

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

Basyir Dayan, Syahwani Umar, Witarsa

Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan, Pontianak

Email: basyir.daiyan@gmail.com

Abstrak : Latar belakang penelitian bahwa tingkat kesulitan belajar siswa di SDN 14 Sadaniang dalam menyerap materi pelajaran Pkn cukup memperhatikan. Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan penggunaan media pembelajaran PKn untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Riset*. Sampel penelitian berjumlah 20 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Dari hasil analisis bahwa motivasi dan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tergolong rendah sebab dari 3 kali pertemuan, masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM. Sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran motivasi dan hasil belajar siswa meningkat sebab dari 3 kali pertemuan, semua siswa mencapai KKM.

Kata Kunci : **Media Pembelajaran Pkn, Motivasi**

Abstract : The background research that the level of difficulty for students at SDN 14 Sadaniang in civic education absorbing subject matter is quite alarming. The purpose of this study to describe the use of instructional civics teaching media to improve motivation and learning outcomes in grade IV SDN 14 Sadaninag. The method used in this study was Quasi Experimental Research. These samples included 20 students. Data analysis techniques used t test. The research findings are that there are differences in student motivation and learning outcomes without the use of instructional media civics in class IV SDN 14 Sadaniang. The research findings are that motivation and student learning outcomes before using instructional media is low because of the three meetings, there are students who do not reach the KKM. While using the media after learning motivation and learning outcomes of students increased because of 3 sessions, all students reach KKM.

Keywords: **PKn Teaching, Motivation**

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaan (PKn) di Sekolah Dasar, guru perlu mengembangkan startegi/taktik yang tepat, dengan pendekatan-pendekatan dan mode-model belajar yang akan diterapkan serta didukung oleh metode dan media yang efektif. Hal ini akan membantu guru

dalam memahami dan membantu siswa untuk berlatih mengamalkan nilai moral Pancasila dan budi pekerti yang dipelajari di sekolah. Dari sekian banyak pendekatan dan model serta metode pembelajaran, perlu dipilih beberapa pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa Sekolah Dasar (SD) serta sifat tujuan yang ingin dicapai dari proses pembelajaran PKn di SD sebagai amanah dari tujuan pendidikan nasional.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI N0. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas) Khususnya: a). Pasal 3 yang menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, b). Pasal 4 mengatakan sebagai berikut: 1). Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia, Nilai Keagamaan, Nilai kultural, dan Kemajemukan Bangsa, 2). Pendidikan diselenggarakan sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan Multimakna, 3). Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, 4). Pendidikan diselenggarakan dengan member keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran, 5). Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat, 6). Pendidikan diselenggarakan dengan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Memperhatikan pasal 3 dan 4 tersebut di atas, khususnya pada jenjang Pendidikan Dasar, sudah selayaknya sekolah dikembangkan sebagai pranata atau tatanan sosial-Pedagogis yang kondusif atau member suasana bagi tumbuh kembangnya berbagai kualitas pribadi peserta didik. Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu member keteladanan,, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Peran PKn dalam proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui PKn sekolah perlu di kembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi.

Dari kedua konsep dasar tersebut dapat dikemukakan bahwa paradigma pendidikan demokrasi melalui PKn yang perlu dikembangkan dalam lingkungan sekolah adalah pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional atau bersifat jamak. Sifat multidimensionalnya itu terletak pada: *Bhineka Tunggal Ika*, yang diarahkan pada dimensi kecerdasan

(spiritual, rasional, dan sosial) yang menghasilkan pengalaman belajarnya yang terbuka, fleksibel atau luwes, dan bervariasi kepada dimensi tujuan pembelajaran PKn.

Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 di kemukakan bahwa “ *mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata Pelajaran yang memfokuskan pada pembentukkan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945*” Sedangkan tujuannya digariskan dengan tegas adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1). *Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2). Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi, 3). Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, 4). Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.*

Untuk mengemban keempat tugas di atas, maka guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran PKn di SD yang dikemas dengan komprehensif, agar peserta didik memperoleh pengalaman empiris langsung dan lebih mudah menyerap materi pelajaran.

Dikaitkan dengan pembelajaran, media pembelajaran PKn dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Sedangkan pengertian media PKn adalah media yang terpilih dan cocok untuk pembelajaran PKn SD.

Guru PKn yang professional tidak hanya menguasai sejumlah materi pelajaran, tetapi juga terampil dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran serta situasi pada saat materi tersebut harus disajikan. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan metode yang tepat, agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kondisi pembelajaran PKn di SDN 11 Sadaniang selama ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa kurang memuaskan. Hal ini disebabkan guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dan tidak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa pasif dan tidak bisa menyerap materi dengan baik.

Pentingnya media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar dijelaskan oleh John (2006:36) dalam mempertahankan promosi Doktor Pendidikan di University South of Africa. Hasil penelitiannya terhadap siswa sekolah dasar di Zambia menunjukkan bahwa media pembelajaran moral dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar. Media pembelajaran moral memotivasi siswa untuk mengembangkan nilai kerja sama dan menghargai nilai budaya antar etnis.

Menurut Heafner (2014:43) media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dari tiga dimensi yaitu :

First, task value motivational theory addresses the question of why an individual completes a task. Second, the concept of expectancy represents the key idea that students will not choose to do a task or continue to engage in a task that they believe exceeds their capability. The final area of motivational theory relates to the affective domain and identifies students' emotional reactions to the task and self worth evaluation.

Makna dari pendapat di atas, bahwa media pembelajaran berperan dalam motivasi yaitu pertama, media pembelajaran mampu memediasi nilai tugas teori motivasi membahas pertanyaan mengapa seorang individu menyelesaikan tugas. Kedua, media pembelajaran mampu memediasi konsep harapan merupakan gagasan kunci yang siswa tidak akan memilih untuk melakukan tugas atau terus terlibat dalam tugas yang mereka percaya melebihi kemampuan mereka. Ketiga media pembelajaran mampu memediasi teori motivasi berkaitan dengan domain afektif dan mengidentifikasi reaksi emosional siswa terhadap evaluasi tugas dan nilai diri.

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, lebih jauh perlu dibahas tentang arti, posisi, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik beberapa jenis media, untuk mendapatkan gambaran dan pemahaman sebelum menggunakan atau mungkin memproduksi media pembelajaran.

Victoria *et al* (2013) Mengemukakan bahwa *these learning styles point to the need for using media and making teaching and learning a dialogical process. Knowledge and application of instructional media is thus an essential part of every teacher.*

Ashar (2010:4) menyatakan media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. (Depdiknas, 2009:3) menyatakan media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Menurut Depdiknas (2009:4). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner dalam Depdiknas (2009:5). bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda

konkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

Schramm dalam Munadi (2008:113) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu: media kompleks (film, TV, Video/VCD,) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks). Selain itu menggolongkan media berdasarkan jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak / radio, televisi), media kelompok (liputannya seluas ruangan / kaset audio, video, OHP, slide, dll), media individual (untuk perorangan / buku teks, telepon, CAI). Asyhar (2011:45) media diklasifikasikan menjadi : 1). Media visual, 2). Media audio, 3). dan media audio-visual.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran PKn untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut : 1). Mendeskripsikan motivasi dan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang, 2) . Mendeskripsikan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang, 3). Tujuan Penelitian yang telah disebutkan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut : 1). Secara Teoritis . Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran ilmiah terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pengkajian teknologi pendidikan khususnya tentang penggunaan media pembelajaran PKn di sekolah dasar, 2). Secara Praktis, a). Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penulis terutama dalam mengaktualisasikan teori-teori yang selama ini diperoleh pada saat perkuliahan dengan keadaan di lapangan dan dapat mengaktualisasikannya melalui kegiatan analisis, b). Sebagai bahan masukan kepada dunia pendidikan khususnya guru yang mengajar PKn dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah dasar.

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah memepunyai arti *antara, perantara* atau *pengantar*. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Ashar (2010:4) menyatakan media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer. (Depdiknas, 2009:3) menyatakan media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.

Sardiman (2012: 73) menyatakan bahwa: “Motivasi berasal dari kata *‘Motif’* yang diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu”. Menurut Mangkunegara (2005: 61) motivasi merupakan kondisi atau energy yang menggerakkan diri karyawan yang terarah atau tertuju untuk mencapai tujuan organisasi perusahaan”. Sedangkan menurut Indrawijaya (2009: 67) “motivasi merupakan proses

psikologi, dalam mana terjadi interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, proses belajar, dan pemecahan masalah”.

Menurut Nana (201:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah ”perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”. Menurut Syaiful Sagala (2010: 52) ”hasil belajar adalah hasil kemajuan ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang dicapai siswa”.

Masalah belajar adalah masalah yang pelik dan kompleks, sehingga tiada seorang ahlipun yang dapat membahas secara tuntas dan sempurna. Oleh karena itu kebanyakan dari pakar pendidikan menjadikan masalah belajar sebagai sentral pembahasannya. Dan sewajarnya apabila antara pakar yang satu dengan yang lain mempunyai perbedaan pendapat dalam mengemukakan definisi tentang belajar meskipun bukan perbedaan yang mendasar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa definisi tentang belajar sebagai berikut : 1) Menurut Lester D. Crow and Crow dalam Oemar (2010:36) *“Learning is a modification of behavior accompanying growth processes that are brought about through adjustment to tensions initiated through sensory stimulation”*. Artinya : “Belajar adalah perubahan tingkah laku yang menyertai proses pertumbuhan yang semua itu disebabkan melalui penyesuaian terhadap keadaan yang diawali lewat rangsangan panca indera”. Dalam hal ini seorang yang belajar akan mendapatkan perubahan tingkah laku yang sesuai dengan proses pertumbuhan yang dimiliki anak tersebut akibat adanya penyesuaian diri oleh anak terhadap apa yang telah dipelajarinya, 2) Menurut Oemar (2010:37) “Belajar adalah suatu proses suatu peruses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Dari pengertian ini jelas bahwa belajar merupakan upaya sadar dari seorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru sehingga seseorang itu akan mendapatkan pengalaman hidup yang baru akibat dari adanya hubungan antara si anak dengan lingkungan di mana anak menjalankan proses belajar, 3) Menurut Winkel dalam Syaiful Sagala (2010: 59) “Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan, perubahan pengetahuan, pemahaman ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berkas”. Sedang menurut Winkel di atas jelas bahwa belajar merupakan suatu aktivitas jiwa untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang menetap akibat adanya hubungan antara anak dengan lingkungan dimana anak sedang melakukan kegiatan belajar, 4) Rahyubi (2012:3) belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi perilaku dari proses internalisasi nilai, pengaruhuan, dan pengalaman seseorang, 5) Menurut Nana (201:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah ”perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris”. Menurut Syaiful Sagala (2010: 52) ”hasil belajar adalah hasil kemajuan ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang dicapai siswa”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Riset*. “metode eksperimen adalah metode yang membutuhkan

langkah-langkah lengkap agar data yang diperlukan dapat diperoleh pada analisis yang obyektif. Bila dilakukan dengan baik, studi eksperimental menghasilkan bukti yang paling benar berkaitan dengan hubungan sebab-akibat". Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali tatap muka hingga ketercapaian hasil belajar yang meningkat dengan menggunakan metode yang diuji cobakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 14 Sadaniang Kelas IV semester ganjil (1) pada tahun ajaran 2014/2015. Pemilihan kelas ini berdasarkan pada perimbangan dari perolehan nilai rata-rata kelas IV pada mata pelajaran PKn sangat rendah pada tiap tahun ajaran dan diharapkan guru dapat mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar siswa serta sebagai motivasi bagi teman-teman seprofesi untuk juga ikut mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas. Waktu pengajuan judul, penelitian hingga penyusunan laporan penelitian dilaksanakan mulai bulan Agustus sampai dengan bulan Desember 2014.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Memberikan angket motivasi belajar kepada siswa sebelum dilakukan *pre test*, b) Melakukan *pre test* kepada siswa sebelum dilakukan *treatment*, c) Memberikan angket motivasi belajar kepada siswa sebelum *post test* dan setelah dilakukan *treatment*, d) Memberikan *post test* kepada siswa setelah dilakukan *treatment*.

Sumber data pada penelitian ini yaitu data yang diperoleh dari pengukuran langsung pada siswa meliputi angket motivasi belajar dan selisih nilai (*Gain score*) antara (*Pre test*) sebelum siswa mendapatkan perlakuan dan (*Pos test*) setelah siswa menerima materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PKn.

Berdasarkan variabel yang diteliti maka, digunakan 2 instrumen, yaitu angket motivasi belajar dan *gain score* (selisih) nilai hasil belajar siswa. a) Angket Motivasi Belajar. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn, model skala motivasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *skala likert*. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan *skala likert* yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur sikap positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur sikap negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Bentuk jawaban *skala likert* ialah sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS), b) *Gain score* merupakan selisih antara nilai *Pre tes* siswa sebelum diberi perlakuan dengan *Pos tes* sesudah siswa diberi perlakuan metode pembelajaran. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam pengumpulan data adalah berupa daftar pertanyaan yang disusun dari buku pegangan serta penambahan soal dari peneliti.

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas item dari instrumen angket penelitian. Suatu item dikatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total, dengan kata lain terdapat kesejajaran antara skor item dan skor total. Untuk menguji instrumen

penelitian ini menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* (PPM). Untuk mengetahui reliabilitas angket motivasi belajar digunakan rumus *alpha*. Rumus *alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 atau 0, misalnya angket dan bentuk soal uraian. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang normal atau tidak. Langkah-langkah pengujian normalitas dengan menggunakan *kolomogorof smirnov*. Pengujian *kolomogorof smirnov* digunakan untuk menguji sekumpulan data sampel dari distribusi normal, dengan asumsi bahwa $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ adalah merupakan *random* sampel dan fungsi distribusi komulatif $F_0(x)$ kontinu. (Dahlan, 2011:48). Uji ini digunakan untuk menguji apakah dua kelompok sampel penelitian mempunyai varian yang homogen. Langkah-langkah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Bartlett*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Sadaniang pada siswa kelas IV dengan materi pembelajaran PKn. Peneliti melakukan pengamatan di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Materi perlakuan dengan topik yang sama yaitu Pemerintah Pusat dengan pokok bahasan Lembaga-Lembaga Negara Kesatuan Republik Indonesia. Untuk memperoleh hasil penelitian yang ideal dilakukan perlakuan dengan 3 kali pertemuan yaitu pertemuan 1 sampai 3 tidak menggunakan media. Pertemuan berikutnya pada kelas yang sama pembelajaran menggunakan media pembelajaran. a) Pertemuan pertama, kelas IV minggu kedua bulan Agustus. Materi yang diajarkan **Struktur ketatanegaraan Republik Indonesia** dengan sub pokok bahasan Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR). Kegiatan pembelajaran PKn di kelas IV dengan tidak menggunakan media pembelajaran dan mengerjakan soal, b) Pertemuan kedua dan ketiga pada minggu ketiga dan keempat bulan September dilakukan dengan cara yang sama. Namun materi pelajaran berbeda. Pada minggu kedua materi yang diajarkan Dewan Perwakilan Rakyat (DPRD). Pada minggu ketiga materi yang diajarkan Dewan Perwakilan Daerah (DPRD). Kegiatan pembelajaran PKn di kelas IV dengan tidak menggunakan media pembelajaran dan mengerjakan soal, c) Pertemuan ke 5 – 6, minggu pertama bulan September. Materi yang diajarkan **Struktur ketatanegaraan Republik Indonesia** dengan sub pokok bahasan Majelis Permusyawaratan Rakyat (MPR). Pada minggu kelima materi yang diajarkan Dewan Perwakilan Rakyat (DPRD). Pada minggu keenam materi yang diajarkan Dewan Perwakilan Daerah (DPRD). Kegiatan pembelajaran PKn dengan menggunakan media Pembelajaran berupa media visual (gambar, bagan, dan Peta). Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai kemudian peneliti memberikan soal *posttest* untuk dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Setelah diperoleh data-data dari hasil penelitian yang dilakukan dikelas IV, kemudian dilakukan analisis data dari data yang telah terkumpul tersebut. Tahap-tahap analisis data meliputi (1) analisis deskriptif; (2) pengujian asumsi analisis; dan (3) pengujian hipotesis. Berdasarkan data

yang diperoleh di lapangan, secara teoritik rentang motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran antara 30 – 134. Secara empirik diperoleh skor minimum 104, skor maksimum 134, rata-rata = 120, Modus = 110, median = 121, simpangan baku = 8,46, dan varian 71,71. Dengan menggunakan aturan Strurgess diperoleh jumlah kelas interval 6 dan panjangnya kelas 5, sehingga dibuat distribusi frekuensi skor motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. berdasarkan pada pengelompokan data dalam 5 kategori alternative jawaban yang bervariasi. Pada tabel 4.11 di atas menunjukkan bahwa nilai skor motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan frekuensi atau jumlah responden terbanyak adalah berkisar antara 119-123 yaitu kelas interval keempat sebanyak 5 atau 25%. Kedua terbanyak berkisar antara 109-113, 124-128, dan 129-133, yaitu kelas interval kesatu, kelima, dan keenam masing-masing sebanyak 4 atau 20%. Sedangkan ketiga dan keempat terbanyak yaitu kelas interval ketiga dan kesatu dengan frekwensi 5% dan 10%. berdasarkan pada pengelompokan data dalam 5 kategori alternative jawaban yang bervariasi. Pada tabel 4.12 di atas menunjukkan bahwa nilai skor motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan frekuensi atau jumlah responden terbanyak adalah berkisar antara 118-112, dan 128-132 yaitu kelas interval ketiga dan keempat masing-masing sebanyak 5 atau 25%. Kedua terbanyak berkisar antara 113-117, 133-138, yaitu kelas interval kedua, dan ketiga masing-masing sebanyak 3 atau 15%. Sedangkan ketiga dan keempat terbanyak yaitu kelas interval keempat dan keempat dengan frekwensi 10%

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan nilai pos tets masing-masing pertemuan sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran.

No	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
	Nilai	Frek Siswa	%	Nilai	Frek Siswa	%	Nilai	Frek Siswa	%
1	40	2	10	45	3	15	50	2	10
2	45	2	10	50	3	15	55	6	30
3	46	1	5	52	1	5	60	3	15
4	50	3	15	53	1	5	62	1	5
5	52	2	10	54	1	5	64	1	5
6	54	2	10	55	3	15	65	2	10
7	55	2	10	60	3	15	68	2	10
8	56	1	5	62	1	5	70	1	5
9	60	2	10	65	2	10	75	1	5
10	65	1	5	73	1	5	77	1	5
11	70	1	5	75	1	5	-	-	-
12	73	1	5	-	-	-	-	-	-
Σ	1072	20	100	1129	20	100	1224	20	100
	Rata-rata 53,6			Rata-rata 56,45			Rata-rata 61,2		

Dari tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 1, nilai rata-rata 53,6 < KKM 60. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 5 orang atau 25%. Nilai

sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 2, nilai rata-rata $56,45 < \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 9 orang atau 45%. Nilai sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 3, nilai rata-rata $61,2 > \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 12 orang atau 60%. Dengan demikian sebelum menggunakan media pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang belum optimal, sebab dari 3 kali pertemuan, masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM.

Hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dilakukan dalam 3 kali pertemuan dengan nilai pos tests masing-masing pertemuan sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

No	Pertemuan 1			Pertemuan 2			Pertemuan 3		
	Nilai	Frek Siswa	%	Nilai	Frek Siswa	%	Nilai	Frek Siswa	%
1	50	1	5	55	1	5	60	1	5
2	55	2	10	56	1	5	62	1	5
3	57	1	5	58	1	5	65	2	10
4	60	2	10	62	1	5	66	1	5
5	62	1	5	65	1	5	68	1	5
6	65	6	30	67	1	5	72	1	5
7	66	1	5	68	2	10	75	2	10
8	67	1	5	70	3	15	76	1	5
9	68	2	10	72	1	5	78	1	5
10	70	1	5	75	3	15	80	3	15
11	75	2	10	76	1	5	83	1	5
12	-	-	-	78	2	10	84	1	5
13	-	-	-	82	1	5	85	2	10
14	-	-	-	86	1	5	90	1	5
15	-	-	-	-	-	-	95	1	5
Σ	1278	20	100	1406	20	100	1524	20	100
	Rata-rata 53,6			Rata-rata 56,45			Rata-rata 61,2		

Dari tabel 2, dapat dilihat bahwa nilai sesudah menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 1, nilai rata-rata $63,9 < \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 16 orang atau 75%. Nilai sesudah menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 2, nilai rata-rata $70,3 < \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 17 orang atau 85%. Nilai yang menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 3, nilai rata-rata $76,2 > \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 20 orang atau 100%. Dengan demikian nilai siswa sesudah menggunakan media pembelajaran telah menunjukkan hasil belajar yang yang diinginkan, sebab dari 3 kali pertemuan, semua siswa mencapai KKM.

Pembahasan

Hasil analisis di peroleh nilai $T_{hitung} -8,270 < T_{table} 1,73$ nilai sig $\alpha 0,00 < 0,05$ yang menunjukkan perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media media pembelajaran

PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Dengan demikian ada peningkatan motivasi siswa sesudah penggunaan media media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang.

Peningkatan motivasi belajar sesuai dengan hasil pengamatan sebagai berikut :

Tabel 3 Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran

Indikator	Sebelum		Sesudah	
	Siswa	%	Siswa	%
Motivasi Intrinsik				
Dorongan kuat dalam diri siswa untuk belajar	6	30	20	100
upaya menyimak penjelasan guru tentang materi	8	40	18	90
Membaca materi dalam buku	5	25	18	90
Motivasi menjawab pertanyaan guru	4	20	20	100
Rata-Rata	5,75	28,75	19	97
Motivasi ekstrinsik				
Berseangat kedepan menunjuk materi	8	40	20	100
Menjelaskan materi ke depan kelas	6	30	20	100
Berani mengemukakan pendapat	4	20	18	90
Rata-Rata	6	30	19	97

Dari Tabel di 3, dapat dilihat peningkatan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajar meningkat secara signifikan yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran sebanyak 6 orang atau 30% kemudian sesudah menggunakan media pembelajaran meningkat sebanyak 19 orang atau 97%.

Merujuk pada studi Florence (2011) yang dilakukan terhadap 500 sekolah di Kenya menyatakan :

Motivation such as: use of game technique; use of audio, visual and audio visual technique increase students intensity of work, attention and encourage deeper cognitive processing; use of exploratory environment, give the student personal control, arouse the students curiosity and give encouragement even when errors are made.

Hyungsung (2012) yang melakukan penelitian terhadap 56-59 anak dibeberapa sekolah dasar di Korea yang berumur antara 11 – 12 tahun untuk melihat peningkatan motivasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran secara digital. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil penelitiannya menunjukkan Wilks' $\lambda = 0.730$, $p < 0.001$). Wilks' λ represents the part of within - group variation against total variation, where a Wilks' λ close to 0 means that differences between groups are major. Hasil ini menyatakan bahwa ada perbedaan masing-masing kelompok sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran pendidikan yaitu sesudah menggunakan media pembelajaran sebesar 73%, dan media pembelajaran dapat meningkatkan daya konsentrasi siswa.

Hasil penelitian Shane dan Leah (2012) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya yaitu penelitian ini menempatkan hasil sebagai variabel terikat dengan asumsi bahwa hasil belajar merupakan variabel yang penting diperhatikan dan menentukan siswa mencapai tujuan

belajar. Perbedaannya adalah Shane dan Leah menggunakan istilah prestasi belajar untuk mengukur nilai yang dicapai siswa yang didukung oleh penggunaan media pembelajaran. Sedangkan penelitian ini menggunakan istilah hasil belajar dari sisi proses dan pengalaman belajar, serta nilai raport. Namun demikian hasil Shane dan Leah dan hasil penelitian ini bersifat saling mendukung.

Menurut Heafner (2014:43) media pembelajaran berperan dalam motivasi yaitu pertama, media pembelajaran mampu memediasi nilai tugas teori motivasi membahas pertanyaan mengapa seorang individu menyelesaikan tugas. Kedua, media pembelajaran mampu memediasi konsep harapan merupakan gagasan kunci yang siswa tidak akan memilih untuk melakukan tugas atau terus terlibat dalam tugas yang mereka percaya melebihi kemampuan mereka. Ketiga media pembelajaran mampu memediasi teori motivasi berkaitan dengan domain afektif dan mengidentifikasi reaksi emosional siswa terhadap evaluasi tugas dan nilai diri.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil pengujian hipotesis dan pembahasan dikemukakan kesimpulan dan rekomendasi penelitian sebagai berikut : 1). Terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa tanpa penggunaan media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Dari hasil analisis bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran tergolong rendah sebab nilai modus di bawah nilai rata-rata yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran PKn hanya 30%. Demikian halnya dengan hasil belajar tanpa penggunaan media pembelajaran PKn dimana dari hasil uji t pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 diperoleh nilai modus dibawah nilai rata-rata yang berarti hasil belajar PKn tanpa penggunaan media pembelajaran tergolong rendah. Sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 1, nilai rata-rata $53,6 < \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 5 orang atau 25%. Nilai sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 2, nilai rata-rata $56,45 < \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 9 orang atau 45%. Nilai sebelum menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 3, nilai rata-rata $61,2 > \text{KKM } 60$. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 12 orang atau 60%. Dengan demikian sebelum menggunakan media pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang belum optimal, sebab dari 3 kali pertemuan, masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM, 2). Perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran PKn di kelas IV SDN 14 Sadaniang. Dari hasil analisis motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran tergolong tinggi sebab nilai modus di atas nilai rata-rata yaitu sesudah menggunakan media pembelajaran tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran PKn meningkat menjadi 90%. Demikian halnya dengan hasil belajar sesudah penggunaan media pembelajaran PKn dimana dari hasil uji t pada pertemuan 1 sampai pertemuan 3 diperoleh nilai modus di atas nilai rata-rata yang berarti hasil

belajar PKn meningkat. Peningkatan hasil belajar diperkuat oleh hasil statistic deskriptif dimana nilai sesudah menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 1, nilai rata-rata 63,9 < KKM 60. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 16 orang atau 75%. Nilai sesudah menggunakan media pembelajaran pada pertemuan 2, nilai rata-rata 70,3 < KKM 60. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 17 orang atau 85%. Nilai kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran. Pada pertemuan 3, nilai rata-rata 76,2 > KKM 60. Sementara siswa yang tuntas berjumlah 20 orang atau 100%. Dengan demikian nilai siswa sesudah menggunakan media pembelajaran telah menunjukkan hasil belajar yang yang diinginkan, sebab dari 3 kali pertemuan, semua siswa mencapai KKM.

Saran

Setelah berhasil merumuskan beberapa simpulan, maka dikemukakan saran sebagai berikut : 1) Penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PKn uuntuk meningkatkan motivasi belajar siswa perlu terus ditingkatkan, mengingat media pembelajaran berfungsi sebagai proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebab dengan media pembelajaran dapat memtivasi indra siswa untuk focus mengikuti proses pembelajaran, 2) Penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajan PKn uuntuk meningkatkan hasil belajar siswa perlu terus ditingkatkan, mengingat pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar, namun keberhasilan menggunakan media pembelajaran sebagai bagian penting dari teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar. Sebab media pembelajaran mewakili secara langsung isi pesan pembelajaran, bermakna menjelaskan pesan, dan melibatkan secara langsung siswa terhadap pesan sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam *media pembelajaran* tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Ashar, Sunyoto, *Munandar*, 2010. Psikologi Industri dan Organisasi. Jakarta : UI Press
- Hyungsung Park. 2012. Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game. *International Journal of Grid and Distributed Computing Vol. 5, No. 1, March, 2012*

- Heafener Tina 2004. Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, Vol 4 No 1, pp 42-53
- Indrawijaya A.I. 2009. *Perilaku Organisasi*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Mangkunegara Anwar Prabu 2008. *Perilaku dan Budaya Organisasi*. Bandung: Adhitama
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press
- Nana Sudjana 2011/ *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rodaskarya
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kemendikbud
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sardiman, AM. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Umar Husein 2002. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta : Gramedia.
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2012. Bandung: Citra Umbara
- Shane Dawson and Leah P. Macfadyen 2012. Numbers Are Not Enough. Why e-Learning Analytics Failed to Inform an Institutional Strategic Plan. *Educational Technology & Society*, 15 (3), 149–163
- Syaiful Sagala 2010. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta