

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA GAMBAR BAGI SISWA KELAS II SDN 05 TAROK DIPO
KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh

**YUHERMIWATI
NIM. 88185**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2010**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Media Gambar
bagi Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi

Nama : Yuhermiwati

TM/NIM : 2007/88185

Program : S1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Khairanis
NIP. 195109211976032001

Dra. Reinita
NIP. 196306011988032002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M. Pd
NIP. 195912121987101001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Media Gambar
bagi Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi

Nama : Yuhermiwati

TM/NIM : 2007/88185

Program : S1

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2011

Disetujui Oleh

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Khairanis, M.Pd	(.....)
2. Sekretaris	: Dra. Reinita	(.....)
3. Penguji I	: Drs. Zuardi, M.Si	(.....)
4. Penguji II	: Dra. Asnidar A.	(.....)
5. Penguji III	: Dra. Desniati, M.Pd	(.....)

ABSTRAK

Yuhermiwati, 88185. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penggunaan Media Gambar Bagi Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi

Penelitian ini berawal dari kenyataan di sekolah bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai sumber belajar dan sumber informasi, proses pembelajaran yang dilakukan guru belum sepenuhnya berlangsung dengan optimal. Guru seringkali hanya menugaskan siswa untuk membaca buku sumber. Dengan sendirinya siswa lebih banyak menunggu dan mencawan apa yang dijelaskan guru, sehingga hasil belajar siswa rendah.

Masalah penelitian ini adalah bagaimanakah penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dalam mata pelajaran PKn dengan penggunaan media gambar.

Penelitian ini merupakan dilaksanakan di SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitiannya adalah siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi yang terdaftar pada tahun ajaran 2009/2010. Sumber data penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa, serta hasil belajar PKn siswa kelas II. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan dilakukan dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh melalui observasi kemudian diolah melalui teknik persentase, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif.

Dari hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran PKn bagi siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perencanaan pembelajaran yang meningkat dari Siklus I sebesar 96,87% dan pada Siklus II sebesar 97,50%. Pelaksanaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan, dimana pada Siklus I tingkat pencapaian aktivitas guru adalah 84,38% dan aktivitas siswa sebesar 73,28%. Sedangkan pada siklus II, pencapaian aktivitas guru adalah 89,63% dan aktivitas siswa sebesar 97,50%. Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 85,25% dan pada siklus II 90,7% atau terjadi peningkatan sebesar 5,45%. Aspek afektif siswa meningkat dari siklus I sebesar 77,56% menjadi 81,18% atau terjadi peningkatan sebesar 3,65%. Penilaian aspek psikomotor siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu pada siklus I sebesar 78,41% dan pada siklus II sebesar 82,05% atau mengalami peningkatan sebesar 3,64%.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis susun dalam rangka memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tulisan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis aturkan kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini terutama kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd, selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menuntut ilmu pengetahuan di PGSD FIP UNP.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si, selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP.
3. Ibu Dra. Khairanis, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Ibu Dra. Reinita selaku Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan masukan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen penguji skripsi, yakni Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku Penguji I, Ibu Dra. Asnidar A., selaku Penguji II, dan Ibu Dra. Desniati, M.Pd

selaku Penguji III yang telah memberikan kritik dan saran demi selesainya skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu dosen PGSD FIP UNP yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah banyak membantu penulis, baik dalam perkuliahan maupun untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu kepala sekolah serta Bapak dan Ibu yang mengajar di SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Kedua orang tua (Alm.) yang membuat penulis menjadi bersemangat dalam menjalani hidup ini.
9. Suami dan anak-anak serta keluarga besar penulis yang selalu memberi semangat dan mereka yang selalu membuat penulis tegar menjalani hidup ini.
10. Sahabatku Zulbaidar, S.Pd, Geti Mora, S.Pd, Irda Juita, dan M. Yusuf, S.Pd yang telah membantu dalam menyusun skripsi ini dan memberikan dorongan kepada penulis.
11. Teman-teman senasib seperjuangan di Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNP yang telah memberikan inspirasi kepada penulis dan bantuan materil dan nonmateril yang tak terhingga.
12. Kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun spiritual.

Skripsi ini penulis beri judul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Media Gambar Bagi Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi.” Skripsi ini merupakan prasyarat dalam memenuhi tugas akhir dan penulis susun melalui metode penelitian tindakan kelas.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis membuka diri untuk masukan, kritikan, dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Amin

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi	ii
Halaman Persetujuan Skripsi	iii
Surat Pernyataan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	ix
Daftar Lampiran	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	8
1. Hasil Belajar	8
2. Pendidikan Kewarganegaraan	14
3. Media Pembelajaran	24
4. Media Gambar	26
B. Kerangka Konseptual	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	27
1. Tempat Penelitian	27
2. Subjek Penelitian	27
3. Waktu Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian	35
1. Pendekatan Penelitian	38
2. Jenis Penelitian	38
3. Alur Penelitian	38
C. Data dan Sumber Data Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	55
E. Analisis Data Penelitian	64

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Hasil Penelitian	80
I. Siklus I Pertemuan I	
II. Siklus I Pertemuan II	85
III. Siklus II Pertemuan I	86
IV. Siklus II Pertemuan II	
B. Pembahasan	
I. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus I	
II. Pembahasan Hasil Penelitian pada Siklus II	
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	
B. Saran	

Daftar Rujukan

Lampiran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP.....	1
Lampiran 2	Lembar Pencatatan Lapangan	38
Lampiran 3	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Guru pada Siklus I Pertemuan I.....	42
Lampiran 4	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Siswa pada Siklus I Pertemuan I	45
Lampiran 5	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Guru pada Siklus I Pertemuan II	48
Lampiran 6	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Siswa pada Siklus I Pertemuan II	51
Lampiran 7	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Guru pada Siklus II Pertemuan I	54
Lampiran 8	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Siswa pada Siklus II Pertemuan I	58
Lampiran 9	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Guru pada Siklus II Pertemuan II	60
Lampiran 10	Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Aspek Siswa pada Siklus II Pertemuan II	63
Lampiran 11	Kualifikasi Kegiatan Siswa dalam Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran PKn di Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggipada Siklus I Pertemuan I	66
Lampiran 12	Kualifikasi Kegiatan Siswa dalam Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran PKn di Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggipada Siklus I Pertemuan II	68
Lampiran 13	Kualifikasi Kegiatan Siswa dalam Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran PKn di Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggipada Siklus II Pertemuan I	70
Lampiran 14	Kualifikasi Kegiatan Siswa dalam Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran PKn di Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggipada Siklus II Pertemuan II	72
Lampiran 15	Instrumen Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	74
Lampiran 16	Instrumen Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	76
Lampiran 17	Instrumen Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan I	78
Lampiran 18	Instrumen Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan II	80

Lampiran 19	Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	82
Lampiran 20	Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	84
Lampiran 21	Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan I	86
Lampiran 22	Instrumen Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan I	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Dengan pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 Bab II pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan tujuan dari Undang-Undang tersebut, maka dunia pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi manusia. Proses pengembangan potensi manusia dapat diketahui melalui proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar (SD) siswa dibimbing untuk mandiri dalam mempelajari semua mata pelajaran yang telah ditetapkan oleh dinas pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan potensi siswa menjadi Warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab adalah mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

Untuk mempelajari materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar diperlukan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak menjadi bosan. Selain itu juga

dibutuhkan metode dan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan materi pembelajaran dapat dikongkritkan dengan kehadiran media. Menurut Gagne (dalam Azhar, 2003:4) “media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, video camera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, dengan penggunaan media akan dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu. Mengingat pentingnya media pembelajaran, maka seorang guru dituntut agar mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan. Hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

Dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar, terutama di kelas rendah, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran. Dengan penggunaan media, materi pembelajaran PKn yang bersifat pembentukan karakter dan pencontohan dapat disampaikan dengan lebih konkret, sehingga pesan yang ingin disampaikan oleh pembelajaran ini dapat tersampaikan. Contoh materi yang dapat menggunakan media gambar dalam proses pelaksanaan pembelajaran PKn adalah menerapkan hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong, mengenal pentingnya lingkungan alam seperti dunia tumbuhan dan hewan, serta melaksanakan pemeliharaan lingkungan alam.

Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa “bidang studi PKn merupakan bidang studi yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Untuk mencapai sasaran dan target di atas, guru dituntut untuk mampu melaksanakan penataan alat, bahan, dan media atau sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran PKn SD adalah media gambar. Media gambar termasuk salah satu jenis media yang bermanfaat untuk mengkongkritkan hal-hal yang bersifat abstrak ke dalam bentuk gambar atau foto, yang bisa menggambarkan perilaku yang baik dan kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral siswa.

Baugh (dalam Azhar, 2003:9) menyatakan bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya”. Dapat

kita ketahui betapa besarnya peranan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD. Namun dalam kenyataan yang ada sekarang ini berdasarkan observasi di lapangan, media gambar jarang digunakan sebagai media pembelajaran PKn. Dalam proses pembelajaran guru lebih sering menyajikan materi dengan metode ceramah. Padahal setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi.

Materi pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh siswa, apalagi jika guru hanya menjelaskannya lewat ceramah. Siswa akan cepat merasa bosan dan kelelahan disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Jadi, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tiap-tiap guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang dianggap efektif dalam membantu guru menjelaskan materi pembelajaran adalah media gambar. Media gambar baik digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas pengertian yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Wiryawan (dalam Mulyani, 1999:183) “media gambar adalah gambar yang mengkomunikasikan pesan secara

singkat”. Melalui penggunaan media gambar hasil pembelajaran akan lebih meningkat, siswa akan aktif, antusias, dan minat belajar akan lebih tinggi.

Berdasarkan pengalaman selama penulis mengajar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi, dalam pembelajaran PKn, guru belum menggunakan media gambar secara efektif dalam proses pembelajaran, bahkan guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Guru lebih banyak mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan papan tulis dalam proses pembelajaran. Ini berarti pembelajaran lebih berpusat dan didominasi oleh guru. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa, dimana dari 23 orang siswa, 14 orang di antaranya mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan, yaitu 70 dan dikategorikan tidak tuntas mengikuti pelajaran sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1. Hasil Belajar PKn Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	ABD	83	V	
2	AFG	88	V	
3	BBN	73	V	
4	DAP	67		V
5	DD	52		V
6	FN	55		V
7	GHN	78	V	
8	HLN	40		V
9	HD	85	V	
10	LI	85	V	
11	LAP	65		V

12	MIN	68		V
13	MSS	68		V
14	MK	90	V	
15	OCS	90	V	
16	RSD	68		V
17	RGG	65		V
18	RTR	63		V
19	RTL	66		V
20	RTN	65		V
21	SSF	63		
22	VR	54		
23	WAR	84	V	
Jumlah			9	14

Sumber : Data Primer Tahun 2009

Di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi, siswa juga belum terbiasa untuk menggunakan media gambar dalam pembelajaran PKn, hal ini karena guru jarang menggunakan media gambar dalam pembelajaran PKn. Kesalahan seperti ini tidak dapat dibiarkan berlarut-larut, sebab jika tidak diperbaiki, maka tentu saja pendidikan yang bermutu yang kita harapkan tidak akan tercapai.

Berdasarkan uraian di atas dan dengan didukung oleh beberapa pendapat ahli, maka penulis merasa yakin bahwa untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar PKn di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dapat digunakan media gambar. Penelitian ini penulis beri judul, “Peningkatan Pembelajaran PKn Melalui Penggunaan Media Gambar bagi Siswa Kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah secara umum adalah: Bagaimana peningkatan pembelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi? Permasalahan tersebut di atas dapat dirumuskan secara khusus:

1. Bagaimanakah bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran PKn melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi?
3. Bagaimanakah hasil belajar PKn siswa melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi.

3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar PKn melalui penggunaan media gambar bagi siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran PKn di SD khususnya dengan menggunakan media gambar.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dan siswa sebagai berikut:

1. Sebagai pedoman bagi guru dalam memilih media yang tepat dalam pembelajaran PKn di kelas II SD.
2. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media gambar pada pembelajaran PKn di kelas II SD.
3. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn sehingga menjadi siswa yang cerdas, kreatif dan mempunyai kepribadian serta berkarakter sesuai dengan amanat yang terdapat dalam Pancasila dan UUD 1945.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang merupakan suatu hasil kongkrit yang diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (1993:21) bahwa “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat sosial, emosional dan perubahan jasmani”.

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut bisa menerapkannya dan mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (1996:18) bahwa “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar merupakan wujud yang menggambarkan usaha belajar yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa, ataupun orang lain dan lingkungannya. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah

hasil yang dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran yang ditunjukkan dalam bentuk angka, huruf ataupun tindakan yang mencerminkan hasil yang diperoleh siswa dalam periode tertentu setelah melakukan aktivitas belajar. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dilihat dari segi hasil kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

a. Pengertian PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang banyak mempelajari tentang moral, sikap dan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas (2006:271) mengemukakan bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Kemudian Winataputra (dalam Aziz 1999:15) menjelaskan “PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang diandalkan”. Sedangkan Somatri (dalam Aziz 1999:14) mengemukakan bahwa “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik

atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa PKn merupakan mata pelajaran sosial yang berkenaan dengan warga negara dengan negara agar menjadi warga negara yang baik dengan menyadari serta mengetahui hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

PKn di SD diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia serta untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan status hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara maupun meningkatkan kualitasnya sebagai manusia.

b. Tujuan PKn di SD

Sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar, pembelajaran PKn tentunya memiliki berbagai tujuan. Depdiknas (2006:271) memaparkan bahwa tujuan PKn di SD adalah agar siswa 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, bernegara, dan anti korupsi, 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam persatuan persatuan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Menurut Winataputra (2006:428) tujuan PKn adalah “untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang dapat berpikir kritis, aktif, kreatif, dan bertanggung jawab serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Ruang Lingkup PKn SD

Mengingat luasnya materi pembelajaran PKn, maka materi dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar dibatasi pada ruang lingkup tertentu. Menurut KTSP (2004:271) ruang lingkup PKn meliputi beberapa aspek: “(1) sistem sosial bangsa, (2) manusia, tempat dan lingkungan, (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan, dan (4) sistem berbangsa dan bernegara”. Pendapat di atas juga dipertegas oleh Depdiknas (2006:271) mengemukakan ruang lingkup PKn adalah : “(1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga Negara, (5) konstitusi Negara, (6) kekuasaan politik, (7) Pancasila, dan (8) Globalisasi”.

Berdasarkan pendapat di atas maka ruang lingkup PKn dapat diuraikan sebagai berikut: Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup

rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan, norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib sekolah, norma yang berlaku dalam masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional, hak azasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara, konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dan konstitusi, kekuasaan dan politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan dan pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistim politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistim pemerintahan, dalam masyarakat demokrasi, pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengalaman nilai-nilai

pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka, globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran PKn berhubungan dengan aspek warga negara dan negara ditinjau dari semua hal-hal yang berhubungan dengan kewarganegaraan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, juga dapat dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Ahmad (1997:3) mengatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk memproses komunikasi (proses pembelajaran)”. Lebih lanjut Arief (2003:6) menyatakan bahwa “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peranannya”.

Istilah media digunakan juga dalam bidang pembelajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rossi (dalam Wina, 2006:63) menyatakan bahwa “media pengajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pengajaran seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pengajaran adalah segala jenis sarana pengajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai arti tersendiri dalam proses pembelajaran, yakni untuk mewujudkan situasi yang kondusif sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa, karena dengan melihat dan mempergunakan maka perhatian siswa akan lebih terfokus pada pembelajaran sehingga penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifitasan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap kepada siswa, agar siswa dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan-pesan dan makna yang disampaikan.

Menurut Mulyani (1999:178) mengemukakan beberapa fungsi media sebagai berikut: “(1) alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, (2) bagian integral dari keseluruhan dari situasi mengajar, (3) meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan konsep yang abstrak sehingga bisa mengurangi pemahaman yang bersipat verbalisme,

(4) membangkitkan motivasi belajar siswa, dan (5) mempertinggi mutu belajar mengajar”.

Derek (dalam Mulyani, 1999:179) menyebutkan fungsi media pembelajaran adalah: “(1) membangkitkan motifasi belajar, (2) mengulang apa yang sudah dipelajari, (3) meyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan balikan dengan cepat atau segera, (6) menggalakkan latihan yang serasi”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pengajaran merupakan alat bantu untuk memberi kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga membangkitkan minat belajar serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mempertinggi nilai proses pembelajaran siswa yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini berkaitan dengan kebermanfaatan media tersebut dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Azhar (2003:25) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) meletakkan dasar-dasar yang komplit untuk berpikir oleh karena itu mengurangi verbalitas, 2) memperbesar perhatian siswa, 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, 4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menimbulkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa, 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontiniu, melalui gambar hidup, 6) membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa, 7) memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain

dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan menurut Sudjana (dalam Azhar, 2003:25) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

(1) dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar, (2) mempermudah siswa memahami dan menguasai materi pembelajaran, dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, (3) dapat memvariasikan metode mengajar sehingga siswa tidak bosan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, (4) dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa serta menimbulkan motivasi belajar sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran PKn sangat bervariasi disini dituntut peranan guru untuk bisa menentukan media yang cocok dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Syaiful (2006:124) mengklasifikasi media pembelajaran menjadi:

1) media Auditif : Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam dan sebagainya, 2) media visual : Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides(film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan, 3) media audiovisual : media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, video cassette dan sebagainya.

Sedangkan menurut Seels (dalam Azhar 2003:33) membagi media antara lain: "(1) Visual diam yang diproyeksi, (2) audio, (3) penyajian multi media, (4) visual dinamis yang diproyeksikan, (5) permainan, (6) visual tak diproyeksi. Yang termasuk ke dalam kelompok media ini, antara lain: (a) grafik, (b) chart atau bagan, (c) gambar, (d) diagram, (e) poster, (f) karikatur, (g) komik, (h) gambar mati, (i) foto".

Media secara umum merupakan suatu hal yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan tertentu. Agar proses transformasi pesan tersebut maka diperlukan kesesuaian jenis media yang akan digunakan. Beberapa klasifikasi mengenai media menurut beberapa ahli sangat beragam hal ini dilihat dari sudut pandang mana jenis-jenis media ini dikelompokkan.

Menurut Heinich, dkk (dalam Humaira, 2008:15) "jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain: media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hipermedia, dan media jarak jauh."

Menurut Kasmadi (1992:7) jenis media secara umum yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain;

- 1) Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik,
- 2) media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama,
- 3) media proyeksi, seperti slide, film strip, film, dan OHP, dan
- 4) lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan ulasan yang ditulis oleh Ahmad Sudrajat dalam blognya (www.akhmadsudrajat.wordpress.com) terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya :

1) Media visual: grafik, diagram, gambar, globe, chart, bagan, poster, kartun, komik; 2) Media audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya; 3) *Projected still media* : *slide*; *over head projektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya; 4) *Projected motion media* : film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran, dimulai dari yang sederhana hingga yang modern dan canggih. Mengingat banyaknya media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, maka dalam penelitian ini penulis memilih media gambar, sebab diduga dengan media gambar keaktifan dan antusias siswa dalam belajar akan meningkat.

4. Media gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar sangat penting digunakan dalam pembelajaran agar memperjelas pengertian kepada siswa. Menurut Wiryawan (dalam Mulyani, 1999:183) “menyatakan bahwa media gambar adalah gambar yang mengkomunikasikan pesan secara singkat”. Senada dengan itu pendapat Ahmad (1997:76) “bahwa dengan menggunakan media gambar pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi siswa”. Sedangkan menurut Nana (1997:13) “media gambar adalah media visual

dasar atau media pandang berbentuk dua dimensi yang dapat mengungkapkan fakta atau informasi”.

Jadi, media gambar merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran dan membuat pembelajaran menarik dan relatif lebih mudah bagi siswa. Media gambar dapat membantu siswa dan guru untuk menciptakan proses pembelajaran lebih baik jika dipakai dengan tepat. Semua gambar mempunyai arti, ukuran dan tafsiran sendiri oleh sebab itu gambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar mempunyai nilai-nilai pembelajaran bagi siswa dan memungkinkan belajar secara efisien di sekolah.

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PKn

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran memiliki langkah-langkah tersendiri dalam penggunaannya. Efrijon (dalam Enidar, 2006:10) mengemukakan langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan bahan, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, hal ini dilakukan sebelum penggunaan media gambar agar perhatian dan pikiran siswa terarah pada hal yang sama, 3) menggunakan media gambar sesuai dengan materi yang akan disampaikan, 4) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, agar terciptanya komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa, 5) Meminta pendapat-pendapat siswa, untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dari siswa dan melatih perkembangan bahasa siswa.

Kemudian Dadan (2009:11) menyatakan bahwa penggunaan media gambar memiliki beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengantar untuk menimbulkan perasaan ingin tahu dan perhatian siswa terhadap pesan pengajaran yang disalurkan melalui media gambar, 2) Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media gambar, 3) Memperagakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa, 4) Menjelaskan materi pelajaran melalui media gambar yang telah disiapkan, 5) Menyimpulkan materi pelajaran, 6) Memberikan evaluasi kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran PKn dengan media gambar adalah sembilan langkah, sebagai berikut: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) memperagakan gambar, 3) menjelaskan materi melalui media gambar, 4) mengajukan pertanyaan, 5) menyimpulkan materi, dan 6) memberikan evaluasi.

c. Fungsi Media Gambar Dalam Pembelajaran

Media gambar dapat menghidupkan gagasan abstrak dan dapat mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Levie (dalam Azhar 2003:17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media gambar yaitu:

- 1) Fungsi atensi yaitu : Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna gambar yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran, 2) Fungsi afektif yaitu dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar. Atau membaca teks yang bergambar, 3) Fungsi kognitif memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang

terkandung dalam gambar, 4) Fungsi kompensatori yaitu untuk membantu siswa lemah dan lambat menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara verbal.

Basuki (dalam Desi 2006:14) mengemukakan beberapa fungsi media gambar adalah sebagai berikut: “1) mengembangkan kemampuan visual, 2) mengembangkan imajinasi siswa, 3) membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dalam kelas, 4) mengembangkan kreativitas siswa”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media gambar adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan. Media gambar juga sangat membantu siswa yang tidak memahami pelajaran yang disajikan secara verbal sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Kelebihan Media Gambar.

Sebagai salah satu media pembelajaran, media gambar memiliki beberapa kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Arief (2003:30) antara lain:

- 1) sifatnya konkrit. Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal,
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu,
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita,
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman,
- 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Hal senada juga diungkapkan oleh Nana (1997:71) bahwa kelebihan dari penggunaan media gambar adalah: “a) mudah dimanfaatkan

di dalam kegiatan belajar mengajar, b) harganya relatif murah dari jenis media pengajaran lainnya, c) gambar dapat menterjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik, d) gambar dapat digunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa kelebihan-kelebihan dari penggunaan media gambar adalah media gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan media verbal, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan harganya lebih murah, serta mudah didapat.

B. Kerangka Konseptual

Media gambar merupakan media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Penggunaan media gambar ini dalam pembelajaran PKn akan membuat siswa dapat melihat, memperhatikan dan menyaksikan sendiri secara visual tanpa harus banyak mendengarkan penjelasan materi melalui media verbal guru.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar. Adapun langkah-langkah dari penggunaan media gambar ini dalam pembelajaran PKn adalah: 1) menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) memperagakan gambar, 3) menjelaskan materi melalui media gambar, 4) mengajukan pertanyaan, 5) menyimpulkan materi, dan 6) memberikan evaluasi.

Secara ringkas, kerangka konseptual penelitian dapat dilihat dalam bagan berikut ini.

Bagan 1. Kerangka Konseptual penelitian



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media gambar pada pembelajaran PKn bagi siswa kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Rancangan pembelajaran PKn dapat diperbaiki dengan membuat rincian pelaksanaan secara detail unit-unit proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran PKn dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi dapat dibuat dengan mengikuti tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran biasa, namun dalam setiap pelaksanaannya dengan menggunakan media dan langkah pembelajaran yang menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar PKn dengan melibatkan guru kolaboran sehingga perencanaan yang dibuat dapat semakin baik. Untuk siklus II, perencanaan pembelajaran didasarkan pada refleksi dari siklus I.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penggunaan media gambar di kelas II SDN 05 Tarok Dipo Kota Bukittinggi telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama observer dan teman sejawat sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya dan belajar secara optimal. Pelaksanaan

pembelajaran setiap siklus disesuaikan dengan perbaikan rencana dari pertemuan sebelumnya.

- 3) Dari segi peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya dapat dikatakan telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. hal ini dapat dilihat dari persentase peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya hingga pada akhir siklus II siswa telah tuntas 100%.

B. Saran

Dari uraian pembahasan dan pelaksanaan penelitian ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru kelas II agar dapat merancang suatu rencana pembelajaran yang baik sehingga pembelajaran yang dilaksanakan menarik dan usahakan untuk menggunakan media gambar dalam pembelajaran PKn karena media gambar dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa.
2. Disarankan kepada guru SD agar lebih meningkatkan pelaksanaan proses pembelajaran PKn dengan menggunakan media gambar sehingga kebutuhan siswa dalam belajar dapat terpenuhi dan siswa dapat berkembang secara optimal.
3. Disarankan kepada guru SD agar dapat membiasakan siswa untuk berfikir aktif dan kreatif, sehingga penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn dapat dikelola lebih baik lagi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Adi gunawan.2003. *Genius Learning Strategy*. Jakarta : Gramedi Pustaka.
- Arief. S. Sadiman. dkk. 2003. "Media Pendidikan." Jakarta: Raja Garafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Banks, Harold. (1977). *Social Studies for Elementary School*. London: McMillan Company.
- Dadan Wahidin. 2008. Penggunaan Media Gambar. Tersedia dalam [http://makalahkumakalahmu.wordpress.com/booklet/penggunaan media gambar.\(online\).Diakses. 12 April 2009](http://makalahkumakalahmu.wordpress.com/booklet/penggunaan_media_gambar.(online).Diakses.12_April_2009).
- Depdiknas. (2006). *KTSP Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamzah Fansuri. (1981). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran*. Surabaya: Cahaya Mandiri Grup.
- Herber, Harold. (1970). *Teaching Reading in Content Areas*. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Humaira Annisa. (2008). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Insani Press.
- Ischak SU, dkk. (2001). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT. Rinneka Cipta.
- Kasmadi. (1992). *Media Pembelajaran, Siasat dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- M. Aziz, A. Kosasih djahiri. 1997. *Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Rineka Cipta
- Maolani. 2009. <http://gurupaismal-aluttaqin.blogspot.com> (diakses 2 Juni 2010).
- Mulyani Sumantri.1998. "Strategi Belajar Mengajar Bagian Proyek PGSD". Jakarta: UNJ
- Nana Sudjana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.