

PENGGUNAAN MEDIA *FLASHCARD* DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS V SDN NGAGEL REJO I/ 396 SURABAYA

Mulyorini

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Sri Hariani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: peneliti terhadap siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya, cara pembelajaran PKn kurang bervariasi karena guru – guru hanya menggunakan metode ceramah selain itu, siswa tidak dilatih dalam bidang bekerja bersama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Hal tersebut berdampak pada banyaknya nilai siswa yang berada di bawah KKM yang telah ditemukan nilai ketuntasannya yaitu 75. Oleh karena itu peneliti mencoba memperbaikinya dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran PKn pada materi kebebasan berorganisasi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya yang berjumlah 38 siswa. Terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Dilakukan melalui dua siklus dan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan angket. Instrumen yang digunakan adalah lembar aktivitas guru, lembar aktivitas siswa, lembar tes dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dari observasi guru dan siswa, hasil tes, serta hasil angket. Sedangkan cara mendeskripsikannya melalui teknik analisis data kuantitatif. Aktivitas guru mengalami peningkatan selama dua siklus, pada siklus I yaitu 77%, pada siklus II meningkat 87,5% . Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dari siklus satu sampai siklus dua yaitu 71,42%, 92,8%. Hasil belajar penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan pada siklus I hanya mencapai 61% dan meningkat pada siklus II menjadi 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta hasil belajar siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

Kata Kunci: Media *flashcard*, Pembelajaran PKn, Hasil Belajar.

Abstract: According to the result of the observation which had been held on Monday, 17 April 2014 by the researcher to the fifth graders of State Elementary School Ngagel Rejo I Regency Surabaya, it can be known that the learning process was not creative, the teacher was just doing lecturing during the lesson and the students did not learn how to work in a team, communicate and appreciate the other's opinion. It made the score of the students are lower than 7,5 as the minimal standard. It becomes the reason of the researcher to conduct a study in order to solve the *flashcard* media in the subject of civic education freedom organization. This study used a Class Action Research with the subjects of the research were the fifth students of SDN Ngagel Rejo I Surabaya that is amount of 38 students. Consisting of 17 male students and 21 female students. Having conducted through two cycles and each cycle consisting of planning, implementation, observation, reflection. Data collection techniques were observation, tests, and questionnaire sheet. The instrument used was of teachers activity sheet, students activity sheet, testsheet, and questionnaire sheet. The data analysis technique being used were the analysis of quantitative data from observations of teachers and students, test results, and the results of the questionnaire. While the way of describing through quantitative data analysis techniques. Teacher activity showed some improvements during the three cycles, the first cycle was 77%, the second cycle increases by 87,5%. The improvement also occurred in the student activities of the first cycle to the two cycle, namely 71,42%, 92,8%. The results of students' mastery of concepts learning in the first cycle increased only to 61%, in the second cycle reached 84%. Thus it can be concluded that the media *flashcard* can enhance activities of teachers and students in learning activities, as well as learning outcomes grade V SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

Keywords: Media *flashcard*, Civic Education, Result Study.

PENDAHULUAN

Berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 April 2014 ditemukan mayoritas siswa kelas V SD Negeri Ngagel Rejo I Surabaya kurang mampu dalam materi kebebasan berorganisasi pada mata pelajaran PKn. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru pada akhir pembelajaran tersebut. Dari 38 siswa yang mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya 14 siswa (37%) dan yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebanyak 24 siswa (63%). Sedangkan kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan SDN Ngagel Rejo I untuk PKn adalah 75. Sehingga dapat diketahui bahwa lebih dari separuh siswa yang kurang menguasai materi kebebasan organisasi pada mata pelajaran PKn kelas V. hal ini, disebabkan beberapa factor yang mempengaruhinya, diantaranya cara mengajar guru yang masih konvensional, menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan penugasan. Akibatnya siswa hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan tanpa melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Pada saat pembelajaran siswa sudah diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi yang dipelajari, namun sedikit sekali diantara siswa yang mengajukan pertanyaan. Ketika guru bertanya pada siswa, hanya ada 1-2 siswa yang bias menjawab pertanyaan guru dengan benar. Ketika guru memberi latihan soal banyak anak yang merasa gelisah, toleh kanan-kiri. Ketika hasil pekerjaan dikumpulkan dan dikoreksi bersama secara silang antar siswa sekelas dengan bimbingan guru ternyata sebagian besar siswa kesulitan mengerjakan latihan tersebut. Sehingga mayoritas siswa mencapai nilai yang sangat rendah, selain itu, di SDN Ngagel Rejo I, guru dalam menjelaskan materi PKn tidak menggunakan media, hanya tertuju pada buku pelajaran saja, sehingga siswa dalam memahami materi yang diajarkan masih abstrak dan kurang mengerti.

PKn merupakan mata pelajaran yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Tujuan pembelajaran PKn SD menurut Wahab (1995) membantu siswa menjajaki nilai-nilai yang ada, melalui pengujian secara kritis agar para siswa dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas berfikir dan perasaannya. Sedangkan menurut Mulyasa (2007): (1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya, (2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan

bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 30), mengemukakan bahwa *flashcard* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya, dan dapat digunakan untuk memahami materi dalam mata pelajaran moral pada umumnya dan bahasa pada khususnya. Lain halnya Azhar arsyad (2011: 119-120), mengemukakan bahwa *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan dan menentukan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dapat dihadapi. *Flashcard* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Azhar Arsyad (2013: 102-108) mengemukakan beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain: (a) mudah dibawa kemana-mana: dengan ukuran yang kecil. *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas, (b) praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flash card sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun gambar sesuai keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer, (c) menyenangkan: media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari nama-nama tertentu tertentu dari flash card, (d) mudah diingat: karakter media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek, ide pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan atau ide tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep.

Manfaat dari media pembelajaran *flashcard* menurut Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad 2013:28) antara lain: (a) memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa, (b) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (c) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain, (d) sebagai petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Media *flashcard* tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Azhar Arsyad (2013: 102-108) mengemukakan beberapa kelebihan *flashcard*, antara lain: (a) mudah dibawa kemana-mana: dengan ukuran yang kecil. *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas, (b) praktis: dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flash card sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun gambar sesuai keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer, (c) menyenangkan: media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari nama-nama tertentu tertentu dari flash card, (d) mudah diingat: karakter media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek, ide pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan atau ide tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep. Uraian di atas merupakan kelebihan media *flashcard*, sedangkan Wina Sanjaya (2008: 214) kelemahan media *flashcard* adalah (a) anak hanya mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flashcard*, (b) hanya menekankan persepsi indra mata, (c) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Menurut Azha Arsyad (2010: 117-119) langkah pembelajaran dengan menggunakan *flashcard* adalah sebagai berikut: (a) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (b) guru mengemukakan konsep yang akan ditanggapi oleh siswa, (c) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, (d) kartu yang berisi gambar dibagikan kepada masing-masing kelompok secara acak, (e) anggota kelompok bersama-sama mengelompokkan kartu sesuai dengan golongannya, (f) masing-masing kelompok memahami kartu yang berisi gambar kemudian menjawab pertanyaan yang ada di LKS, (g) lakukan koreksi bersama setelah semua kelompok selesai, (h) Mintalah salah satu penanggung jawab kelompok untuk menjelaskan hasil penyusunan hasil kelompok. Kemudian mintalah komentar dari kelompok lainnya, (i) kelompok yang paling baik akan mendapatkan reward, (j) berikan apresiasi setiap hasil kerja murid., (k) lakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut, (l) setelah semuanya selesai, kemudian guru mengevaluasi dan menutup pelajaran.

Model pembelajaran langsung berpegang teguh pada asumsi bahwa sebagian besar yang dipelajari berasal dari mengamati secara selektif, mengingat dan pengamatan terhadap orang lain, oleh karena itu agar dapat mendemonstrasikan suatu keterampilan atau konsep dengan berhasil, guru perlu menguasai konsep dan keterampilan yang akan didemonstrasikan. Sedangkan *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda symbol yang mengingatkan dan menentukan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Agar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, model pembelajaran langsung sangat tepat digunakan untuk menerapkan media flash card karena dengan media flash card guru akan mudah menguasai konsep dan keterampilan dengan baik dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Sudjana (1991: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Horward kingsley (dalam Sudjana, 1991: 22) membagi tiga macam hasil belajar yakni: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Dalam sistem pendidikan nasional tujuan pendidikan, tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu; (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif (3) ranah psikomotorik.

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Ciri-ciri model pembelajaran langsung menurut Kardi dan Nur, (dalam Trianto, 2007 : 29) adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran; dan
- 3) System pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Pada model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran

dengan penjelasan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru. Pengajaran langsung menurut Kardi (dalam Trianto, 2007):

Materi yang dipelajari terbatas pada jenis-jenis organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Jenis organisasi yang ada di sekolah adalah UKS, koperasi sekolah, pramuka, komite sekolah, OSIS. Sedangkan organisasi yang ada di masyarakat: posyandu, PKK, karang taruna, KUD. Kegiatan-kegiatan yang ada pada organisasi (1) pramuka: tali temali, simpang, berkemah, penjelajahan, (2) UKS: menimbang berat badan, mengukur tinggi badan, memberikan pelayanan obat kepada teman yang membutuhkan, (3) koperasi sekolah: membeli buku, membeli pensil, topi, seragam, dll. (4) komite sekolah: bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru untuk meningkatkan mutu sekolah, (5) OSIS: menjadi petugas upacara setiap hari senin, membantu pelaksanaan kegiatan siswa di sekolah. 10 manfaat mengikuti sebuah organisasi: (1) menambah teman, (2) melatih hidup bersama dengan orang lain, (3) belajar menghormati orang lain, (4) belajar memecahkan masalah secara bersama-sama, (5) belajar mengemukakan pendapat, (6) belajar menghargai pendapat orang lain, (7) belajar menaati dan disiplin dengan tata tertib, (8) menambah pengetahuan dan pengalaman, (9) melatih hidup bermasyarakat, (10) meningkatkan persatuan dan kerukunan dalam masyarakat

METODE

Penelitian dengan judul “ Penggunaan Media Flashcard Dengan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yang bertujuan untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flashcard*.

Menurut Arikunto (2010:130) Penelitian Tindakan Kelas adalah: kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu dari suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Dinamakan deskriptif kuantitatif karena data yang dihasilkan berupa angka-angka dan teknik analisis datanya menggunakan rumus statistik, misalnya mencari nilai rerata, prosentase keberhasilan belajar, dan lain-lain yang didukung oleh penjelasan berupa kata-kata.

Lokasi penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya.

Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada keterbukaan sekolah untuk mau menerima dan bekerja sama dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki kualitas pembelajaran, lokasi sekolah yang dapat terjangkau oleh peneliti, pembelajaran di sekolah tersebut masih biasa menggunakan metode ceramah yang bersifat konvensional khususnya di kelas V. subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I jumlah siswa 38 orang dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Rancangan Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian di atas, maka penelitian ini mengikuti prosedur *Classroom Action Research* (PTK). Prosedur pelaksanaannya secara garis besar terdiri dari tiga tahap tiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan dan refleksi.

Tahap I yaitu tahap penyusunan rancangan atau rencana tindakan (*planning*). Peneliti menyusun rancangan atau rencana pelaksanaan pembelajaran. Diantaranya adalah membuat RPP, menyediakan alat bantu dan media pembelajaran serta menyusun pedoman pengamatan observasi aktivitas guru dan siswa.

Tahap II yaitu tahap pelaksanaan tindakan (*Acting*) dan pengamatan (*observing*). Peneliti akan melaksanakan suatu tindakan yang telah dirancang atau direncanakan. Pada tahap pengamatan yaitu guru (dalam hal ini penelitian) melakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang disini akan diperlukan kolaborasi dengan pengamat yaitu dan teman sejawat peneliti. Peneliti harus mencermati dalam mengamati semua kegiatan yang terjadi selama melakukan tindakan untuk memperoleh hasil yang tepat, dan kemudian dicatat oleh pengamat sehingga apabila hasil data yang diperoleh kurang maksimal maka peneliti bias melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Kegiatan pada tahap ini yaitu melaksanakan perencanaan yang telah dibuat berdasarkan RPP dan melakukan pengamatan mengenai aktivitas guru, aktivitas siswa dari awal sampai akhir pembelajaran dan memberikan hasil belajar siswa.

Tahap III yaitu tahap refleksi (*Reflection*), kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap refleksi yaitu mengkaji hasil observasi. Peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk mengetahui keberhasilan dan kekurangan yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Dengan melihat data observer maka dapat dilihat dan analisis lembar observer pada aktivitas guru, dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa, serta kendala-kendala yang terjadi pada pelaksanaan pembelajaran. Apabila pada siklus refleksi ini ada hal-hal yang dianggap kurang dan perlu diperbaiki maka dilaksanakan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data penelitian yang diambil peneliti ada dua macam yaitu (1) teknik observasi (pengamatan), instrument penelitian yang dibutuhkan meliputi(a) lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran, aktivitas guru dilakukan guru dinilai oleh pengamat (observer) berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti. (b) lembar observer aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung, aktivitas siswa juga dinilai oleh pengamat berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti.

Data observer dianalisis dengan data kuantitatif menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : ketuntasan klasikal
- f : banyaknya aktivitas keseluruhan
- N : Jumlah aktivitas keseluruhan

(2) teknik tes, instrument penilaian yang dibutuhkan yaitu lembar tes hasil belajar siswa dalam materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan media *flashcard* dengan model pembelajaran langsung.

Dari data hasil tes belajar siswa dapat dianalisis dengan menggunakan acuan tingkat criteria ketuntasan minimal (KKM) siswa terhadap materi. Siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila telah memperoleh nilai > 75 sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah.

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai. Nilai ini didapat dengan menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

- M : mean (nilai rata-rata)
- $\sum fx$: jumlah nilai seluruh siswa
- N : jumlah siswa

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Presentasi
- $\sum x$: Jumlah siswa yang tuntas belajar
- N : Jumlah seluruh siswa

Hasil belajar siswa secara klasikal yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria rentangan sebagai berikut:

- 81 – 100% = Sangat baik
- 61 – 80% = Baik
- 41 – 60% = Cukup
- 21 – 40% = Kurang baik
- >21% = Tidak baik

(Indarti, 2005:26)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan atau sama dengan alokasi waktu pembelajaran 2 x 35 menit setiap pertemuan. Jadi, dua kali pertemuan memerlukan 4 x 35 menit alokasi waktu pembelajaran di sekolah. Berdasarkan prosedur yang ada, pelaksanaan di setiap siklusnya meliputi tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Realisasi siklus tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Siklus I:

Pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam waktu 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 18 April 2014. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 April 2014.

Tahap perencanaan pada siklus I peneliti terlebih dahulu melaksanakan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya. Nilai rata-rata siswa adalah 70 sedangkan ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 37% dengan criteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Dari 38 siswa di kelas V, hanya 14 siswa yang mampu mencapai KKM tersebut.

Tahap Pelaksanaan Pada pelaksanaan siklus I, peneliti menerapkan seluruh pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan media *flashcard*. Tahapan pembelajaran terdiri dari 5 fase, yaitu fase 1 penyajian materi, fase 2 mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan fase 3 membimbing pelatihan, fase 4 mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, fase 5 memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan (4 x 35 menit). Pertemuan pertama adalah penyajian materi, pembentukan kelompok, dan diskusi kelompok. Pertemuan kedua publikasi setiap kelompok, pemberian kuis dan penghargaan, evaluasi dan kesimpulan. Adapun rincian langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Guru membuka pelajaran, berdoa, presensi dan mengecek kebersihan kelas, mempersiapkan suasana belajar kelas dengan mengajak “tebuk konsentrasi bagian tubuh“, siswa dan guru menyepakati kontrak belajar yang dibuat, guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan tentang lingkungan sekitar untuk merangsang pemahaman belajar siswa terhadap materi yang akan dipelajari hari ini, Contoh: “Coba perhatikan samping sekolah, ada kenampakan apakah di samping sekolah?

Siapakah yang mengolahnya?”, Guru mengaitkan jawaban siswa dengan materi yang akan disampaikan, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru

membagi siswa menjadi 5 kelompok (tiap kelompok belajar terdiri dari 6-7 siswa) secara heterogen, pembagian kelompok berdasarkan nomor hitungan.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat, menyajikan contoh organisasi di papan tulis dengan menggunakan media *flashcard*. Siswa berkumpul pada kelompoknya masing-masing membagikan LKS kepada tiap kelompok, guru menjelaskan cara mengerjakan LKS, guru memastikan bahwa setiap kelompok memiliki alat, bahan, serta buku panduan agar memudahkan siswa dalam mengerjakan LKS, membimbing kelompok belajar yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan LKS, Guru menyebutkan nama kelompok secara acak, kemudian siswa dari tiap kelompok melaporkan hasil diskusi di depan kelas secara bergantian, guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok yang maju, dan memberikan evaluasi berupa lembar penilaian, Siswa mengerjakan secara mandiri, guru mengawasi proses pengerjaan lembar penilaian individu siswa.

3. Kegiatan Akhir

Siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang organisasi setelah itu guru memberikan tindak lanjut pemberian tugas kepada siswa, dan memberikan pesan moral kepada siswa, kemudian guru menutup pembelajaran dengan doa

Hasil Observasi dan tes

Pengamatan aktivitas guru digunakan untuk menilai kemampuan guru (peneliti) dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media *flashcard*.

Tabel 1
Data Hasil Observasi Aktivitas Guru pada siklus I

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Rata-rata	%
		P. 1	P. 2		
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5	87,5 %
2	Mendemonstrasikan media <i>flashcard</i>	3	3	3	75 %
3	Menjelaskan materi pembelajaran	3	3	3	75 %
4	Memberikan LKS untuk memahami gambar contoh organisasi dengan menggunakan media <i>Flashcard</i> secara kelompok	3	3	3	75 %
5	Membimbing siswa dalam menggunakan media <i>flashcard</i>	3	3	3	75 %
6	Mengecek	3	3	3	75 %

	pemahaman siswa melalui umpan balik				%
7	Melaksanakan evaluasi	3	3	3	75 %
				21,5	77 %

Perhitungan Data Hasil observasi Aktivitas Guru adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = presentasi aktivitas guru dan siswa

F = frekuensi aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan dikalikan skor maksimal

N = 7 x 4 = 28

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{21,5}{28} \times 100\%$$

$$= 77\%$$

Berdasarkan data aktivitas guru pada tabel 4.3, dapat diketahui sebesar 77% dari seluruh aktivitas guru sudah terlaksana dengan kategori baik, namun belum mencapai KKM yang sudah ditentukan. Diawali dengan mengucapkan salam, membimbing berdoa dan mengabsensi siswa. Guru mengajak siswa melakukan *ice breaking* untuk memotivasi siswa. Kemudian guru menyampaikan tujuan dengan jelas, dalam menyampaikan tujuan pembelajaran guru memberikan contoh ide-ide sesuai materi pembelajaran, dalam kegiatan ini 87,5 % dengan katagori sangat baik.

Tabel 2
Data Aktivitas Observasi Siswa Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Rata-rata	%
		P. 1	P. 2		
1	Memperhatikan penjelasan guru	2	3	2,5	63 %
2	Memahami tentang penggunaan media <i>flashcard</i>	3	2	2,5	63 %
3	Bekerja dalam kelompok	3	3	3	75 %
4	Memnfaatkan media <i>Flashcard</i> dalam diskusi kelompok	4	3	3,5	87,5 %
5	Mengkomunikasikan media <i>flashcard</i> yang telah di gunakan.	3	3	3	75 %
6	Memberi respon pertanyaan umpan	2	3	2,5	63 %

	balik				
7	Mengerjakan soal evaluasi	3	3	3	75 %
				20	71,4 2%

Keterangan: P.1: Pengamat 1 P.2: Pengamat 2

Persentase keberhasilan :

Nilai 80% - 100% = Sangat Baik

Nilai 66% - 79% = Baik

Nilai 56% - 65% = Cukup Baik

Nilai 40% - 55% = Kurang Baik

Perhitungan data hasil observasi aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = presentasi aktivitas guru dan siswa

F = frekuensi aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan dikalikan skor maksimal

$$N = 7 \times 4 = 28$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{28} \times 100\%$$

$$= 71,42\%$$

Berdasarkan hasil rata-rata klasikal seluruh aspek aktivitas siswa pada siklus I telah terlaksana 71,42% dengan kategori baik. Hal ini masih belum maksimal, karena masih belum mencapai indikator yang ditetapkan yaitu 80%. maka dapat dideskripsikan sebaran nilai siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya pada siklus I sebagai berikut: jumlah siswa yang mendapat nilai 80 – 100 sebanyak 23 siswa dengan persentase 61%, sedangkan yang mendapat nilai 70 – 79 sebanyak 10 siswa dengan persentase 26%, selanjutnya yang mendapat nilai 60 – 69 sebanyak 5 siswa dengan persentase 13%.

Berdasarkan data tabel 4.8 respon siswa terhadap penerapan media *flashcard* semua siswa senang dengan pembelajaran hari ini, karena sebelumnya siswa belum pernah belajar dengan media *flashcard*. Siswa juga senang belajar dengan menggunakan media *flashcard*. Sebagian siswa juga menyebutkan dengan media *flashcard* siswa lebih mudah memahai materi. Namun masih ada kendala-kendala yang terjadi yaitu: (1) dalam penyajian materi pelajaran media *flashcard* yang digunakan guru terlalu kecil, sehingga siswa yang duduk di bangku belakang tidak terjangkau. Ini dapat dilihat dalam data diatas bahwa ada 16 siswa yaitu 42% yang mengatakan bahwa gambar media *flashcard* yang dilihat tidak jelas, ini dikarenakan media *flashcard* terlalu kecil untuk dilihat siswa yang duduk di bagian belakang.(2) guru dan siswa melakukan tanya jawab, tetapi yang

menjawab dan bertanya hanya siswa tertentu, dan pada saat berdiskusi siswa tidak saling bertukar pendapat dan belum ada pembagian kerja yang jelas, sehingga masih merasa kesulitan dalam mengerjakan LKS. Ini dapat dilihat dari data diatas bahwa ada 16 siswa yaitu 42% yang masih kesulitan untuk menggolongkan materi yang diberikan dengan pembelajaran yang menggunakan media *flashcard*. (3) Siswa tidak antusias dalam melakukan presentasi, terlihat masih tampak malu-malu dalam menyampaikan hasil diskusinya, ini dikarenakan masih banyak siswa yaitu 13 anak yaitu sekitar 29% yang masih kesulitan untuk menyimpulkan materi dengan pembelajaran seperti?

Tahap Refleksi

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran, dilakukan refleksi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan dua observer melalui diskusi mengenai aspek-aspek yang berhasil dan yang kurang berhasil dalam pembelajaran pada siklus I. berdasarkan hasil refleksi, kemudian dilakukan perbaikan rancangan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ada berapa hal yang perlu direfleksikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I antara lain, (1) aktivitas guru selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media *flashcard* dalam model pembelajaran langsung pada siklus I diperoleh persentase 77%, (2) Aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn pada siklus I diperoleh persentase rata-rata 71,42%, (3) Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh ketuntasan belajar 61%. Dari 38 siswa kelas V yang mengikuti tes pada akhir pembelajaran, terdapat 23 siswa yang mendapat nilai lebih besar 75. Sedangkan 15 siswa atau 39% masih belum tuntas karena hasil belajarnya masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini masih kurang dari indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu 80%. Karena itu peneliti perlu melanjutkan ke siklus II dengan tujuan memperbaiki prestasi belajar siswa.

Siklus II

Pada siklus II kegiatan yang harus dilaksanakan agar menghasilkan perbaikan dalam hasil belajar siswa kelas V adalah dengan menggunakan media *flashcard*, tentang strategi menghadapi siswa, strategi guru dalam menyampaikan materi, dan beberapa upaya agar kekurangan yang terjadi pada siklus I tidak terulang kembali pada siklus II. Pelaksanaan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa tanggal 21 April dan pertemuan kedua hari rabu tanggal 23 April 2014.

Alokasi waktu untuk setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Pada pelaksanaan siklus II, peneliti menerapkan seluruh pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan menggunakan media *flashcard*. Tahapan pembelajaran terdiri dari 5 fase, yaitu fase 1 penyajian materi, fase 2 mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan fase 3 membimbing pelatihan, fase 4 mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, fase 5 memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Pembelajaran dilakukan dua kali pertemuan (4 x 35 menit).

Hasil Observasi dan tes

Pengamatan aktivitas guru digunakan untuk menilai kemampuan guru (peneliti) dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media *flashcard*. Data aktivitas guru diperoleh dan hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas V sebagai pengamat I dan teman sejawat sebagaipengamat II.

Persentase keberhasilan :

- Nilai 80% - 100% = Sangat Baik
- Nilai 66% - 79% = Baik
- Nilai 56% - 65% = Cukup Baik
- Nilai 40% - 55% = Kurang Baik

Perhitungan Data Hasil observasi Aktivitas Guru adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = presentasi aktivitas guru dan siswa

f = frekuensi aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah aktivitas keseluruhan dikalikan skor maksimal

$$N = 7 \times 4 = 28$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{24,5}{28} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Tabel 3

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru pada siklus II

No	Aspek yang dinilai	Penilaian		Rat a-rata	%
		P. 1	P.2		
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran	4	4	3,5	100%
2	Mendemonstrasikan media <i>flashcard</i>	4	3	3,5	87,5 %
3	Menjelaskan materi pembelajaran	4	3	3,5	87,5 %
4	Memberikan LKS untuk memahami gambar kegiatan-kegiatan organisasi sekolah dengan menggunakan media <i>Flashcard</i> secara kelompok	4	4	4	100%
5	Membimbing siswa dalam menggunakan media <i>flashcard</i>	3	4	3	87,5 %
6	Mengecek pemahaman siswa melalui umpan balik	3	3	3	75%
7	Melaksanakan evaluasi	4	3	4	87,5 %
				24,5	87,5 %

Keterangan: P.1: Pengamat 1 P.2: Pengamat 2

Berdasarkan data aktivitas guru pada tabel 4.10, dapat dideskripsikan bawa aktivitas guru selama menggunakan media *flashcard* dengan model pembelajaran langsung sudah terlaksana dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata secara klasikal seluruh aspek aktivitas guru pada siklus II terlaksana 87,5% dengan katagori sangat baik. Dalam pembelajaran ini guru sudah dianggap berhasil. Karena pembelajaran sudah mencapai tingkat kemampuan guru yaitu $\geq 80\%$.

Pengamatan aktivitas siswa dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dinilai oleh dua observer. Data aktivitas siswa yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4

Data Aktivitas Observasi Siswa Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Penilai an		Rat a-rata	%
		P. 1	P. 2		
1	Memperhatikan penjelasan guru	4	3	3,5	87,5 %
2	Memahami tentang penggunaan media <i>flashcard</i>	4	3	3,5	87,5 %
3	Bekerja dalam kelompok	4	4	4	100 %
4	Memnfaatkan media <i>Flashcard</i> dalam diskusi kelompok	4	4	4	100 %
5	Mengkomunikasikan	4	3	3,5	87,5

	media <i>flashcard</i> yang telah di gunakan.				%
6	Memberi respon pertanyaan umpun balik	3	4	3,5	87,5 %
7	Mengerjakan soal evaluasi	4	4	4	100 %
				26	92,8 %

Keterangan: P.I: Pengamat 1 P.2: Pengamat 2

Berdasarkan hasil rata-rata klasikal seluruh aspek aktivitas siswa pada siklus II telah terlaksana 92,8% dengan kategori sangat baik. Hal ini telah terbukti bahwa aktivitas siswa menunjukkan peningkatan, karena karena sudah mencapai indikator yang ditetapkan yaitu 80%.

Tes diberikan ke siswa pada akhir siklus kedua yang dilakukan secara individu, Berdasarkan tabel 4.12, disajikan sebaran nilai siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I berdasarkan hasil tes pada siklus I, maka ditunjukkan pada tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 5
Sebaran Nilai Tes Belajar Siswa Siklus II

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Presentase
80 – 100	32	84%
70 – 79	4	11%
60 – 69	2	5%
50 – 59	0	0%
< 50	0	0%
Jumlah	38	100%

Berdasarkan data pada tabel 4.13 di atas, maka dapat dideskripsikan sebaran nilai siswa kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya pada siklus II sebagai berikut: jumlah siswa yang mendapat nilai 80 – 100 sebanyak 32 siswa dengan persentase 84%, sedangkan yang mendapat nilai 70 – 79 sebanyak 4 siswa dengan persentase 11% dan yang mendapat nilai 60 – 69 sebanyak 2 siswa dengan persentase 5%. Melihat nilai siswa pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan bila dibandingkan dengan nilai siswa ada siklus I. hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 77 (rata-rata siklus I), meningkat menjadi 82 (rata-rata hasil tes pada siklus II). Hasil tersebut dikategorikan tuntas karena sudah melebihi indicator keberhasilan penelitian yaitu 80%

Refleksi

dilakukan refleksi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan dua observer melalui diskusi mengenai aspek-aspek yang berhasil dan yang kurang berhasil dalam pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II ada berapa hal yang perlu

direfleksikan antara lain:aktivitas guru selama proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media *flashcard* dalam model pembelajaran langsung pada silus II sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata aktivitas guru dari 77% (pada siklus I) menjadi 87,5% (pada siklus II) atau meningkat sebesar 10,5%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn pada siklus II sudah mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I. hal ini terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata aktivitas siswa dari 71,42% (siklus I) menjadi 92,8% atau meningkat 21,38%., Hasil belajar siswa pada siklus II sudah meningkat dibandingkan dengan hasil belajar siklus I dari 77 (rata-rata hasil tes belajar pada siklus I) menjadi 82 (rata-rata hasil tes belajar pada siklus II) atau meningkat 16,03%. Dari 38 siswa kelas V yang mengikuti tes pada akhir pembelajaran, hanya 6 siswa atau 16% masih belum tuntas karena hasil belajarnya masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Sedangkan 32 siswa atau 84% yang mendapat nilai lebih besar 75. Ini menunjukkan bahwa pada siklus II sangat baik dan mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu 80%, Respon yang muncul dalam penelitian ini dan pemecahannya pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran langsung yaitu: (1) pada pelaksanaan pembelajaran siklus I peneliti kurang memperhatikan ukuran media *flashcard* sehingga siswa yang duduk dibelakang tidak terjangkau, dan pembelajaran kurang efektif tetapi pada pelaksanaan pembelajaran siklus ke II peneliti memperbaiki dengan menampilkan media *flashcard* melalui LCD, dengan memberikan penjelasan materi dengan menggunakan media *flashcard* secara benar dan urut. dengan memberikan bimbingan dalam menyajikan suatu hasil diskusi yang baik.

Pembahasan

Dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan mulai dari siklus I dan siklus II ternyata aktivitas guru selama proses pembelajaran mengalami peningkatan di dalam menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dalam pembelajaran langsung di kelas V SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

Aktivitas guru pada siklus I – II tersaji dalam diagram batang di bawah ini

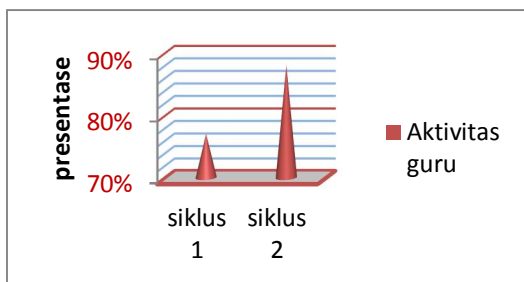


Diagram 1
Data Aktivitas Guru Pada Siklus I - II

Berdasarkan diagram 1 dapat dilihat persentase ketuntasan aktivitas guru pada siklus I adalah 77%. Ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama proses pembelajaran sudah baik namun belum mencapai ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 80%. Selama pembelajaran pada siklus I terdapat beberapa aspek dengan katagori cukup, baik dan sangat baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II diperoleh persentase ketuntasan belajar 87,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 10,5% dari 77% menjadi 87,5 %. Pencapaian persentase keberhasilan ini juga sudah menjadi indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 80%.

Aktivitas siswa selama siklus I –II mengalami peningkatan yaitu dari: perolehan presentase 71,42% (siklus I) dan 92,8 (siklus II), maka penelitian pada aktivitas siswa ini dikatakan berhasil karena dari siklus I sampai siklus II aktivitas siswa terus mengalami kenaikan, dengan ditunjukkan dalam diagram di bawah ini:

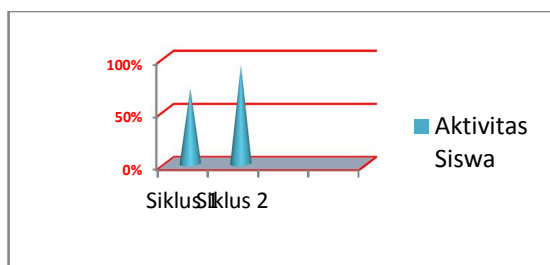


Diagram 2
Hasil aktivitas siswa

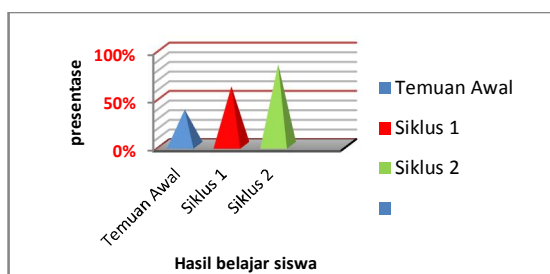


Diagram 3
Hasil belajar siswa dari temuan awal, siklus I - II

Dari diagram 3 hasil belajar penguasaan konsep, Pada temuan awal mendapat persentase yang sangat rendah,

yaitu sebesar 37% atau hanya empat belas siswa mendapat nilai lebih sama dengan 75 dan 63% atau 24 siswa yang tidak tuntas.. Persentase tersebut jauh dari kata tuntas dari yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%. Sedangkan nilai rata – rata kelas secara klasikal adalah 70. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan materi dengan cara konvensional, kurang adanya keterlibatan untuk ikut aktif dalam pembelajaran, guru tidak menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak bisa menjangkau secara keseluruhan. Kemudian dilakukan suatu tindakan pada siklus I. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II presentase keberhasilan meningkat sebesar 61% atau sekitar 23 siswa dan yang tidak tuntas mencapai 39% atau sekitar 15 siswa. Sedangkan nilai rata – rata secara klasikal mengalami peningkatan 76. pada siklus II terlihat pada diagram menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa dengan persentase sebesar 84% atau 32 siswa mendapat nilai lebih sama dengan 75 dan 6 siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 75. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80%, Sedangkan nilai rata – rata secara klasikal mengalami peningkatan 32% dari siklus I yaitu 76 menjadi 82

Respon

Respon yang muncul dalam penelitian ini dan pemecahannya pada mata peajaran PKn dengan menggunakan media flashcard dalam model pembelajaran langsung yaitu: (1) dalam penyajian materi pelajaran media *flashcard* yang digunakan guru terlalu kecil, sehingga siswa yang duduk di bangku belakang tidak terjangkau, (2) guru dan siswa melakukan tanya jawab, tetapi yang menjawab dan bertanya hanya siswa tertentu, dan pada saat berdiskusi siswa tidak saling bertukar pendapat dan belum ada pembagian kerja yang jelas, sehingga masih merasa kesulitan dalam mengerjakan LKS, (3) Siswa tidak antusias dalam melakukan presentasi, terlihat masih tampak malu-malu dalam menyampaikan hasil diskusinya.

Respon tersebut dapat diatasi dengan cara sebagai berikut: (1) dalam penyajian materi pelajaran menggunakan media flashcard, di bantu dengan menggunakan LCD agar gambar dapat terlihat dan terjangkau oleh siswa yang duduk d belakang. (2) memberikan bimbingan terhadap anak yang kurang berani bertanya atau menjawab, serta memberikan bimbingan dalam berdiskusi atau bekerja kelompok. (3) memberikan bimbingan dan motivasi terhadap siswa tentang cara menyampaikan hasil diskusinya. Proses pembelajaran mengajar dengan menerapkan penggunaan media flashcard dalam model pembelajaran

langsung pada materi kebebasan berorganisasi merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan pada media pembelajaran yang mengaktifkan siswa, mengoptimalkan kebersamaan dan kerjasama, dan membuat kondisi kelas menyenangkan tetapi pembelajaran masih aktif belajar karena pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat membawa pembelajaran menjadi lebih baik dan bermakna.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari penelitian yang dilakukan di SDN Ngagel Rejo I /396 Surabaya untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar siswa dan respon yang dihadapi saat menerapkan media flashcard dalam model pembelajaran langsung dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam menerapkan media *flashcard* model pembelajaran langsung dapat meningkat dan lebih efektif dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan aktivitas guru pada siklus I - II.
2. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran PKn melalui media *flashcard* mengalami peningkatan. Aktivitas siswa selama siklus I hingga siklus II sudah mengalami peningkatan. Siswa lebih senang berdiskusi, berpartisipasi dalam proses pembelajaran, menunjukkan sikap yang baik, lebih berani menyatakan pendapat dan bertanya, serta lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Peningkatan penguasaan konsep siswa materi kenampakan melalui penggunaan media flashcard dalam pembelajaran PKn sangat baik. Hal ini ditunjukkan pada hasil belajar terhadap pembelajaran PKn di setiap siklus mengalami peningkatan, hal ini ditanda dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan selama dua siklus penelitian yang dilakukan.
4. Respon siswa dengan penerapan penggunaan media flashcard pada pembelajaran PKn dapat dikatakan sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan pada data angket siswa terhadap pembelajaran PKn di setiap siklus mengalami peningkatan

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menerapkan media *flashcard* pada materi yang memunculkan banyak alternatif jawaban, dengan memancing siswa beberapa pertanyaan. Karena dengan media *flashcard* dapat merangsang siswa untuk menjawab pertanyaan lebih dari satu

jawaban, lebih efektif dalam menyebutkan menggolongkan, mengidentifikasi, dan menyimpulkan dengan menggunakan gambar-gambar yang ada pada media *flashcard* yang berhubungan dengan materi ajar.

2. Guru hendaknya memfasilitasi siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media *flashcard*, agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran seperti memberikan kunjung karya pada proses pembelajaran, mengajak siswa keluar kelas untuk melakukan pengamatan lingkungan sekitar dan melatih kerjasama dalam kelompok. Pada akhirnya aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung menjadi hidup dan berkembang.
3. Soal evaluasi yang diberikan pada siswa, hendaknya lebih mengarah yang berkenaan dengan penguasaan konsep dan disesuaikan dengan materi yang ada. Dalam pembuatan soal evaluasi harus lebih menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Supaya respon siswa terhadap pembelajaran konsep lebih meningkat, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran PKn dengan baik dan memilih media pembelajaran yang tepat. Seperti memancing siswa menggunakan *reward*, agar siswa termotivasi mengikuti pembelajaran. Karena dengan media *flashcard* siswa merasa senang bisa mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki sesuai materi, bisa berkonsentrasi penuh atau memusatkan pikiran dan antusias meningkat selama pembelajaran berlangsung sehingga mendapatkan hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, rohani.1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Amri, Sofan. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asrori, Muhammad. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima
- Budiningsih, Asri. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI*. Jakarta: Depdiknas.

- Hanifah, Nanang. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan Pengembangan Standar*
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, nana. 1991. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryanti dkk. 2009. *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Tim. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Surabaya: Prestasi Pustaka.