Observasi

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan tahapan tindakan, guru sebagai penyampai materi. Dalam tahap ini dilakukan pula pengumpulan data-data. Setiap tindakan yang dilakukan guru dan siswa akan diamati oleh observer yaitu peneliti dan teman sejawat dengan menggunakan pedoman pengamatan. Pengamatan juga dilakukan ketika siswa mulai mengutarakan ide-idenya dan mempunyai nilai-nilai kebersamaan, rasa ingin memecahkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial dan memiliki komitmen. Dalam hal ini menggunakan lembar pengamatan yang telah disediakan.

Refleksi

Tahap ini berisi diskusi dari peneliti, guru maupun observer. Materi diskusi berisi menitikberatkan tentang kelebihan dan kekurangan tindakan, sekaligus menentukan sikap yang harus dilakukan untuk siklus selanjutnya. Pada tahap ini juga diadakan analisis data, untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat ditentukan apakah diperlukan siklus berikutnya atau tidak. Apabila Siklus I ini ternyata siswa belum mampu menjawab tujuan penelitian tindakan kelas, mungkin karena penggunaan media audio-visual masih merupakan hal yang baru, siswa belum terbiasa, berarti Siklus I belum berhasil karena belum menjawab permasalahan, sehingga masih diperlukan siklus selanjutnya, yaitu siklus II.

Siklus II

Siklus ini dilaksanakan satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

Perencanaan

Berangkat dari temuan faktual siklus I yang dibahas dalam analisis dan refleksi, maka perencanaan pada siklus II ini pada dasarnya hanya menyempurnakan siklus I. Perbedaan yang dapat dikemukakan adalah bahwa siklus II, observer dapat memperoleh laporan hasil pengamatan secara utuh.

Tindakan

Tindakan pada siklus II dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran, yaitu pada rencana mengajar harian, seperti yang dilakukan pada siklus I juga menggunakan media audio-visual. Tetapi, pada siklus II akan dilakukan perbaikan untuk lebih meningkatkan hasil yang didapat pada siklus I.

Pengamatan/Observasi

Pengamatan dilakukan pada setiap perubahan perilaku yang dialami oleh siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan membuat catatan penting yang dapat dipakai sebagai data penelitian. Sebagaimana pada siklus I, pengamatan dilakukan pula terhadap proses mengajar dengan menggunakan pedoman pengamatan dan jurnal mengajar.

Refleksi

Setelah melakukan tindakan dan pengamatan, peneliti kembali melakukan refleksi terhadap hasil yang didapat pada tahap sebelumnya pada siklus II. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal PKn yang diupayakan melalui peningkatan penguasaan konsep menggunakan media/alat peraga audio-visual.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

Hasil Penelitian

Dari hasil analisis data perkembangan hasil belajar kognitif siswa dapat disimpulkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada siklus I naik menjadi 42; dan pada siklus II naik lagi menjadi 60. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes siklus I adalah 92 dan pada siklus II naik menjadi 100. Nilai rata-rata kelas juga terjadi peningkatan yaitu pada tes siklus I 72,42; naik pada siklus II 85,93, siswa belajar tuntas pada siklus I 86,05% pada siklus II naik menjadi 100%.

Perbandingan Frekuensi Nilai pada Tes Awal, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas III SDN Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta

| No | Rentang Nilai | Tes Awal | | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------|---------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|-------------|
| | | f | % | f | % | f | % |
| 1 | 21-30 | 3 | 6,98% | 0 | 0,00% | 0 | 0,00% |
| 2 | 31-40 | 8 | 18,60% | 0 | 0,00% | 0 | 0,00% |
| 3 | 41-50 | 6 | 13,95% | 1 | 2,33% | 0 | 0,00% |
| 4 | 51-60 | 6 | 13,95% | 5 | 11,63% | 1 | 2,33% |
| 5 | 61-70 | 16 | 37,21% | 15 | 34,88% | 3 | 6,98% |
| 6 | 71-80 | 2 | 4,65% | 6 | 13,95% | 12 | 27,91% |
| 7 | 81-90 | 2 | 4,65% | 14 | 32,56% | 11 | 25,58% |
| 8 | 91-100 | 0 | 0,00% | 2 | 4,65% | 16 | 37,21% |
| Total | | 43 | 100% | 43 | 100% | 43 | 100% |

Peningkatan pengenalan siswa kelas III SD N Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta terhadap materi aturan-aturan yang berlaku di masyarakat dari tes awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel Perbandingan Hasil Tes Awal, Siklus I, dan Siklus II Siswa Kelas III SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta

| Keterangan | Tes Awal | Siklus I | Siklus II |
|----------------------|----------|----------|-----------|
| Nilai terendah | 20 | 42 | 60 |
| Nilai tertinggi | 80 | 92 | 100 |
| Rata-rata nilai | 54,51 | 72,42 | 85,93 |
| Siswa belajar tuntas | 20 | 37 | 43 |

Dari hasil tes awal, siklus I dan siklus II diperoleh nilai terendah yang diperoleh siswa pada tes awal 20; pada siklus I naik menjadi 42; dan pada siklus II naik lagi menjadi 60.

Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada tes awal sebesar 80; pada siklus I naik menjadi 92; dan pada siklus II naik lagi menjadi 100.

Nilai rata-rata kelas juga terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 54,51; siklus I menjadi sebesar 72,42; dan pada siklus II menjadi sebesar 85,93.

Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 60) pada tes awal sebesar 46,51%; tes siklus I sebesar 86,05% setelah dilakukan refleksi terdapat 6 siswa yang tidak tuntas (nilai ulangan di bawah 60) pada siklus II sebesar 100% namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari prosentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II semua siswa sudah mencapai ketuntasan. Dari analisis data dan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan kekurangan-kekurangan kecil.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I dan II dapat dinyatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media audio-visual dapat meningkatkan pemahaman tentang materi aturan-aturan yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta, baik peningkatan pada hasil belajar kognitif maupun aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Pada siklus I setelah diadakan tes kemampuan awal kemudian dilanjutkan dengan siswa menerima materi aturan-aturan yang berlaku di masyarakat dengan indikator : (a) Mengenal aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, (b) Menyebutkan contoh aturan-aturan yang berlaku di masyarakat, dan (c) Melaksanakan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat. Proses pembelajaran disampaikan sesuai dengan strategi dan terencana dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup. Kegiatan ini terfokus mengaktifkan siswa mulai dari memperhatikan penjelasan, melakukan pengamatan untuk memperoleh kesimpulan, mendemonstrasikan, tugas kelompok, berdiskusi, tugas individual. Setelah dilaksanakan siklus I dan dievaluasi dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu masih ada 6 siswa memperoleh nilai kurang dari 60 atau siswa yang tuntas 86,05% dan nilai rata-rata siswa 72,42.

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya untuk memantapkan dan mencapai tujuan penelitian. Pembelajaran yang disampaikan tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat dengan indikator yang sama pada siklus I, namun diadakan peningkatan penggunaan media audio-visual dan metode yang digunakan. Hal ini bertujuan agar siswa

lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Misalnya, menggunakan metode simulasi yang melibatkan siswa dalam percakapan sehari-hari. Kegiatan belajar mengajar disampaikan dengan strategi terencana sebagaimana siklus I dan kegiatan pembelajaran dilaksanakan lebih optimal. Hasil siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata siswa 85,93; siswa belajar tuntas mencapai 100%.

Dari analisis data dan diskusi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai terendah siswa, nilai tertinggi siswa, rata-rata kelas, dan siswa yang tuntas belajar dari tes awal hingga pada tes siklus II.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat siswa meningkat yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar kognitif. Selain itu juga adanya peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media audio-visual pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat meningkatkan pemahaman tentang aturan-aturan yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SDN Dadapsari No.129 Pasar Kliwon Surakarta Tahun Pelajaran 2010/2011.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media audio-visual pada siswa kelas III SDN Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010 / 2011, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: melalui penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat pada siswa kelas III SD Negeri Dadapsari No. 129 Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010 / 2011. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada tes awal sebesar 54,51; siklus pertama 72,42; dan pada siklus kedua naik menjadi 85,93. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 60) pada tes awal 46,51%, tes siklus pertama 86,95%, dan pada tes siklus kedua siswa belajar tuntas mencapai 100%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media audio-visual pada siswa kelas III SDN Dadapsari Pasar Kliwon Surakarta tahun pelajaran 2010/ 2011, maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi siswa SDN Dadapsari Pasar Kliwon Surakarta pada khususnya sebagai berikut.:

1. Bagi Sekolah

- 1). Sekolah diharapkan dapat menyiapkan media-media pembelajaran yang dibutuhkan di sekolah termasuk media audio-visual.
- 2). Sekolah diharapkan memberi kemudahan bagi guru dalam mengembangkan Penelitian Tindakan Kelas agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan menggunakan media audio-visual dalam proses pembelajaran di kelas, karena penggunaan media audio-visual dapat:

- 1). Meningkatkan pengenalan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat.
- 2). Meningkatkan keaktifan, kreativitas siswa dan keefektifan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

3. Bagi Siswa

- 1). Siswa hendaknya meningkatkan aktivitas dan kreativitas serta menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran, mau bertanya dan memberikan tanggapan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.
- 2). Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan hasil belajarnya ke dalam kehidupan sehari hari.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, 1998, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

- Bloom,BS, (1986), *Mastery Learning*, New York, Kolt, Rinehart and Winston.Inc
- Borg, Walter R. & Gall, Meredith Damien. (1983). *Educational research : an introduction (4d ed.)*. New York & London : Longman
- Criswell, Elearnor L. (1989). *The designof computer-based instruction*. New York : Macmillan Publishing Company.
- Emzir, (2009), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Latuheru, John D. (1998). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Reigeluth. (1983),*Instructional Design Theories and Models: An Overview of Their Current Status*. Hillsdale, New Jersey: Laurence Erlbaum Associates.
- W.S. Winkel, (1996), *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.