

---

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn MATERI  
KEBHINEKAAN MELALUI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DI KELAS III SD ISLAM  
TERPADU AL IBROHIMI MANYAR GRESIK**

Oleh

Mymy Jamilah

SD Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar Gresik Prov Jawa Timur

E-mail: [ratukusatu@gmail.com](mailto:ratukusatu@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 03-02-2023

Revised: 13-02-2023

Accepted: 24-03-2023

**Keywords:**

Hasil belajar, kebhinekaan,  
media gambar

**Abstract:** Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan yang masih rendah. Sebanyak 58% siswa kelas III memperoleh nilai di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena beberapa faktor di antaranya pembelajaran PKn lebih banyak mengutamakan aspek hafalan sehingga siswa merasa cepat bosan sedangkan guru belum menggunakan media pembelajaran yang relevan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus dilakukan 4 tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dan 2 dilaksanakan melalui video simulasi yang disampaikan melalui media daring karena adanya pandemi covid-19. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan dengan menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media gambar mempunyai kelebihan yaitu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, materi pembelajaran lebih mudah dijelaskan, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu ketuntasan belajar mencapai 87% dengan rata-rata nilai 85,4. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi kebhinekaan pada siswa kelas III SDIT Al Ibrohimi.

---

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran PKn di sekolah dasar mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik,

cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 PKn merupakan mata pelajaran yang diwajibkan untuk jenjang pendidikan dasar, menengah, dan mata kuliah wajib untuk pendidikan tinggi. Pada jenjang sekolah dasar PKn diajarkan kepada siswa yang berusia 7-12 tahun dimana menurut Piaget merupakan fase berkembang "operasional konkret" di mana aktivitas mental lebih difokuskan pada obyek dan peristiwa yang nyata dan belum mampu berfikir abstrak. Berdasarkan pemikiran dan karakteristik anak usia sekolah dasar, maka dalam pelaksanaan pembelajaran PKn guru hendaknya merencanakan kegiatan yang mengandung unsur keterlibatan siswa secara langsung (Desmita, 2009: 104).

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran mempunyai peranan yang penting. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menggunakan media maupun untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Apalagi bagi anak-anak usia sekolah dasar yang perkembangan berfikirnya masih pada tahap operasional konkret

Namun kenyataannya, pendidikan kewarganegaraan (PKn) sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan karena mata pelajaran ini lebih mementingkan hafalan daripada penalaran sehingga siswa cenderung kurang tertarik. Apalagi jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan cara-cara lama di mana pembelajaran lebih banyak terpusat pada guru, kurang melibatkan siswa, menggunakan metode konvensional, dan kurang memanfaatkan alat peraga atau media pembelajaran.

Salah satu materi dalam mata pelajaran PKn di kelas 3 SD yang bertujuan untuk membentuk karakter cinta tanah air dan bangga sebagai bangsa Indonesia adalah materi tentang kebhinekaan. Dengan mempelajari materi ini peserta didik diharapkan mengenal keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia yang meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional.

Permasalahan yang utama dalam pembelajaran PKn materi kebhinekaan di kelas III SDIT Al Ibrohimi adalah berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dan pemanfaatan media pembelajaran yang kurang maksimal. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, hasil belajar siswa kelas III SDIT Al Ibrohimi pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan di semester 2 ini masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ini disebabkan beberapa faktor antara lain: 1. Siswa kesulitan menghafalkan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. 2. Guru menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat. 3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas beberapa masalah yang diidentifikasi adalah sebagai berikut: a. Hasil belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan yang rendah b. Siswa mengalami kesulitan menghafal keberagaman budaya yang ada di Indonesia c. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, Salah satu usaha yang

dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKn materi kebhinekaan adalah dengan menggunakan media gambar. Peneliti beranggapan bahwa media gambar sangat tepat untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia karena gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan dinikmati oleh siapa saja. Gambar yang berwarna-warni akan sangat menarik perhatian siswa sehingga akan meningkatkan motivasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran.

## LANDASAN TEORI

### A. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dimiyati dan Mudjiono (2009:200) menyatakan bahwa belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, sedangkan menurut Uno (2008) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tersebut dapat ada karena siswa telah melakukan proses belajar, dan dalam proses belajar tersebut siswa mendapat pengalaman dari pengajaran gurunya, baik itu langsung maupun tidak langsung, sehingga terjadi perubahan perilaku sebagai akibat dari pengaruh lingkungan belajarnya.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring (Dimiyati dan Mudjiono). Dampak pengajaran yaitu hasil yang dapat diukur, seperti nilai rapor, angka dalam ijazah, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain atau suatu transfer data. Hasil belajar tidak hanya tertuang dalam nilai-nilai angka dalam rapor saja tetapi penerapan dari pengetahuan yang didapat merupakan hasil belajar, dimana mereka belajar dan kemudian menerapkan apa yang telah dipelajari.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar mencakup seluruh aspek kemanusiaan yang menjadi bekal untuk kehidupannya, terutama bagi siswa untuk menghadapi kehidupan sosialnya kelak. Adapun tujuan penilaian hasil belajar menurut (Arifin, 2011:13) adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.

1. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap rogram pembelajaran.
2. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
3. Untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan peserta didik.
4. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
5. Untuk menentukan kenaikan kelas.
6. Untuk menetapkan peserta didik sesuai dengan potensi yang telah dimilikinya

Oleh karena itu penilaian hasil belajar sangat bermanfaat, terutama bagi peserta didik. Bagi peserta didik, hasil belajar berguna untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan serta untuk mengetahui kelebihan atau potensi dan kekurangan yang dimilikinya. Adapun fungsi hasil belajar

(Arifin, 2011:293) adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi formatif, yaitu untuk memberikan umpan balik dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengadakan remedial bagi peserta didik.
- b. Fungsi sumatif, yaitu untuk menentukan nilai/ angka kemajuan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, sebagai bahan laporan kepada pihak tertentu, penentuan kenaikan kelas dan penentuan lulus tidaknya peserta didik.
- c. Fungsi diagnostik, yaitu untuk memahami latar belakang peserta didik yang mengalami kesulitan belajar, dan hasilnya dapat digunakan sebagai dasar untuk memecahkan kesulitan tertentu.
- d. Fungsi penempatan, yaitu untuk menempatkan peserta didik dalam situasi
- e. pembelajaran yang tepat sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan fungsi hasil belajar tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya menilai tentang bagaimana pemahaman siswa tetapi juga untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan, mengatasi kesulitan belajar peserta didik serta untuk mengontrol kemajuan peserta didik. Adapun yang dikehendaki dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek fungsi sumatif yang diartikan sebagai peningkatan kemampuan kognitif siswa yang diukur melalui pretest dan postest guna memperoleh data berupa nilai.

#### **B. Pembelajaran Pkn di SD**

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio – kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945 (Yanuar, 2008: 11). Berdasarkan pengertian tersebut, maka Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai visi yaitu mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu sehingga menjadi warganegara yang cerdas, parti-sipatif, dan bertanggung jawab, yang pada gilirannya mampu mendukung berkem-bangnya kehidupan masyarakat bangsa dan negara Indonesia yang cerdas.

Mata pelajaran Pkn perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari Sekolah Dasar karena Pkn memiliki tugas pokok sebagai berikut :

1. Mengembangkan kecerdasan warga negara (civic intellegence)
2. Membina tanggung jawab warga Negara (civic intellegence)
3. Mendorong partisipasi warga Negara (civic intellegence)

Tujuan mata Pelajaran Kewarganegaraan menurut KTSP 2006 adalah sebagai berikut :

1. Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter –karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa- bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

### C. Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2003: 4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar sedangkan Arif S. Sadiman dkk. (2006: 6) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari penyusun ke penerima pesan. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangat penting. Ketidakjelasan guru dalam menyampaikan bahan pembelajaran dapat terwakili dengan kehadiran media.

Apabila tingkatan SD yang siswanya belum mampu berfikir abstrak, masih berfikir kongkret. Keabstrakan bahan pelajaran dapat dikongkritkan dengan kehadiran media, sehingga anak didik lebih mudah mencerna bahan pelajaran daripada tanpa bantuan media. Dalam penggunaan media, perlu diperhatikan bahwa pemilihan media pembelajaran haruslah jelas dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan adalah siswa. Pesan yang ingin disampaikan adalah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum.

Fungsi media pembelajaran untuk memudahkan para pengajar untuk menyampaikan secara tepat dan efisien kepada siswa. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2003: 15). Hamalik (Azhar Arsyad, 2003: 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media harus disesuaikan dengan psikologis siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan yang diharapkan oleh guru materi yang disampaikan dapat dilakukan dengan tepat oleh siswa.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 14) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Media gambar merupakan media yang paling umum dipakai dan mudah didapatkan. Media gambar merupakan media yang mudah dimengerti dan mudah dipahami apa yang ada di dalamnya. Namun demikian, media gambar mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Arief S. Sadiman, dkk. (2009: 29) menjelaskan beberapa kelebihan dan kekurangan media gambar. Antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan-kelebihan media gambar antara lain sebagai berikut.
  - 1) Gambar lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan dibandingkan dengan media verbal semata (sifatnya konkret).
  - 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Banyak benda-benda maupun peristiwa yang harus dijelaskan di dalam kelas. Namun tidak semua benda dapat di bawa ke dalam kelas dan tidak semua peristiwa/objek dapat di pindahkan ke dalam kelas.
  - 3) Gambar merupakan salah satu media yang dapat mewakili hal-hal tersebut seperti berada di dalam kelas.
  - 4) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan kita terhadap hal-hal yang tidak nampak jika dilihat secara kasat mata. Contohnya: dengan bantuan gambar kita dapat mengerti bentuk sel maupun bagian daun.
  - 5) Gambar dapat memperjelas masalah serta membetulkan kesalahpahaman mengenai materi yang sedang diajarkan.
  - 6) Gambar relatif terjangkau harganya dan mudah didapat serta tidak membutuhkan peralatan khusus dalam penggunaannya.
- b. Kekurangan-kekurangan media gambar antara lain sebagai berikut:
  - 1) Gambar hanya menekankan indera penglihatan saja (visual).
  - 2) Gambar dua dimensi terkadang mengaburkan makna tentang unsur-unsur yang ada di dalam gambar tersebut. Contohnya: gambar mobil yang diam dan mobil yang bergerak hampir sama bentuknya.
  - 3) Ukurannya sangat terbatas untuk pembelajaran pada kelompok besar.

## **METODE PENELITIAN**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dan desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Daryanto (2011:4) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas. Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

### **2. Lokasi Penelitian**

Tempat atau lokasi penelitian ini adalah di SD Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar yang berlokasi di Jalan PP. Al Ibrohimi 01/40 Kelurahan Manyarejo Kecamatan Manyar Kota Gresik. Penentuan tempat diharapkan memberi kemudahan khususnya menyangkut pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan peserta didik sebagai objek penelitian dalam memperbaiki pemahaman konsep peserta didik di SD Islam Terpadu Al Ibrohimi Manyar.

### **3. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data**

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas menyesuaikan kondisi pandemi covid-19 adalah sebagai berikut : 1) Tahap perencanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti melakukan langkah-langkah yaitu a) menelaah materi pembelajaran PKn kelas III semester 2 serta menetapkan indikator, b) menyusun RPP sesuai indikator menggunakan media gambar, c) menyiapkan sumber belajar dan media pembelajaran

berupa gambar, d) menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa. 2). Tahap pelaksanaan Tindakan. Pada tahap ini, peneliti membuat video perbaikan pembelajaran dengan berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi kegiatan awal, inti, dan akhir. Setelah video pembelajaran dibuat, video tersebut dikirimkan melalui whatsapp grup. Peserta didik menyimak video dan memperhatikan petunjuk yang diberikan oleh guru melalui video. 3) Tahap observasi. pada tahap ini guru dibantu dosen pembimbing melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dalam video simulasi perbaikan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran dan hasil belajar siswa. 4) Refleksi pada tahap ini guru menilai tentang kelebihan dan kekurangan video proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan, dengan uraian sebagai berikut:

### 1. Siklus I

Tahap-tahap kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus I meliputi :

#### a. Perencanaan

Dalam perencanaan ditetapkan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran PKn melalui penggunaan media gambar. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Menyusun RPP sesuai KD, indikator dan skenario pembelajaran dengan menggunakan media gambar.
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa gambar.
- 3) Menyiapkan instrumen evaluasi pembelajaran berupa soal tes tertulis.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Video simulasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang dibuat oleh guru pada siklus I meliputi:

- 1) Guru melakukan apersepsi.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa mengamati gambar keragaman budaya di Indonesia (rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional)
- 4) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Melakukan tanya jawa
- 6) b tentang rumah adat dan pakaian adat
- 7) Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru
- 8) Guru mengevaluasi hasil pekerjaan siswa
- 9) Guru melakukan refleksi, memberi penguatan, dan kesimpulan.

#### c. Observasi

Pada tahap ini guru dibantu dosen pembimbing melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dalam video simulasi perbaikan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran dan hasil belajar siswa

#### d. Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir pembelajaran mengenai kegiatan yang telah berlangsung, sehingga dengan mengetahui hasil refleksi dapat merencanakan kegiatan siklus berikutnya. Refleksi merupakan bagian yang

sangat penting untuk memahami dan memberi makna pada proses dan hasil pembelajaran, dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus I.
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I.
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I.
4. Menyiapkan pelaksanaan siklus berikutnya.

## 2. Siklus II

Siklus II terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran siklus I. Hal yang dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun RPP sesuai KD, indikator dan skenario pembelajaran PKn melalui penggunaan media gambar
- 2) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa gambar
- 3) Menyiapkan pembagian anggota kelompok secara heterogen.
- 4) Menyiapkan pembagian materi secara adil.
- 5) Menyiapkan instrumen evaluasi pembelajaran berupa soal tes tertulis. Soal tes tertulis pada siklus 1 maupun siklus 2 memiliki ranah kognitif yang sama.
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

### b. Pelaksanaan Tindakan

Pembuatan video perbaikan pembelajaran siklus II menggunakan media gambar untuk memperbaiki pembelajaran siklus I. Materi Siklus II adalah keanekaragaman budaya Indonesia. Adapun rincian kegiatan sebagai berikut:

- 1) Guru melakukan apersepsi.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Siswa mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru
- 4) Mengadakan tanya jawab tentang keanekaragaman budaya di Indonesia
- 5) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 6) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Tiap kelompok terdiri 8 orang.
- 7) 2 kelompok menempelkan gambar rumah adat pada kertas plano masing-masing kelompok menempel 6 gambar
- 8) 2 kelompok menempelkan gambar pakaian adat daerah pada kertas plano masing-masing kelompok menempel 6 gambar
- 9) Masing-masing kelompok bergantian mengunjungi galeri rumah dan pakaian adat
- 10) Perwakilan kelompok yang galerinya dikunjungi memberi penjelasan kepada kelompok yang berkunjung
- 11) Siswa mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan
- 12) Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa
- 13) Guru melakukan refleksi, memberi penguatan, dan membuat kesimpulan.

## c. Observasi

Pada tahap ini guru dibantu dosen pembimbing melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dalam video simulasi perbaikan pembelajaran dengan menerapkan video pembelajaran dan hasil belajar siswa

## d. Refleksi

Pada siklus II refleksi dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn sehingga diketahui keefektifan media gambar dalam pembelajaran PKn materi kebhinekaan. Refleksi dilakukan dengan cara:

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus II.
- 2) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II.
- 3) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah Tes. Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi sesuai tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam mencapai indikator pembelajaran yang ditetapkan oleh guru

Data penelitian yang dianalisis adalah menggunakan data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis perolehan hasil belajar siswa dengan menggunakan test pada setiap akhir siklus. Penilaian ini dikatakan berhasil jika memiliki presentase yang tinggi. Untuk menentukan hasil belajar siswa pada tiap siklus digunakan rumus :

$$N_s = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kemudian nilai siswa didistribusikan ke dalam table distribusi frekuensi, untuk mengetahui jumlah siswa yang sudah tuntas atau mencapai KKM 75. Selanjutnya dicari presentasi ketuntasan klasikal dengan rumus :

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Penggunaan media gambar dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn kelas III SDIT Al Ibrohimi Manyar Gresik dengan indikator sebagai berikut: a. Jumlah siswa yang tuntas hasil belajarnya setelah penggunaan media gambar minimal 75 %, b. Ketuntasan klasikal dalam kelas minimal 75 %

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Siklus

Simulasi rancangan perbaikan pembelajaran ini dilakukan di kelas III SDIT AL Ibrohimi tanpa melibatkan siswa. Simulasi perbaikan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 29 April 2020 sedangkan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 07 Mei 2020 Sebelum membuat rancangan perbaikan pembelajaran, peneliti telah melakukan observasi dan refleksi terhadap proses dan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan.

Dari hasil observasi dan refleksi tersebut ditemukan hal-hal sebagai berikut : 1) Pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru 2) Siswa cenderung pasif dan kurang

antusias dalam mengikuti proses pembelajaran 3) Guru belum memanfaatkan media pembelajaran 4) Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional 5) Hasil belajar siswa masih rendah dengan nilai rata-rata yaitu 67,9 sedangkan KKM mata pelajaran PKn adalah 75.

**Tabel 1.1 Analisis Hasil Belajar Pra Siklus**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	10	42 %
2	Tidak tuntas	14	58 %
<b>Jumlah</b>		24	100 %

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang tuntas belajar hanya 10 siswa dengan persentase 43 % sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase mencapai 57% sedangkan nilai rata-ratanya adalah 67,9 .

### 1. Hasil Simulasi Perbaikan pembelajaran Siklus I

Perbaikan pembelajaran pada siklus I menggunakan media gambar rumah adat dan pakaian adat dengan metode ceramah dan tanya jawab berdasarkan pada rancangan PTK dengan tahap-tahap sebagai berikut :

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah :

- 1) Merencanakan skenario pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) perbaikan yang akan disampaikan melalui video simulasi.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang relevan berupa gambar rumah adat dan pakaian adat.
- 3) Membuat grup whatsapp yang beranggotakan 24 siswa kelas III untuk menyampaikan pembelajaran secara daring.
- 4) Menyusun instrumen penilaian dengan menggunakan aplikasi *google formulir*.

#### b. Tahap Pelaksanaan simulasi

- 1) Kegiatan pembuka
  - a) Guru mengucapkan salam
  - b) Guru menanyakan keadaan siswa dan mengecek kehadiran
  - c) Guru mengajak berdoa dan memberi motivasi
  - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan inti
  - a) Guru menjelaskan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia
  - b) Guru menampilkan gambar rumah adat dan pakaian adat
  - c) Guru menjelaskan rumah adat dan pakaian adat yang ada di 34 provinsi di Indonesia
  - d) Guru melakukan tanya jawab tentang rumah adat dan pakaian adat
- 3) Kegiatan penutup
  - a) Guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan
  - b) Memberi penguatan dan motivasi
  - c) Memberi salam

#### c. Tahap observasi

Selama kegiatan pembelajaran yang disampaikan melalui media daring pada

grup *whatsapp*, guru mengamati keaktifan siswa dalam merespon materi pembelajaran salah satunya dengan keaktifan menjawab dan mengajukan pertanyaan.

#### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 ditemukan kelemahan dan kelebihan dalam pelaksanaan simulasi pembelajaran. Adapun kelemahan-kelemahan yang perlu diperbaiki oleh guru pada siklus berikutnya atau siklus 2 adalah :

- 1) Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional sehingga keterlibatan siswa masih kurang.
- 2) Guru tidak melakukan apersepsi atau mengaitkan pembelajaran dengan materi sebelumnya.

Kelebihan dari siklus 1 dapat dipertahankan untuk pembelajaran pada siklus selanjutnya atau siklus 2, diantaranya :

- 1) Guru melakukan kegiatan pembuka dengan baik.
- 2) Guru telah menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan.
- 4) Gambar yang ditampilkan terang dan jelas.
- 5) Keterangan pada gambar jelas dan informatif
- 6) Guru melakukan kegiatan penutup dengan baik.

Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus 1 adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.2 Analisis Hasil Belajar Siklus I**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	15	62 %
2	Tidak tuntas	9	38 %
<b>Jumlah</b>		24	100 %

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 13 siswa atau sebesar 55 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 9 atau 36 % sedangkan rata-rata nilai siswa adalah 75,4.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada siklus 1 peneliti merasa perlu untuk melanjutkan kegiatan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

## 2. Hasil Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan menggunakan media gambar dan metode *gallery walk* (pameran berjalan) dalam pembelajaran materi kebhinekaan berdasarkan pada rancangan penelitian Tindakan kelas dengan tahap-tahap sebagai berikut :

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan yang dilakukan adalah :

- 1) Merencanakan skenario pembelajaran dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan melalui media daring.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran yang relevan berupa gambar rumah adat dan pakaian adat
- 3) Menyusun soal tes menggunakan aplikasi google formulir.

### b. Tahap Pelaksanaan simulasi

- 1) Kegiatan pembuka
  - e) Guru mengucapkan salam.
  - f) Guru menanyakan keadaan siswa dan mengecek kehadiran.
  - g) Guru mengajak berdoa dan memberi motivasi.
  - h) Guru melakukan apersepsi/memberi kaitan.
  - i) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Kegiatan inti
  - e) Guru menjelaskan keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.
  - f) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok
  - g) 2 kelompok menempelkan gambar rumah adat pada kertas plano ( masing-masing kelompok 6 gambar)
  - h) 2 kelompok lainnya menempelkan gambar pakaian adat pada kertas plano (masing-masing kelompok 6 gambar).
  - i) Masing-masing kelompok bergantian mengunjungi galeri rumah adat dan pakaian adat
  - j) Perwakilan kelompok yang galerinya dikunjungi memberi penjelasan tentang rumah adat/pakaian adat kepada kelompok yang berkunjung
  - k) Siswa mengerjakan lembar kerja yang diberikan oleh guru
  - l) Guru memeriksa hasil pekerjaan siswa
- 3) Kegiatan penutup
  - d) Menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan
  - e) Memberi penguatan dan motivasi
  - f) Memberi salam

### c. Tahap observasi

Selama kegiatan pembelajaran yang disampaikan melalui media daring pada grup *whatsapp*, guru mengamati keaktifan siswa dalam merespon materi pembelajaran salah satunya dengan keaktifan menjawab dan mengajukan pertanyaan.

### d. Tahap Refleksi

Pada proses pembelajaran siklus II telah dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan kelemahan di siklus I. dari perbaikan tersebut yang telah diterapkan pada siklus II, terjadi peningkatan kualitas kegiatan simulasi pembelajaran.

Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran siklus 2 melalui aplikasi *google formulir* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.3 Analisis Hasil Belajar siklus II**

No	Ketuntasan Belajar	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	21	87 %
2	Tidak tuntas	3	13 %
<b>Jumlah</b>		24	100 %

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 21 siswa atau sebesar 87 % dan siswa yang belum

tuntas hanya 3 atau 13 % sedangkan rata-rata nilai siswa adalah 85,4 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada siklus II peneliti beranggapan bahwa penelitian ini cukup dilakukan dalam dua siklus.

## A. Pembahasan dari Setiap Siklus

### 1. Siklus I

Pembelajaran PKn materi kebhinekaan di kelas III SDIT Al Ibrohimi pada kegiatan pra siklus menunjukkan hasil belajar yang rendah dan tidak sesuai yang diharapkan. Rancangan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media gambar pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Media gambar merupakan salah satu jenis media visual yang hanya bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur audio. Media gambar yang digunakan oleh guru dalam simulasi perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 adalah gambar grafis yaitu gambar visual yang penampilannya tidak diproyeksikan. Penggunaan media gambar grafis ini memiliki kelebihan antara lain mudah diperoleh, mudah digunakan, dapat memperjelas objek, dan dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.

Selain memiliki kelebihan, media gambar yang digunakan oleh guru pada simulasi perbaikan pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 juga memiliki keterbatasan di antaranya semata-mata hanya media visual dan ukurannya kurang besar sehingga kurang tepat untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

Dengan kelebihan dan keterbatasan tersebut, media gambar relatif tepat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran materi kebhinekaan yang membahas tentang rumah adat dan pakaian adat sehingga akan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain penggunaan media gambar, dalam simulasi perbaikan pembelajaran ini guru juga menggunakan beragam metode pembelajaran. Pada siklus I guru masih menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab sehingga kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada guru sedangkan siswa belum banyak terlibat secara aktif. Dari hasil refleksi siklus I, selanjutnya guru melakukan perbaikan-perbaikan yang akan dilakukan pada simulasi di siklus II.

Berdasarkan hasil tes pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar meskipun belum signifikan. Siswa yang tuntas mengalami kenaikan dari 10 orang pada pembelajaran pra siklus menjadi 15 orang pada siklus I sedangkan rata-rata nilai siswa yang awalnya hanya 67,9 meningkat menjadi 75,4.

### 2. Siklus II

Pada kegiatan simulasi perbaikan pembelajaran siklus 2 guru tidak hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, tetapi menambahkan metode diskusi dan *gallery walk* atau pameran berjalan. Beragam metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru melainkan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Metode *gallery walk* atau pameran berjalan merupakan salah satu bentuk

diskusi kelompok. *Gallery walk* dapat dijadikan sebagai metode alternatif yang diterapkan dalam pembelajaran PKn untuk menjelaskan materi kebhinekaan yang membahas tentang rumah adat dan pakaian adat.

Metode ini memiliki kelebihan antara lain membangun karakter dan budaya kerjasama, menghargai hasil karya orang lain, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa sehingga tidak tergantung pada guru sedangkan kelemahan metode ini adalah jika anggota kelompok terlalu banyak maka sebagian akan menggantungkan kerja kawannya sehingga guru harus ekstra cermat dalam memantau keaktifan tiap-tiap individu dan kolektif.

Pemilihan metode *gallery walk* dan penggunaan media gambar mempunyai keterkaitan yang sangat erat karena metode ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui gambar yang dilihat. Dengan demikian, simulasi perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dan 2 diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada siklus II juga mengalami peningkatan. Dari 24 siswa, ketuntasan belajar telah dicapai oleh 21 siswa sedangkan 3 siswa belum tuntas. Rata-rata nilai siswa pada kegiatan perbaikan pembelajaran siklus II juga meningkat dari 75,4 menjadi 85,4 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60.

Berikut ini tabel dan grafik analisis ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II.

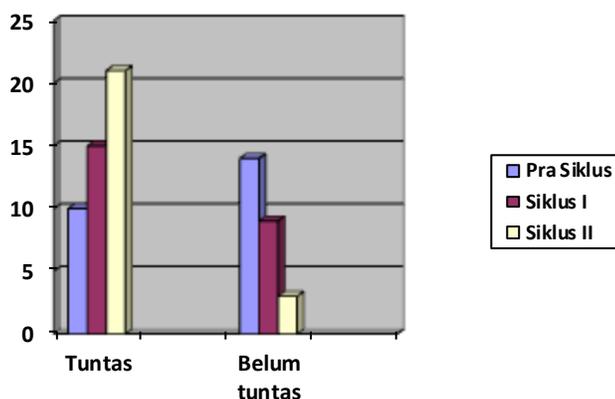
Tabel 4.7

## Analisis hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Uraian	Jumlah Siswa				Rata-rata
		Tuntas	Persentase	Belum Tuntas	persentase	
1	Pra siklus	10	42 %	14	58 %	67,9
2	Siklus I	15	62 %	9	38 %	75,4
3	Siklus II	20	88 %	3	12 %	85,4

Grafik 4.1

## Ketuntasan belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan data hasil penelitian, hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran PKn tema kebhinekaan mulai pra siklus, siklus I hingga siklus II mengalami

peningkatan yang signifikan yaitu siswa mencapai ketuntasan belajar hingga 87 % sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama jika didukung dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat.

### KESIMPULAN

Dari hasil refleksi pada siklus 1 dan 2, rancangan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya antara lain 1) proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, 2) materi pembelajaran lebih mudah dijelaskan, 3) meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, 4) meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kelemahan dari rancangan pembelajaran ini di antaranya yaitu media gambar yang digunakan kurang besar untuk pembelajaran dalam kelompok besar.

### PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Berdasarkan kesimpulan hasil simulasi perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebhinekaan melalui penggunaan media gambar, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru

Sebaiknya guru merancang pembelajaran yang menyenangkan dengan memilih metode yang tepat serta menggunakan media pembelajaran yang relevan. Oleh karena itu guru harus menambah media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Siswa

Sebaiknya siswa meningkatkan motivasi belajar dengan cara selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

3. Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya memotivasi guru untuk kreatif dalam mengembangkan desain pembelajaran. Oleh karena itu sekolah seharusnya melengkapi alat peraga dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, Zainal. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [2] Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- [3] Arsyad, Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [4] Depdikbud. (2004). *Sistem Pendidikan Nasional*. Surabaya: Karina.
- [5] Depdikbud. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Timur Citra Mandiri.
- [6] Depdiknas. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara.
- [7] Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [8] Dimiyati dan mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [9] Hamalik, Angkasa. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- [10] Muhsetyo, Gatot. Dkk. ( 2007) *Pembelajaran PKn*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- [11] Mulyasa, E. (2011). *Praktik Penelitian Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [12] Rohani, Ahmaad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [13] Sadiman, Arif S. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [14] Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai (2002). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- [15] Sudjana, Nana. ( 2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung : Sinar Baru.
- [16] Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Media.
- [17] Uno, Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.