

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA GRAFIS TERHADAP  
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN ( PKn) DI  
KELAS V SDN 74 TAMARELLANG  
KABUPATEN BULUKUMPA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Sarjana Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH**

**ISRAWATI  
10540942014**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**APRIL 2018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : ISRAWATI  
NIM : 10540 9420 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : **Efektivitas Penggunaan Media Grafis terhadap  
Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SDN 74 Tamarellang  
Kabupaten Bulukumba**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar.

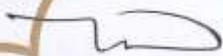
Makassar Agustus 2018

Disetujui Oleh

Pembimbing I

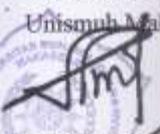
Pembimbing II

  
**Dr. Hj. Rosleny Babo, M.Si.**

  
**Drs. H. M. Syukur Hak, M.M.**

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

  
**Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.**  
NBM: 1148913



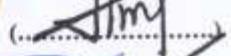
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**LEMBAR PENGESAHAN**

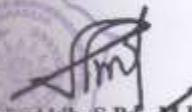
Skripsi atas nama **ISRAWATI**, NIM **10540 9420 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **123/Tahun 1439 H/2018 M**, tanggal **24 Dzulqaidah 1439 H/06 Agustus 2018 M**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal **16 Agustus 2018**.

Makassar, 04 Dzulhijjah 1439 H  
16 Agustus 2018 M

**Panitia Ujian :**

- |                           |  |   |
|---------------------------|--|---|
| <b>1. Pengawas Umum :</b> | <b>Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.</b> | (  )  |
| <b>2. Ketua :</b>         | <b>Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.</b>       | (  ) |
| <b>3. Sekretaris :</b>    | <b>Dr. Baharullah, M.Pd.</b>                 | (  ) |
| <b>4. Dosen Penguji</b>   | <b>1. Dr. H. Nursalam, M.Si.</b>             | (  ) |
|                           | <b>2. Hj. Andi Nuraeni Aksa, S.H., M.H.</b>  | (  ) |
|                           | <b>3. Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si.</b> | (  ) |
|                           | <b>4. Drs. H. M. Syukur Hak, M.M.</b>        | (  ) |

Disahkan Oleh :  
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

  
**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**  
NBM : ~~860 934~~

## ABSTRAK

**Israwati. 2018.** *Efektifitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba* . Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hj.Rosleny B dan H. M. Syukur Hak

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen bentuk *Pre Test Post Test Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembandingan (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui Efektifitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Di Kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba. subjek penelitian, yaitu murid kelas V sebanyak 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa (PKn) secara klasikal, aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang dikumpulkan dengan menggunakan tes belajar, data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil analisis statistik deskriptif efektifitas penggunaan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa positif, hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada sebelum penggunaan media grafis. Hasil analisis inferensial menggunakan rumus uji t, diketahui bahwa nilai  $t_{Hitung}$  yang diperoleh adalah 17,73 dengan frekuensi  $db = 12 - 1 = 11$ , pada taraf signifikansi 50%  $t_{Tabel} = 1,79$ . Jadi,  $t_{Hitung} > t_{tabel}$  atau hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba

**Kata Kunci :** Belajar, Keaktifan. *Media Grafis*

## **MOTTO**

Usaha yang sungguh-sungguh disertai dengan kesabaran  
Dan ketabahan yang diiringi dengan doa merupakan modal utama  
Dalam meraih kesuksesan  
Dan tiada kesuksesan tanpa cucuran keringat dan air mata  
Dan sukses bukanlah untuk dibanggakan tetapi nikmat dan hidayah-Nya yang  
perlu disyukuri.

Masa lalu bukan hal yang harus disesali tapi menjadi bentuk perbaikan  
diri penyesalan haarus ada tapi jangan sampai terpuruk karena dalam  
pengalaman hidup semua ada hikmanya.

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk ayahanda dan ibunda  
serta saudara-saudaraku yang senantiasa mencintai  
dan menyayangiku, yang memberiku motivasi dan kepercayaan,  
dan atas pengorbanan dan doa yang telah diberikan demi  
kesuksesanku

## KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH, Tuhan Pelimpah Cahaya, Pembuka Penglihatan, Penyingkap Rahasia dan Penyibak Selubung Tirai, karena dengan izin-Nya jualah maka skripsi ini dapat diselesaikan, walaupun dalam bentuk yang sangat sederhana.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sejak awal sampai selesainya skripsi ini cukup banyak hambatan, akan tetapi dengan kemauan dan ketekunan penulis serta berkat uluran tangan dari insan-insan yang telah digerakkan hatinya oleh sang Khalik untuk memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan, sehingga segala hambatan dapat penulis atasi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada mereka yang telah memberikan andilnya sampai skripsi ini dapat diwujudkan.

Ayahanda terhormat Baso. M dan Ibunda tercinta Nurbaya yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang. Harapan dan cita-cita luhur keduanya senantiasa memotivasi penulis untuk berbuat dan menambah ilmu, juga memberikan dorongan moral maupun material serta atas doanya yang tulus buat Ananda.

Demikian pula penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda Dr.Hj.Rosleny B, M.Si. selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. H. M. Syukur Hak, MM selaku Pembimbing II, yang dengan tulus ikhlas meluangkan waktunya memberikan petunjuk, arahan dan motivasi kepada penulis sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. H. Rahman Rahim, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah S.PD.,MA.,Ph.D. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar serta Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian bimbingan dan ilmu pengetahuan selama di bangku kuliah.

Ucapan terima kasih yang sebesar-sebesarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumpa dan guru kelas V yang senantiasa membimbing dan menemani selama melaksanakan penelitian serta adik-adik kelas kelas V atas segala pengertian dan kerjasamanya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat-sahabatku Kartini, Elviradita, Almunawir, Suhartini, Resky Rahmayanti R selalu menemaniku dalam suka dan duka, rekan seperjuanganku yang selalu membantu baik moril maupun material. Dan kelas K Angkatan 2014, yang membumbui kesibukan dengan menebarkan senyum dan tawa selama ini. serta teman-teman seperjuangan yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.

*Special for my brothers* Suhardi, Dedi Gunawan and *My sister* Kasmirawati, Sesungguhnya tiada kata yang mampu penulis definisikan untuk mengungkapkan rasa terima kasih atas segala pengorbanan dan pengertian yang kalian berikan selama penulis menempuh pendidikan.

Terima kasih juga kepada Ibu Rosdiana S,pd yang selalu memberikan motivasi dan doa dalam setiap langkah penulis.

Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan muat bila dicantumkan dan dituturkan semuanya dalam ruang yang terbatas ini, kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi-tingginya.

Akhirnya tak ada gading yang tak retak, tak ada ilmu yang memiliki kebenaran mutlak, tak ada kekuatan dan kesempurnaan, semuanya hanya milik Allah SWT, karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun guna penyempurnaan dan perbaikan skripsi ini senantiasa dinantikan dengan penuh keterbukaan.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Makassar, juni 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
SURAT PERJANJIAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS .....	7
A. Kajian Pustaka .....	7
1. Penelitian Relavan .....	7
2. Keaktifan Belajar.....	8
3. Media Pembelajaran .....	18
4. Media Grafis .....	20

5. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) .....	26
6. Pemanfaat Media Garfis Dalam Pembelajaran	
Kewarganegaraan (PKn) .....	28
B. Kerangka Pikir.....	34
C. Hipotesis Tindakan.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Rancangan Penelitian .....	35
B. Populasi .....	37
C. Sampel .....	37
D. Defisi Oprsional Variabel.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data .....	41
G. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Deskriptif Hasil Pretest Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	
Siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang.....	45
2. Deskriptif Hasil Posttest Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	
Siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang.....	48
3. Deskripsi Obsevation Aktivitas Belajar Siswa SDN 74	
Tamarellang .....	51
4. Observasi Tindakan I Efektifitas Penggunaan Media Grafis	
Terhadap Keaktifan Belar Siswa SDN 74 Tamarellang .....	53
B. Pembahasan .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan.....	68

B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1	Keadaan Populasi.....	37
Tabel 3.2	Jumlah Sampel .....	38
Tabel 4.1	Skor Nilai <i>Pretest</i> .....	45
Tabel 4.2	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> ( rata – rata ) nilai <i>pretest</i> ....	46
Tabel 4.3	Tingkat hasil belajar <i>Pretest</i> .....	47
Tabel 4.4	Deskripsi Ketuntasan hasil belajar PKn .....	47
Tabel 4.5	Skor Nilai <i>Posttest</i> .....	48
Tabel 4.6	Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> ( rata – rata ) nilai <i>posttest</i> ...	49
Tabel 4.7	Tingkat hasil belajar <i>Posttest</i> .....	50
Tabel 4.8	Deskripsi Ketuntasan hasil belajar PKn .....	50
Tabel 4.9	Deskripsi data observasi keaktifan belajar siswa .....	51
Tabel 4.10	Analisis Skor pretest dan posttes .....	53

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir .....	35

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya yang mendapatkan informasi baru, sikap, maupun keterampilan yang belum dimiliki. Adanya interaksi dengan lingkungan menandakan adanya aktivitas tersebut dilakukan secara sengaja dan terencana untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai. Proses belajar akan berjalan baik ketika prinsip-prinsip belajar dapat terpenuhi dengan baik pula. salah satu prinsip yang mempengaruhi proses belajar ialah keaktifan belajar.

keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang menurut Sadulloh, Dkk ( 2010 : 147) berarti giat, baik itu giat secara lahiriah atau giat dalam arti batiniyah atau rohaniyah. Keaktifan jasmaniah meliputi kegiatan anggota badan saat proses pembelajaran berlangsung seperti mempraktikkan, mencoba, membaca, mendengar, mengamati, menulis. Keaktifan mental meliputi kegiatan psikis siswa seperti fokus terhadap proses pembelajaran berlangsung, menyimpulkan kegiatan pembelajaran, memahami konsep-konsep, memecahkan masalah yang ditemukan dan kegiatan psikis lainnya. Suatu proses belajar dikatakan baik jika adanya keaktifan secara baik secara fisik maupun psikis.

Peran guru sangat dibutuhkan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin (2007 :78 ) yang menyatakan bahwa guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa akan tetapi guru harus mampu membawa siswa untuk

aktif dalam berbagai bentuk belajar. Adanya keaktifan belajar siswa maka proses belajar tidak akan berjalan satu arah. Dengan demikian akan menciptakan sebuah interaksi baik antar guru dan siswa, antar siswa, maupun dengan lingkungannya.

Dimiyati dan Mudjiono (2001 : 63 ) menyatakan salah satu cara untuk menimbulkan keaktifan belajar ialah dengan menggunakan multi metode dan multimedial di dalam pelajaran. Media pendidikan merupakan alat perantara penyampaian pesan yang akan disampaikan pendidik kepada siswa. Media pendidikan menjadi salah satu hal terpenting dalam upaya memudahkan dan menjelaskan penyampaian informasi. Penggunaan media yang tepat dapat dan mencari tahu dengan sendiri melalui media yang disediakan guru sehingga menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

Media pembelajaran terkait akan lebih banyak memberi peluang kepada siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Maka untuk mengantisipasi siswa pasif dalam proses pembelajaran. belajar. oleh karena itu, guru juga berperan penting dalam penggunaan media pembelajaran selama proses belajar.

kenyataannya banyak kegiatan belajar tidak sepenuhnya menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Sehingga proses pembelajaran tidak berjalan. Begitu halnya yang dialami di salah satu Sekolah di SDN 74 Tamarellang, Kecamatan Bulukumba kabupaten Bulukumba, khususnya kelas V.

Pada Observasi awal oleh peneliti di kelas V SDN 74 Tamarellang pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di temukan siswa – siswa kelas V pada proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) kurang pasif dalam pembelajaran yang terkait pada kondisinya proses pembelajaran. beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan sibuk

sendiri. Hanya siswa tertentu yang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah proses pembelajaran masih didominasi dengan ceramah, kurang maksimal pemanfaatan papan tulis, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Hal ini terlihat ketika siswa kurang antusias dan kurang tertarik pada pembelajaran, sehingga dampaknya kurang aktifnya siswa saat proses pembelajaran. Saat proses tanya jawab berlangsung kebanyakan dari siswa hanya diam dan hanya beberapa siswa tertentu yang berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas, guru mengungkapkan bahwa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya seperti matematika, bahasa Indonesia serta Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), para siswa sudah cukup efektif. Hal tersebut dikatakan sebab mata pelajaran tersebut memuat materi yang dapat mengaktifkan siswa seperti praktikum, membuat karangan – karangan atau karya. Jadi, selama proses pembelajaran tersebut siswa sudah ikut terlibat dalam proses belajar.

Guru juga menambahkan bahwa mata pelajaran seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Pendidikan Kewarga Negara (PKn) yang diketahui yang banyak materi abstrak membuat siswa kurang tertarik. Dampak pada siswa yang kurang pasif selama proses pembelajaran. Ditambah lagi siswa dituntut untuk banyak menghafalkan. Penggunaan media pembelajaran juga masih kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena adanya kekhawatiran guru jika harus menggunakan media materi tidak dapat terselesaikan tepat waktu. Guru lebih memilih untuk menyampaikan semua materi dengan menggunakan metode ceramah saja.

Berdasarkan pemaparan diatas yang ditemukan di SDN 74 Tamarellang berkaitan dengan kurangnya keaktifan belajar, maka peneliti akan menguji Efektifitas Penggunaan media pendidikan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan terhadap keaktifan belajar siswa salah satu media pendidikan yang dapat digunakan yaitu media grafis.

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah diatas maka peneliti akan melakukan di SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba dengan judul “ Efektifitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba ” .

#### **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang yang terdapat pada siswi SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba yaitu “ Apakah penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba ?”

#### **C. Tujuan**

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

#### **D. Manfaat**

Hasil dilakukan penelitian ini akan memebrikan beberapa manfaat sebagai berikut :

## 1. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi dan menciptakan daya tarik serta rasa senang belajar Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa
- 3) Melatih dan memberikan kemudahan siswa dalam mengemukakan pendapat.
- 4) Menumbuhkan sikap saling menghargai satu sama lain.

### b. Bagi Guru

- 1) Penelitian dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.
  - 2) Media grafis sebagai alternatif lain bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).
  - 3) Sebagai salah satu cara guru dalam mengatasi kendala pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan
  - 4) Sebagai sumbangan wawasan atau masukan terhadap proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Bagi Sekolah
- 1) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas guru dan siswa dalam pembelajaran
  - 2) Memberikan kontribusi positif kepada sekolah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

## 2. Manfaat Teoritis

### a. Bagi Peneliti

- 1) Menambah keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran
- 2) Memperoleh fakta data lapangan untuk menyusun akhir dalam rangka meraih gelar sarjana S. Pd
- 3) Sebagai masukan untuk mendukung dasar teori penelitian yang relevan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka diperoleh penelitian yang relevan sebagai berikut :

Penelitian Siti Maisaroh, yang berjudul “Penggunaan Media Grafis Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Kelas IVA Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo Tahun Ajaran 2012/2013”. Menyimpulkan bahwa penggunaan media grafis berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada kategori baik sekali. Dengan terbuktinya media grafis berpengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa, maka peneliti akan mencoba menguji media grafis terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Penelitian Novitasari, berjudul “Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Melalui Media Grafis pada Mata Pelajaran IPA Kelas II SD Getas 03 Temanggung”. Menyimpulkan bahwa media grafis dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Hal ini berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui ada peningkatan motivasi pada siklus II. Yaitu dari rata-rata 55,76% pada siklus I meningkat menjadi 82,69% pada siklus II. Peningkatan tersebut dapat diketahui yaitu 26,93%. Pada observasi keaktifan siswa juga diperoleh rata-rata keaktifan siswa meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 4,23%. Berdasarkan penelitian tersebut yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan beserta motivasi siswa setelah penggunaan media grafis, maka peneliti akan mengetahui

efektivitas penggunaan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

## **2. Keaktifan Belajar**

### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman, proses terjadi melalui beberapa cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu menuju pada suatu perubahan yang lebih baik bagi diri pembelajar. (Triatno. 2015 : 18 -19 ).

Belajar dapat dikatakan dalam suatu aktivitas, sebab merupakan suatu usaha untuk mendapatkan pengetahuan. belajar efektif jika aktif dari fisik, intelektual dan emosional. Seperti pernyataan sudirman (2007 : 21) yang mengatakan bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko – fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, dan psikomotori.

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar apabila adanya perubahan tingkah laku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Harjito, dkk (2014 : 2 )

Menurut teori behavioristik dalam Mohammad Jauhar. (2011 : 9). belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon.

Bedasarkan pengertian dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas dalam bentuk kegiatan, baik fisik maupun mental untuk memperoleh sebagai kecakapan seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar juga juga merupakan sebuah aktivitas untuk menemukan pengetahuan baru yang ditandai dengan adanya keaktifan dari diri individu. keaktifan merupakan suatu usaha yang dilakukan individu dalam bentuk kegiatan.

Menurut sadulloh, dkk (2010 : 147 ) keaktifan berarti giat, baik itu kegiatan secara lahiriyah atau kegiatan dalam arti batinnya atau rohaniahnya, kegiatan yang dilakukan tidak terbatas pada kegiatan fisik saja tetapi rohaniahnya juga ikut aktif. Ketika melakukan suatu kegiatan papaun rohaniahnya juga ikut aktif yang berarti ikut fokus pada kegiatan yang dilakukan.

Moedjino (2006 :7) menjelaskan bahwa keaktifan belajar berarti anak mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. siswa tidak hanya menerima apa saja yang diberikan guru. Jadi sebagai pendidik harus merencanakan sebagaik mungkin proses pembelaj yang dapat melibatkan siswa scera langsung untuk melakukan sendiri belajarnya.

Aunurrahman (2010 : 119) menambahkan bahwa keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan baik itu intelektual maupun emosional, dan fisik jika dibutuhkan. Pengetahuan yang disampaikan yang disampaikan mudah diterimah. dengan demikian pembelajaran akan berjalan lancar, serta kualitas akan baik.

Beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa keaktifan merupakan segala bentuk kegiatan fisik, mental, mamupun emosional untuk mencari, menemukan dan mengolah informasi yang telah diperoleh. Dalam pemebelajaran Keaktifan merupakan segala kegiatan fisik, mental, dan emosional yang dilakukan oleh isiwa selama proses pembelajaran.

#### **b. Keteria Keaktifan Belajar**

Sudjana (2009 : 61 ) menjelaskan kriteria keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari :

- 1) Keikutsertaan siswa dalam proses belajar
- 2) Ikut terlibat dalam pemecahan sautu masalah
- 3) Bertanya kepada guru maupun terkait materi yang tidak dipahami maupun permasalahan yang dihadapi.
- 4) Berusah dan menemukan dan mencari informasi yang perlukan untuk memcahkan suatu masalah.
- 5) Melakukan kegiatan diskusi sesuai dengan intruksi guru
- 6) Menulai kemampuan diri maupun hasil yang diperoleh
- 7) Banyak melatih diri untuk memecahkan soa yang diberikan guru.

Berdasarkan kriteria diatas dapat dapat dikelompokkan kedalam keaktifan fisik maupun mental. Keaktifan fisik yang dapat meliputi , (1) ikut dalam melakukan kegiatan belajar, (2) bertanya kepada siswa lain mamupun guru terkait materi maupun hal yang dipahami, (3) melaksanakan diskusi kelompok seseuai dengan arahan guru, (4) menilai kemampuan diri dan hasil yang diperoleh selama pembelajaran. Kemudian keaktifan mental siswa yang dapat diamati (1) siswa turut terlibat dalam pemecahan masalah, (2) mencari

dan menemukan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah, (3) menerapkan apa yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Uno dan Mohammad (2014 :33) memaparkan ciri pembelajaran yang mengaktifkan siswa yaitu :

- 1) Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya, dan membuat kesimpulan.
- 2) Adanya interaksi aktif tersuktrus dengan siswa
- 3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karya sendiri.
- 4) Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Dapat diketahui berdasarkan pendapat diatas bahwa keaktifan siswa ditandai dengan adanya keberanian pada diri siswa untuk mengutarakan pendapat dan ikut menyimpulkan pengetahuan yang didapat, selain itu keaktifan juga dapat ditandai dengan adanya interaksi antar siswa maupun guru. Siswa juga diberikan kesempatan untuk dapat menilai diri hasil y didapat selama proses pembelajaran, serta siswa memanfaatkan sumber yang ada dilingkungan.

Keachie dalam dimyanti dan Mudjiono, 2006 : 19 mengemukakan terjadinya suatu pembelajaran yang aktif yaitu :

- 1) Siswa berpartisipasi dalam menetapkan tujuan pembelajaran
- 2) Siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran terutama interaksi antar siswa
- 3) Kekompakan kelas sebagai suatu kelompok
- 4) Memberikan kesempatan sebebasnya terhadap siswa untuk mengambil keputusan penting dalam kehidupan kehidupan sekolah

Menurut Sagala (2009 : 169 )Ada kreteria yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu :

- 1) Belajar dengan melakukan perbuatan maka siswa akan mendapat pengalaman
- 2) Banyak indera terlibat sehingga makna semakin kuat
- 3) Interaksi dapat terjadi melalui belajar kelompok dan diskusi
- 4) Terjadi komunikasi dan prestasi
- 5) Adanya tanggapan
- 6) Adanya refleksi umpan balik dari guru
- 7) Makna akan terbangun

Berdasarkan penjelasan diatas dapat kita ketahui kreteria yang dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa diantaranya, siswa banyak melakukan kegiatan sendiri untuk menemukan dan mencari pengetahuan, sehingga siswa mengalami sendiri. Siswa sendiri yang mengalami pengalaman proses belajar dan menemukan sendiri pokok permasalahan dalam pemecahan masalah yang dialami selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut lebih bermakna dan mudah dipahami siswa.

Lebih banyak indera yang terlibat selama proses pembelajaran maka makna yang diperoleh akan semakin kuat. Interaksi guru dan siswa dapat terjalin dengan baik melalui diskusi maupun belajar kelompok dengan arahan guru, dan menumbuhkan komunikasi, berupa tanggapan, penyampaian pengetahuan yang didapat, refleksi, dan umpan balik dari guru.

### c. **Klasifikasi Keaktifan Belajar**

keaktifan belajar menurut Diedrich dalam sudirman. (2007 : 101) diklsifikasikan menjadi beberapa macam, yaitu :

- 1) Visual activities, merupakan kegiatan yang melibatkan panca indera seperti membaca dan memperhatikan gambar.
- 2) Oral activities, merupakan kegiatan lisan sperti menyatakan pendapat, bertanya dan memberikn saran.
- 3) Listening activities, merupakan kegiatan yang mengoptimalkan penggunaan indera pendengaran seperti musik, diskusi dan penjelasan
- 4) Writeng activities, seperti menulis rangkuman, membuat grafik, peta konsep dan diagram.
- 5) Motor activities, seperti melakukan sebuah percobaan atau praktikum
- 6) Mental activities, spserti menggapi, mengingat pengalaman yang telah dialami, memecahkan soal dan mengambil keputusan.
- 7) Emotional activities, suatu kegiatan yang melibatkan perasaan seperti menaruh minat, berani, dan bersemangat.

Berdasarkan pemaparan klasifikasi belajar diatas dapat penulis simpulkan bahwa terdapat beranekaragam bentuk keaktifan belaja. Meliputi keaktifan indera penghlihatan, lisan, mendengar, menulis, mengambar, praktek, memecahkan masalah serta bersemangat. Jika berbagi jenis keaktifan belajar tersebut dapat ditepkan maksimal dilingkungan sekolah maka proses belajar siswa akan optimal. Tentunya dengan diterapkan secara maksimal maka kondisi belajar disekolah akan menjadi lebih maksimal, menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk ikut serta dalam proses pembelajaran.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada beberapa hal harus diperhatikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Uno dan Mohamad (2014: 33) menyebutkan beberapa prinsip yang harus diperhatikan lebih jelasnya sebagai berikut :

- 1) Merencanakan pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa secara optimal dalam proses belajar. Keaktifan tersebut baik fisik, mental, dan emosional diupayakan melibatkan sebanyak mungkin indera siswa. Semakin banyak indera yang terlibat maka semakin maksimal keaktifan siswa.
- 2) Menghindarkan siswa ketergantungan belajar terhadap guru seperti cara belajar DDCH (Duduk, Dengar, Catat, Hafal) yang mengakibatkan siswa belajar masih dalam pengaruh arahan guru.
- 3) Penilaian hasil belajar yaitu prestasi belajar siswa tergambar dalam berbagai bentuk kegiatan belajar siswa maka penilaian tersebut diadakan dalam bentuk ujian lisan, tertulis, tes buku terbuka, tes yang dikerjakan di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, prinsip-prinsip keaktifan belajar siswa yaitu perencanaan pembelajaran dirancang untuk dapat memaksimalkan keaktifan siswa, menghilangkan ketergantungan siswa terhadap guru, serta penilaian hasil belajar diambil dari berbagai kegiatan siswa yang berlangsung selama proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk banyak

melakukan kegiatan dibanding guru. Guru bertugas untuk mengarahkan dan membimbing siswa selama proses pembelajaran.

Semiawan, dkk. (1992: 9-13) mengemukakan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar aktifitas siswa optimal dalam proses pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip tersebut lebih jelasnya ialah:

- 1) Prinsip motivasi, guru harus berperan merangsang dan menumbuhkan motif positif siswa dalam proses belajar.
- 2) Prinsip latar atau konteks, adanya keterhubungan antara pengalaman yang telah diperoleh dengan yang baru.
- 3) Prinsip keterarahan, pola pengajaran yang dihubungkan dengan seluruh aspek pengajaran.
- 4) Prinsip belajar sambil bekerja, penggabungan antara pengalaman dengan kegiatan fisik dan pengalaman dengan kegiatan intelektual.
- 5) Prinsip perbedaan perorangan, guru memperhatikan cara belajar siswa yang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, sehingga tidak diberlakukan secara klasikal.
- 6) Prinsip menemukan, memberi peluang siswa untuk menemukan informasi yang dibutuhkan dengan arahan guru.
- 7) Prinsip pemecahan masalah, siswa diarahkan untuk peka terhadap masalah dan mempunyai keterampilan untuk menyelesaikan.

Adapun penjelasan di atas tentang prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran dapat mengaktifkan siswa ialah guru memegang peranan penting untuk memberikan peluang seluas-luasnya kepada siswa agar lebih aktif selama proses belajar dengan melibatkan

peserta didik dalam seluruh kegiatan proses pembelajaran. Guru harus memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai agar menumbuhkan minat siswa serta akan tertarik untuk mengikuti proses belajar. Guru harus memperhatikan keterhubungan antara pengalaman yang akan diperoleh dengan yang sudah dialami. Pembelajaran hendaknya terarah bagi siswa agar banyak melakukan kegiatan fisik maupun mental. Guru juga harus memperhatikan perbedaan karakteristik siswa, siswa lebih banyak menemukan sendiri pengetahuan yang akan disampaikan guru. Selain itu siswa dibiasakan untuk tanggap terhadap masalah dan mampu menyelesaikannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diketahui prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat mengaktifkan siswa secara optimal. Prinsip tersebut meliputi siswa ikut terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan suatu proses pembelajaran, siswa diajarkan mandiri dalam menemukan informasi, penilaian dilakukan dari seluruh kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi siswa, keterhubungan materi, pembelajaran terarah, pembelajaran menggabungkan kegiatan fisik maupun mental siswa, memperhatikan perbedaan karakteristik setiap siswa, menumbuhkan kepekaan terhadap pemecahan masalah dan cara menyelesaikannya. Jika pendidik memperhatikan prinsip-prinsip tersebut diharapkan pembelajaran menjadi lebih aktif. Selain itu pembelajaran menjadi lebih efektif.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Heinich, dkk dalam Arsyad. 2016 : 3-4 mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi sumber penerima. Jadi televisi, film, foto, radio dan sketsa dan jenisnya merupakan media komunikasi.

Menurut Gegne dan Briggs dalam Arsyad. 2016 : 4. mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Menurut Mohammad Jauhar (2011 : 95) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran.

Media merupakan salah satu perantara penyampaian informasi kepada penerima. Yamin (2007: 197) mendefinisikan media sebagai suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa media merupakan suatu perangkat yang berupa audio maupun cetak yang dapat menyalurkan informasi atau pesan. Melalui perantara ini akan merangsang siswa untuk belajar, selain itu sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian pesan kepada penerima.

Media dalam pembelajaran menurut Daryanto (2010: 7) adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Menjadi sangat penting dalam sistem pembelajaran, sebab sebuah komunikasi antara pendidik dengan

--

peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung tanpa melalui perantara akan menjadi tidak optimal. Perantara yang digunakan dapat memanfaatkan berbagai sumber yang ada di lingkungan sekitar. Tentunya dengan memperhatikan karakteristik siswa serta kekonkretan media tersebut.

Pendapat lain tentang media pembelajaran dinyatakan oleh Briggs dalam Yamin (2007: 199) yaitu sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Jadi, sarana fisik tersebut berupa segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk penyampaian materi kepada peserta didik. Alat ini sebagai alat bantu guru dalam penyampaian.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat dijadikan perantara penyampaian pesan kepada peserta didik, dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat siswa untuk belajar. Tumbuhnya minat siswa untuk belajar, melalui media pembelajaran dapat memancing keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat yang dibuat mandiri oleh pendidik, namun dapat memanfaatkan segala benda atau alat yang ditemui dan ada disekitar lingkungan belajar siswa.

#### **4. Media Grafis**

##### **a. Pengertian Media Grafis**

Menurut Wina sanjaya. 2012 : 157 -158. Media grafis merupakan media yang mengkomunikasikan data dan fakta, gagasan, ide – ide melaalui gambar dan kata- kata. Dalam konsep ini ada dua hal yang harus kita pahami. pertama ditinjau dari tujuannya media grafis bertujuan untuk mengkomunikasikan tentang data dan fakta atau mengkomunikasikan ide – ide dan gagasan, misalnya mengkomunikasikan berupa Himbauan untuk tidak membuang sampah sembarangan tempat. Kedua dalam media grafis tiak hanya berisi gambar atau kata – kata saja akan tetapi bisa keduanya. oleh karena itu sifatnya demikian , maka dilihat dari bentuknya, media grafis termasuk media visual yakni media yang dapat dilihat.

Pendapat dari Sudjana dan Rivai (2010: 27) tentang media grafis adalah, sebuah media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengetahuan yang akan disampaikan oleh guru dituangkan ke dalam bahasa visual. Untuk memperjelas kon yang abstrak dimana sulit dimengerti oleh siswa diolah ke dalam bentuk visual.

Daryanto (2010: 19) mengungkapkan media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan- tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide, data atau kejadian. Media grafis tidak terbatas pada gambar saja, tetapi lebih luas. Yaitu berupa

titik-titik, maupu garis yang digambarkan sebagai simbol dari pesan yang akan disampaikan.

Pendapat yang sama ditambahkan oleh Sadiman, dkk. (2009: 28) media grafis merupakan saluran yang dipakai untuk penyampaian pesan menyangkut indera penglihatan sehingga dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jadi, media ini terbatas pada penggunaan indera penglihatan saja untuk mengamatinya. Simbol-simbol visual yang dimaksudkan tidak terbatas pada gambar saja melainkan pada simbol-simbol garis, titik, dan sebagainya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media grafis merupakan segala sesuatu yang dijadikan alat untuk penyampaian pesan/informasi kepada penerima dengan cara dituangkan ke dalam symbol - simbol visual, yaitu ditekankan pada pengamatan yang mengoptimalkan indera penglihatan saja. Seperti gambar, grafik, titik-titik, tulisan, dan simbol visual lainnya yang dapat memperjelas suatu ide atau gagasan yang akan disampaikan.

Menurut Wina sanjaya. (2012 : 157 -158) Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat media grafis :

- 1) untuk menyajikan data atau mengkkomunikasikan ide dan gagasan, maka sebaiknya dalam satu media hanya mengandung satu informasi atau satu gagasan, dengan menyajikan langsung pokok yang ingin disajikan mengkomunikasikan berupa Himbauan untuk tidak membuang sampah sembarangan tempat, maka hanya informasi tersebut yang disajikan tidak

tercampur dengan informasi lain. Hal ini dilakukan agar audiens mudah menangkap pesan yang disajikan.

- 2) Gagasan atau informasi yang ingin disampaikan sebaiknya disajikan secara jelas dan singkat.

## **b. Jenis jenis Media Pembelajaran**

Menurut ( Wina sanjaya. 2012 : 157 -158) terdapat berbagai macam jenis media grafis yang terdapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, di antaranya, bagan, grafik, kartun, dan poster.

### 1) Bagan

- a) Bagan atau chart adalah media grafis untuk menyajikan pesan pembelajaran dengan mengombinasikan unsur tulisan, gambar, dan foto menjadi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami. Melalui bagan dapat ditunjukkan hubungan keterkaitan, perkembangan, proses tertentu dari satu jenis bahan ajar. Terdapat berbagai jenis bagan , di antaranya bagan pohon, bagan akar, bagan arus.
- b) Bagan pohon (tree chart) adalah bagan yang menghubungkan dari fakta –fakta dengan melukiskan sesuatu yang berpangkal dari batang dan berakhir pada bagian – bagian yang lebih kecil yakni cabang dan ranting. Bagan pohon bisa digunakan untuk menggambarkan silsilah atau keturunan atau juga untuk menggambarkan kepengurusan atau juga untuk menggambarkan kepengurusan dan struktur suatu organisasi.

- c) Bagan akar (root chart) adalah bagan yang menggambarkan suatu proses yang dimulai dari bawah (cabang – cabang ) menuju batang. Misalnya kita ingin menggambarkan proses pemilihan umum yang dimulai dari daerah untuk memilih perwakilan tingkat kabupaten , kemudian tingkat provinsi sampai pemilihan perwakilan tingkat pusat.
- d) Bagan arus (flow chart) adalah bagan yang memvisualisasikan fungsi, hubungan dan proses tertentu apabila kita ingin memprestasikan proses penyulingan air bersih, proses terjadinya hujan , proses penambangan minyak.

## 2) Poster

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide – ide tertentu, sehingga dapat ,merangsang keinginan yang dilihatnya untuk melaksanakn isi pesan tersebut. Misal poster kebersihan, poster keluarga.

## 3) karikatur

Karikatur adalah media grafis untuk mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang kondisi, kejadian atau situasi tertentu. Gambar disajikan melalui kartun biasanya bebentuk sederhana dan terkesan lucu. Sebuah gambar kartun yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan tertentu melainkan juga dapat memengaruhi sikap dan tingkah laku orang melihatnya.

## 4) Grafik

Grafik adalah media grafis yang dapat memvisualisasikan perkembangan atau keadaan tertentu secara sederhana dan ringkas melalui garis dan gambar. Grafik biasanya digunakan untuk menyederhanakan bentuk visual dari keadaan tertentu yang terdapat pada tabel. Artinya data – data yang berbentuk angka sehingga mudah dicerna.

5) Gambar atau foto

Gambar atau foto adalah media merupakan media umum yang dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berfikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa.

**c. Kelebihan Media Grafis**

Menurut Indriana (2011: 63) kelebihan dari media grafis yaitu:

- 1) Mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa.
- 2) Menarik perhatian siswa
- 3) proses pembuatan lebih cepat
- 4) Relatif murah

Pendapat di atas dapat diketahui jika kelebihan dari media grafis berguna untuk memperlancar penyampaian materi sehingga siswa mudah memahaminya. Selain itu dengan media grafis ini dapat menarik perhatian siswa. Menarik perhatian siswa merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar. Dierich (Yamin, 2007: 85) menjelaskan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan menumbuhkan partisipasi siswa ialah adanya visual activities

(kegiatan visual). Media grafis merupakan media visual, yang memaksimalkan penggunaan indera penglihatan untuk mengamatinya. Dapat disimpulkan jika media grafis memiliki kelebihan yaitu dapat mengaktifkan siswa.

#### **d. Kekurangan Media Grafis**

Indriana (2009: 63) menyebutkan beberapa kekurangan dari media grafis yaitu:

- 1) Membutuhkan keterampilan khusus dari seorang guru untuk membuat dan menggunakan terutama untuk yang rumit
- 2) Penyajian pesan hanya dalam bentuk visual saja

Berdasarkan pendapat tersebut media grafis memiliki kekurangan dalam segi keterampilan guru dalam pembuatan dan penggunaannya. Meskipun mudah untuk dibuat dan digunakan membutuhkan keterampilan khusus dari seorang guru tersebut. Guru harus mengetahui secara benar bagaimana penggunaan dari media tersebut. Agar tujuan dari penggunaan media tersebut tercapai. Selain itu media grafis ini terbatas pada unsur visual saja sehingga hanya memaksimalkan penggunaan indera penglihatan.

## **5. Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)**

### **a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar**

Sebagai upaya untuk menanamkan jiwa nasionalisme, pendidikan kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib untuk dipelajari. Tugas PKn menurut Wuryandani dan Fathurrohman (2012: 12) adalah mengembangkan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (civic intelligence), membina tanggung jawab warga negara (civic responsibility), dan mendorong partisipasi warga negara (civic participation).

Mata pelajaran ini mencakup tiga unsur yang penting untuk ditanamkan pada siswa Sekolah Dasar (SD). Agar menjadi warga negara yang baik, sedari dini harus diajarkan nilai-nilai sebagai warga negara yang baik. Tentunya harus memiliki segala aspek seperti pengetahuan yang cukup sebagai warga negara yang baik, memiliki jiwa nasionalisme dengan mengajarkan peran serta peserta didik dalam segala kepentingan negara. Juga menanamkan nilai tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Dengan demikian PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan sedari dini.

Susanto (2015: 227) menjelaskan pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dapat diketahui bahwa mata pelajaran PKn menjadi sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik sebab segala potensi yang dimilikinya digali dan dikembangkan. Tentunya

potensi yang dikembangkan dapat menjadikan warga negara yang baik. Sesuai dengan nilai dan moral bangsa Indonesia.

#### **b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar**

Wuryandani dan Fathurrohman (2012: 9) menjelaskan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik agar dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik (good citizen). Adapun rincian dari kompetensi-kompetensi yang harus diberikan kepada siswa sesuai Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah sebagai berikut :

- 1) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat 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 lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa PKn memiliki tujuan untuk menjadikan warga negara yang baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek tersebut membekali warga negara Indonesia untuk selain mempunyai wawasan hak dan kewajiban sebagai warga negara,

juga memiliki kesadaran, dan mau untuk melakukan hak dan kewajibannya. Dengan harapan kelak akan menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dalam mengikuti perkembangan jaman, juga dapat berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain diseluruh dunia.

## **6. Pemanfaatan Media Grafis dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

### **a. Media Grafis yang Dapat Digunakan dalam PKn**

Jenis-jenis media grafis tidak semua dapat digunakan dalam mata pelajaran PKn. Untuk itu perlu diketahui pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD). Adapun penggunaan media grafis yang dapat digunakan pada mata pelajaran PKn menurut Wuryandani dan Fathurrohman (2011: 50-53) adalah gambar, bagan/chart, kartun, dan peta/globe. Berikut ini penjelasannya.

#### **a) Gambar atau foto**

Merupakan media yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn sebagai bentuk gambaran konkret kepada peserta didik mengenai konsep yang akan diajarkan. Gambar atau foto ini melukiskan objek yang digambarkan apa adanya. Sehingga tidak merekayasa dari sebuah objek yang akan digambarkan melainkan gambaran nyata dari sebuah objek tersebut. Atau juga dapat disebut sebagai tiruan objek dal bentuk gambar. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk membuat media gambar yaitu sebagai berikut :

- 1) Konkret atau nyata, materi yang disajikan hendaknya digambarkan dengan nyata

- 2) Gambar adalah miniatur dari sebuah objek yang nyata. Gambar yang disajikan haruslah nyata dalam mewakili objek yang akan disampaikan
- 3) Gambar yang disajikan harus jelas.

**b) Bagan/Chart**

Media bagan atau chart dapat digunakan pada mata pelajaran PKn, dilihat dari fungsi utamanya yaitu mempermudah pemahaman siswa. Bagan atau *chart* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKn contohnya bagan struktur organisasi pemerintahan, bagan struktur lembaga. Dalam pembuatan media ini tentunya harus mudah dimengerti siswa, sederhana namun tetap jelas. Selain itu penggunaan bagan atau *chart* ini dapat diganti disesuaikan dengan bahan materi yang dimana terus mengikuti perkembangan pengetahuan. Sebab jika tidak ada pembaharuan maka media tersebut tidak konkret, tidak sesuai dengan kenyataan.

**c) Kartun**

Kartun menjadi salah satu media yang menarik untuk digunakan pada pembelajaran PKn SD. Dilihat dari karakteristik anak SD, yang menyukai kartun. Kartun ini merupakan media dalam bentuk simbol gambar dengan tujuan menyampaikan pesan. Jika ingin lebih menarik perhatian siswa lagi, pembuatan media kartun disesuaikan dengan perkembangan siswa. Dapat dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang lucu-lucu, warna yang mencolok. Dengan demikian akan membuat

siswa tertarik untuk memperhatikan, salah satu contoh yang dapat dibuat ialah gambar kegiatan gotong royong.

**d) Peta atau Globe**

Peta atau globe merupakan media yang menyajikan suatu data lokasi. Seperti halnya keadaan suatu permukaan bumi, tempat-tempat beserta jarak antar tempat lainnya, data budaya dan kemasyarakatan baik pola bahasa/adat istiadat, serta ekonomi hasil pertanian, dan industri. Kegunaan dari peta atau globe dalam pembelajaran PKn lebih luas. Tidak terbatas pada tata letak suatu lokasi atau wilayah, melainkan menyeluruh dari karakteristik masing-masing setiap wilayah berupa kekayaan alam, budaya, kesenian, dan lain-lain.

**b. Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Masa usia SD sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Siswa SD pada tahap usia ini memiliki karakteristik utama yaitu adanya perbedaan-perbedaan individual dan personal dalam banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan dalam kemampuan kognitif dan bahasa, serta perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik. Perbedaan tersebut menjadi suatu pertimbangan g dalam merencanakan pembelajaran mencakup seluruh karakteristik siswa yang berbeda-beda.

Izzaty, dkk. (2008: 116), juga menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Dasar yaitu kelas IV, V, VI yang berusia 9-12 tahun adalah:

- 1) Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.

- 2) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis.
- 3) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.
- 4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah
- 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peergroup untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa siswa kelas V mempunyai ciri cara berpikir siswa yang konkret, keingintahuan yang besar untuk mempelajari hal baru yang ditemui. Selain itu masih memandang nilai adalah satu-satunya yang harus dicapai dalam belajar, serta siswa senang berkelompok sendiri-sendiri dalam hal bermain maupun belajar. Siswa cenderung menyukai pelajaran tertentu, yang membuat tertarik saja.

Hal lain ditambahkan oleh Marsh dalam Izzaty, dkk. (2008: 116) tentang strategi guru yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada anak kelas tinggi yaitu:

- 1) Menggunakan bahan-bahan yang konkret, misalnya barang/benda konkret
- 2) Gunakan alat visual, misalnya OHP, transparan
- 3) Gunakan contoh-contoh yang sudah akrab dengan anak dari hal yang bersifat sederhana ke yang bersifat kompleks
- 4) Menjamin penyajian yang singkat dan terorganisasi dengan baik, misalnya menggunakan angka-angka kecil dan butir-butir kunci
- 5) Berilah latihan nyata dalam menganalisis masalah atau kegiatan, misalnya menggunakan teka-teki, dan curah pendapat.

Siswa akan cenderung tertarik dengan hal yang konkret, menarik, dan sesuatu hal yang sudah akrab dengan dirinya. Disarankan lagi hendaknya menggunakan alat visual dimana sesuai dengan penelitian ini yaitu menggunakan media grafis atau disebut juga sebagai media visual. Diharapkan media pembelajaran jenis grafis ini benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa kelas V.

Piaget dalam (Dalyono, 2009: 40) juga menjelaskan perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan sebagai berikut.

1) Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Bayi membangun pemahaman lingkungan sekitar dengan mengandalkan inderanya untuk menangkap objek yang ada ditemui. Namun, pada umur ini belum memiliki konsep yang tetap.

2) Tahap pra-operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mengalami pertumbuhan kognitif namun masih terbatas pada hal yang dijumpai saja. Menjelang usia 2 tahun akhir atau awal 3 tahun anak sudah dapat menangkap simbul maupun nama. Jadi anak sudah mulai mempresentasikan apa yang ditemui di lingkungan sekitar dengan kata maupun gambar.

3) Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun)

Anak sudah dapat mengartikan simbol-simbol matematika namun belum dapat menghadapi hal abstrak.

4) Tahap Operasional Formal (usia 11-15 tahun)

Individu sudah mulai memikirkan pengalaman konkret menjadi secara lebih abstrak dan pada bentuk yang lebih kompleks

Jadi karakteristik siswa kelas V sekolah dasar berada tahap operasional konkret, berdasarkan rata-rata umur siswa diantara 10-11 tahun. Pada tahap ini, siswa berpikir atas dasar pengalaman yang konkret atau nyata yang pernah dilihat dan dialami. Siswa belum bisa berpikir secara abstrak. Siswa pada tahap ini juga mempunyai keingintahuan yang tinggi mengenai sesuatu hal yang baru, berwujud konkret, dan senang belajar, tetapi masih membutuhkan bimbingan dari orang yang dewasa terutama guru. Selain itu siswa sudah dapat mengartikan simbol- simbol.

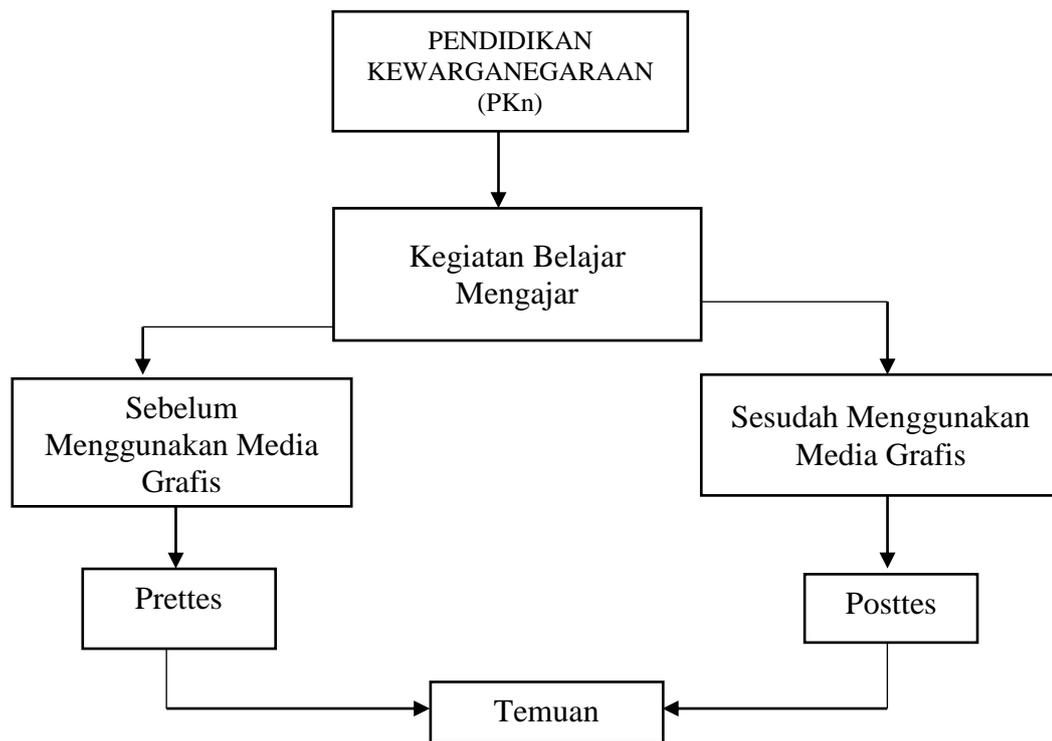
Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat mengenai karakteristik siswa sebelumnya dapat diketahui jika media grafis ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas atas yaitu kelas IV, V, dan VI. Pada tahap ini anak tertarik dengan hal- hal yang konkret, rasa ingin tahunya besar, serta disarankan penggunaan alat-alat visual. Dengan demikian media grafis ini tepat digunakan pada kelas V dimana karakteristik dari media visual sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yaitu media grafis terdapat simbol-simbol yang divisualkan.

Hal tersebut disimpulkan karena adanya kesesuaian karakteristik siswa kelas V dengan karakteristik media grafis itu sendiri. Diharapkan ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran dengan karakteristik siswa, dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran serta dapat melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tentunya akan memberikan kesempatan siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses belajar, dengan melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran itu sendiri. Maka tujuan dari penggunaan media tersebut tepat. Tujuan dari

penyelenggaraan proses belajar juga tercapai. Selain itu peran guru dalam mengetahui karakteristik dari siswa sangatlah penting.

## **B. Kerangka Pikir**

Keaktifan belajar siswa merupakan aspek yang sangat penting. dikatakan belajar aktif jika baik fisik maupun mental selama proses pembelajaran. Aktif fisik yaitu siswa melakukan kegiatan baik untuk menemukan pengetahuan, mencari, melatih, praktik, menulis, dan menggambar. Aktif mental ialah segala kegiatan mental fikiran terfokus dalam pembelajaran berfikir, menganalisis dan memecahkan suatu permasalahan. Namun kenyataannya banyak siswa yang unggul dalam segi kognitifnya saja selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak ditemukan siswa yang kurang aktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 74 Tamarellang ialah kurangnya penggunaan media grafis dalam proses belajar, serta materi Pendidikan Kewarganegaraan yang bersifat abstrak sehingga siswa kurang memahami. Dalam penelitian ini akan melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa khususnya kelas V pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar. 2.1 Skema Kerangka Pikir

#### A. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Peneliti dalam menulis penelitian ini berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan dengan jelas saat dilakukannya observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen menurut Sukardi (2005: 179) adalah metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat . Penelitian ini akan menguji keefektifan suatu perlakuan tertentu terhadap hal lain dalam keadaan yang dikendalikan. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang khas menurut Sukmadinata (2005: 194) yaitu pertama adalah menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Sehingga dalam pengambilan data dengan menggunakan tes. Penelitian ini ialah penelitian populasi maka desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

O1 X O2

Gambar. 2 Intact – group – Comparison (Sugiono 2017 : 74 -75 )

Keterangan :

X = Perlakuan

Q<sub>1</sub> = Hasil pengukuran setengah kelompok yang diberi perlakuan

Q<sub>2</sub> = Hasil pengukuran setengah kelompok yang tidak diberi perlakuan

#### B. Populasi

Populasi adalah daerah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015). Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I sampai dengan kelas V SDN 74 Tamarellang. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari papan potensi yang terdapat pada tahun 2017-2018 (semester genap) diperoleh jumlah keseluruhan murid adalah 125 siswa. Adapun potensi sebahai berikut:

**Tabel 3.1 Keadaan Populasi**

Siswa			
Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Keterangan
I	10 orang	6 orang	16 orang
II	15 orang	8 orang	23 orang
III	9 orang	15 orang	24 orang
IV	15 orang	10 orang	25 orang
V	4 orang	8 orang	12 orang
VI	15 orang	10 orang	25 orang
Jumlah			125 orang

Sumber 3.1 Sekolah SDN 74 Tamarellang tahun ajaran 2017/2018

### C. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh polpulasi tersebut”. Pemilihan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2015: 124) mengemukakan bahwa “teknik purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang , yang jumlahnya 12 orang siswa, laki-laki 4 orang dan perempuan 8 orang yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2017-2018 dengan sasaran

utama Penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V SDN 74 Tamarellang. Adapun tabel potensi kelas V sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Sampel**

Siswa			
Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Keterangan
V	4 orang	8 orang	12 orang
Jumlah			12 orang

Jumlah sampel pada penelitian ini adalah semua murid kelas V SDN 74

Tamarellang yang berjumlah 12 siswa.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

##### **1. Keaktifan Belajar**

Kegiatan fisik maupun mental ketika proses belajar yaitu; 1) visual activities seperti, membaca, memandang, mengamati. 2) oral activities seperti, bertanya, berpendapat, diskusi, merumuskan; 3) listening activities seperti, mendengarkan penjelasan, uraian, percakapan, diskusi; 4) writing activities seperti, menulis atau mencatat rangkuman, cerita, laporan, papaer atau kertas kerja, menyalin, menggaris bawahi, membuat ihtisar; 5) drawing activities seperti, menggambar grafik, sketsa, peta konsep, diagaram, bagan, dll; 6) motor activities seperti, praktik atau latihan, melakukan percobaan, meraba, mencicipi, membau; 7) mental activities seperti menanggapi, berpikir, menganalisis, memecahkan soal, menghubungkan, mengingat, menyimpulkan, merumuskan; 8) emotional activities seperti, adanya minat, rasa senang, bosan, bersemangat, berani, tanggung jawab, maupun perasaan lainnya.

##### **2. Media Grafis**

Media grafis yang digunakan ialah jenis bagan. Bagan merupakan gambar sederhana melalui simbol-simbol tertentu maupun garis yang mendefinisikan keterhubungan antar objek yang akan disampaikan. Bagan yang digunakan ialah bagan pohon, dimana bagan pohon dikembangkan dari dasar yang terdiri atas beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang pohon tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Sugiyono (2017: 103) menyatakan instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Jadi dalam pengambilan data, tentang apa yang akan diamati memerlukan alat ukur. Dengan kata lain instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk pengambilan data. Melalui instrumen penelitian ini akan membantu peneliti untuk mengumpulkan seluruh data yang dibutuhkan dalam peneliti sehingga data yang akan dikumpulkan jelas.

##### **1. Observasi**

Sugiyono (2017: 227) mengemukakan observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Sesuai dengan penelitian ini akan mengamati proses pembelajaran berlangsung. Adapun kegiatan yang diamati berkaitan dengan keaktifan belajar siswa. Jenis observasi yang digunakan ialah *participant observation* sehingga peneliti ikut terlibat langsung dengan kegiatan yang sedang diamati.

##### **2. Tes Hasil belajar**

Menurut Arikunto (2013 :19 - 23) tes adalah serentetan pernyataan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jenis tes yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah pretest dan posttes. Jenis tersebut untuk melihat keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah perlakuan

### 3. Dokumentasi

Satori dan Komariah (2011: 149) menjelaskan dokumentasi merupakan pengumpulan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan penelitian lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dan pembuktian suatu kejadian. Data yang diperoleh dari dokumentasi tersebut dijadikan sebagai penguat dari data-data yang diperoleh dengan teknik lainnya. Dalam penelitian ini yang akan didokumentasikan ialah berkaitan dengan proses pembelajaran P<sup>VT</sup> serta gejala-gejala perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi ini akan sangat mendukung data lainnya.

### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes kinerja. Hasil tes kinerja tersebut didapat dari sumber primer atau sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sygiyono, 2017:224) yaitu menggunakan teknik pengumpulan data observasi, kemudian sumber sekundernya ialah menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menjadi sangat penting sebab untuk mendapatkan data yang memenuhi

standar ketetapan. Untuk itu teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Observasi

Mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Sesuai dengan penelitian ini peneliti akan mengamati proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

2. Tes Hasil belajar

Melakukan tes kepada siswa untuk mengungkapkan keadaan tingkat perkembangan yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa di SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba.

3. Dokumentasi

Mengumpulkan data – data yang diperlukan terhadap permasalahan yang terjadi di SDN 74 Tamaerellang kemudian penelitian akan didokumentasikan yang berkaitan dengan keaktifan belajar siswa , di SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba.

**G. Teknik Analisis Data**

Sugiyono, (2017: 147-148) Analisis data deskriptif ialah analisis data menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif ialah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul.

**1. Teknik Analisis Statistik**

Sugiyono (2016:207), menyatakan bahwa “statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data

yang telah terkumpul”. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan Keaktifan belajar siswa SDN 74 Tamarellang.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Sugiyono (2016:209), menyatakan bahwa statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$  = jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = jumlah dari gain (*post test* – *pre test*)

N = subjek pada sampel.

- c) Mentukan harga t<sub>Hitung</sub> dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

T = Perbedaan dua mean

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

$\sum X^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika  $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang

- e) Jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  ditolak, berarti penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang

Menentukan

harga  $t_{\text{Tabel}}$

Mencari  $t_{\text{Tabel}}$  dengan menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $db = N - 1$

Keterangan:

db = Derajat kebebasan tertentu ditentukan dengan N-1

- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Hasil *Pretest* Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di, maka diperoleh data data yang di Kelas V SDN 74 Tamarellang` Kabupaten Bulukumba di kumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba

Data perolehan skor hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Skor Nilai *Pretest***

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Andre Setiawan	40
2	Dial Darmawan	35
3	Nur islamiyah putri	20
4	Fajar ahmad rewangga	70
5	Rosa oktavia ramadani	65
6	Rahel	60
7	Ahmad zaki ramadhan	40
8	Sri yanti	40
9	Alfadillah septiyanti dwi putri	50
10	Indah salsabila	45
11	Andi tenri sagita	60
12	Fitri aulia	40

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumbaa dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* ( rata – rata ) nilai *pretest***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
20	1	20
35	1	35
40	4	160
50	1	50
60	2	120
65	1	65
70	1	70
45	1	45
Jumlah	12	565

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 565$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 12. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{565}{12} \\ &= 47,08 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumpa sebelum menggunakan media grafis yaitu 47,08. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3. Tingkat hasil belajar *Pretest***

<b>Tingkat Penguasaan</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
Kurang dari 60	Sangat Rendah	8	67
60 – 69	Rendah	3	25
70 – 79	Sedang	1	8
80 – 89	Tinggi	0	0
90 – 100	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah		12	100

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Berdasarkan tabel 4.1 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan kurang dari 60 siswa dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 8 dan presentase 67%, 60 – 69 siswa berada dalam kategori rendah dengan frekuensi 3 dan presentase 25%, 70 – 79 siswa berada dalam kategori sedang dengan frekuensi 1 presentase 8%, 80 – 89 siswa berada dalam kategori tinggi dengan frekuensi 0 dan presentase 0%, dan 90 -100 siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 0 dan persentase 0%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebelum di ajar dengan menggunakan media grafis tingkat penguasaan berada pada kategori sangat rendah.

**Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn**

<b>Nilai KKM</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
< 70	Tidak Tuntas	11	92
≥ 70	Tuntas	1	8
Jumlah		12	100

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa dari 12 siswa kelas V SDN 74 Tamarellang, Kabupaten Bulukumba, terdapat 11 siswa berada dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 92% dan 1 siswa berada dalam kategori

tuntas dengan persentase 8%. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar PKn secara klasikal belum tercapai.

## **2. Deskripsi Hasil Belajar *Posttest* PKn Siswa Kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba setelah Menggunakan Media Grafis**

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data perolehan skor hasil belajar kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba setelah Menggunakan Media Grafis:

**Tabel 4.5 Skor Nilai *Posttest***

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Andre Setiawan	100
2	Dial Darmawan	70
3	Nur islamiyah putri	85
4	Fajar ahmad rewangga	80
5	Rosa oktavia ramadani	95
6	Rahel	100
7	Ahmad zaki ramadhan	90
8	Sri yanti	100
9	Alfadillah septiyanti dwi putri	75
10	Indah salsabila	100
11	Andi tenri sagita	85
12	Fitri aulia	70

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari siswa kelas V SDN 74

Tamarellang:

**Tabel 4.6** Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
100	4	400
95	1	95
90	1	90
85	2	170
80	1	80
75	1	75
70	2	140
Jumlah	12	1050

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1045$  dan nilai dari N sendiri adalah 12. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1050}{12} \\ &= 87,5\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba setelah Menggunakan media grafis yaitu 87,5 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7. Tingkat hasil belajar *Posttest***

<b>Tingkat Penguasaan</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
Kurang dari 60	Sangat Rendah	0	0
60 – 69	Rendah	0	0
70 – 79	Sedang	3	25
80 – 89	Tinggi	3	25
90 – 100	Sangat Tinggi	6	50
Jumlah		12	100

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Berdasarkan tabel 4.7 di atas diperoleh bahwa tingkat penguasaan kurang dari 60 siswa dalam kategori sangat rendah dengan frekuensi 0 dan presentase 0%, 60 – 69 siswa berada dalam kategori rendah dengan frekuensi 0 dan presentase 0%, 70 – 79 siswa berada dalam kategori sedang dengan frekuensi 3 dan presentase 25%, 80 – 89 siswa berada dalam kategori tinggi dengan frekuensi 3 dan presentase 25%, dan 90 -100 siswa berada dalam kategori sangat tinggi dengan frekuensi 6 dengan presentase 50%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn sesudah menggunakan media grafis kategori Tinggi.

**Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn**

<b>Nilai KKM</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase (%)</b>
< 70	Tidak Tuntas	0	0
≥ 70	Tuntas	12	100
Jumlah		12	100

Apabila Tabel 4.4 di atas terlihat tidak ada siswa yang tidak tuntas dan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 100%, apabila dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa jika jumlah nilai siswa mencapai KKM 70, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten

Bulukumpa tergolong tinggi, kerana siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan adalah 100%

### 3. Deskripsi Observasi Aktivitas Belajar PKN Siswa Kelas V SDN 74

#### Tamarellang

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN) selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa**

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	12	12	12			36	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik	6	12	12			10	91,06	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran	8	10	11			27	75	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.	2	1	1			1,33	12	Tidak Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan individu	6	12	12			10	91,06	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	9	11	10			10	83	Aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes	9	10	12		P O S	10,3 3	86,09	Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran	P E R E T	8	9	12		9,67	80,58	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran	E S T	12	12	10		11,3 3	94,42	Aktif
<b>Rata-rata</b>								<b>79,24</b>	<b>Aktif</b>

Sumber : Hasil Olahan Data

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran siswa sebesar 100%
- b. Persentase siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 91,06%
- c. Persentase siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran 83%
- d. Persentase siswa yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung 12%
- e. Persentase siswa yang aktif dalam kegiatan individu 91,06%
- f. Persentase siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 83%
- g. Persentase siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes 86,96%
- h. Persentase siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan 84,4%
- i. Persentase siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 80,59%
- j. Rata-rata persentase aktivitas siswa terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan media grafis yaitu 94,42 %

Sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang telah ditentukan peneliti yaitu siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif  $\geq 75\%$  baik untuk aktivitas siswa perindikator maupun rata-rata aktivitas siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan

aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 79,24% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan media grafis mencapai kriteria aktif.

#### 4. Efektivitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SDN 74 Tamarellang di Kelas V

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ Penggunaan Media Grafis Efektif terhadap Keaktifan Belajar Siswa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

**Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test***

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	40	100	60	3600
2	35	70	35	1225
3	20	85	65	4225
4	70	80	10	100
5	65	95	30	900
6	60	100	40	1600
7	40	90	50	2500
8	40	100	60	3600
9	50	75	25	625
10	45	100	55	3025
11	60	85	25	625
12	40	70	30	900
Jumlah	565	1050	485	22925

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{485}{12} = 40,4$$

2. Mencari harga " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 22925 - \frac{(485)^2}{12} \\ &= 22925 - \frac{235,225}{12} \\ &= 22925 - 19,602 \\ &= 3323\end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{\frac{3323}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{\frac{3323}{132}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{5,01}}$$

$$t = \frac{40}{2,23}$$

$$t = 17,73$$

#### 4. Menentukan harga $t_{Tabel}$

Untuk mencari  $t_{Tabel}$  peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $d.f = N - 1 = 12 - 1 = 11$  maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,79$

Setelah diperoleh  $t_{Hitung} = 1$  dan  $t_{Tabel} = 17,73$  maka diperoleh  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  atau  $17,73 > 1,79$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti bahwa Penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa.

### **B. Pembahasan**

Dalam bab ini akan dijelaskan permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Permasalahan yang dimaksud adalah Efektifitas Penggunaan Media Grafis Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba. Seperti yang kita ketahui bahwa proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apa bila prinsip – prinsip terpenuhi terutama keaktifan belajar.

Belajar merupakan suatu aktivitas dalam bentuk kegiatan, baik fisik maupun mental untuk memperoleh sebagai kecakapan seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Belajar juga merupakan sebuah aktivitas untuk menemukan pengetahuan baru yang ditandai dengan adanya keaktifan dari diri individu. keaktifan merupakan suatu usaha yang dilakukan individu dalam bentuk kegiatan.

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman, proses terjadi melalui beberapa cara, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu menuju pada suatu perubahan yang lebih baik bagi diri pembelajar. (Triatno. 2015 : 18 -19 ).

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga kelihatannya nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar apabila adanya perubahan tingkah laku menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Harjito, dkk (2014 : 2 )

Moedjino (2006 :7) menjelaskan bahwa keaktifan belajar berarti anak mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. siswa tidak hanya menerima apa saja yang diberikan guru. Jadi sebagai pendidik harus merencanakan sebaik mungkin proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara langsung untuk melakukan sendiri belajarnya.

Aunurrahman (2010 : 119) menambahkan bahwa keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan baik itu intelektual maupun emosional, dan fisik jika dibutuhkan. Pengetahuan yang disampaikan yang disampaikan mudah diterima. dengan demikian pembelajaran akan berjalan lancar, serta kualitas akan baik

Menurut Gegne dan Briggs dalam Arsyad. 2016 : 4. mengatakan bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar

Menurut Mohammad Jauhar (2011 : 95) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran.

Media merupakan salah satu perantara penyampaian informasi kepada penerima. Yamin (2007: 197) mendefinisikan media sebagai suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa media merupakan suatu perangkat yang berupa audio maupun cetak yang dapat menyalurkan informasi atau pesan. Melalui perantara ini akan merangsang siswa untuk belajar, selain itu sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian pesan kepada penerima.

Dimiyati dan Mudjiono (2001 : 63 ) menyatakan salah satu cara untuk menimbulkan keaktifan belajar ialah dengan menggunakan multi metode dan multimedial di dalam pelajaran. Media pendidikan merupakan alat perantara penyampaian pesan yang akan disampaikan pendidik kepada siswa. Media pendidikan menjadi salah satu hal terpenting dalam upaya memudahkan dan menjelaskan penyampaian informasi. Penggunaan media yang tepat dapat dan mencari tahu dengan sendiri melalui media yang disediakan guru sehingga menumbuhkan keaktifan belajar siswa.

Menurut Mohammad Jauhar (2011 : 95) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran dapat mengaktifkan siswa ialah guru memegang peranan penting untuk memberikan peluang seluas-luasnya

kepada siswa agar lebih aktif selama proses belajar dengan melibatkan peserta didik dalam seluruh kegiatan proses pembelajaran

Menurut Wina sanjaya. 2012 : 157 -158. Media grafis merupakan media yang mengkomunikasikan data dan fakta, gagasan, ide – ide melaalui gambar dan kata- kata. Dalam konsep ini ada dua hal yang harus kita pahami. pertama ditinjau dari tujuannya media grafis bertujuan untuk mengkomunikasikan tentang data dan fakta atau mengkomunikasikan ide – ide dan gagasan, misalnya mengkomunikasikan berupa Himbauan untuk tidak membuang sampah sembarangan tempat. Kedua dalam media grafis tiak hanya berisi gambar atau kata – kata saja akan tetapi bisa keduanya. oleh karena itu sifatnya demikian , maka dilihat dari bentuknya, media grafis termasuk media visual yakni media yang dapat dilihat.

Pendapat dari Sudjana dan Rivai (2010: 27) tentang media grafis adalah, sebuah media yang dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Pengetahuan yang akan disampaikan oleh guru dituangkan ke dalam bahasa visual. Untuk memperjelas konsep yang abstrak dimana sulit dimengerti oleh siswa diolah ke dalam bentuk visual.

Daryanto (2010: 19) mengungkapkan media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan- tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide, data atau kejadian.

Pendapat yang sama ditambahkan oleh Sadiman, dkk. (2009: 28) media grafis merupakan saluran yang dipakai untuk penyampaian pesan menyangkut indera penglihatan sehingga dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jadi, media ini terbatas pada penggunaan indera penglihatan saja untuk mengamatinya. Simbol-simbol visual yang dimaksudkan tidak terbatas pada gambar saja melainkan pada simbol-simbol garis, titik, dan sebagainya

Menurut ( Wina sanjaya. 2012 : 157 -158) terdapat berbagai macam jenis media grafis yang terdapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, di antaranya, bagan, garfik, kartun, dan foster.

Bagan adalah media grafis untuk menyajikan pesan pembelajaran dengan mengombinasikan unsur tulisan, gmabar, dan foto menajdi kesatuan yang bermakna dengan maksud untuk menyederhanakan bahan pelajaran yang kompleks agar mudah dipahami. Melalui bagan dapat ditunjukkan hubungan keterkaitan, perkembangan, proses tertentu dari satu jenis bahan ajar. Terdapat berbagai jenis bagan , di antaranya bagan pohon, bagan akar, bagan arus.

Bagan pohon (tree chart) adalah bagan yang menghubungkan dari fakta –fakta dengan melukiskan sesuatu yang berpangkal dari batang dan berakhir pada bagian – bagian yang lebih kecil yakni cabang dan ranting. Bagan pohon bisa digunakan untuk menggambarkan silsilah atau keturunan atau juga untuk menggambarkan kepengurusan atau juga untuk menggambarkan kepengurusan dan stuktur suatu organisasi.

Bagan akar (root chart) adalah bagan yang menggambarkan suatu proses yang dimulai dari bawah (cabang – cabang ) menuju batang. Misalnya kita

ingin menggambarkan proses pemilihan umum yang dimulai dari daerah untuk memilih perwakilan tingkat kabupaten , kemudian tingkat provinsi sampai pemilihan perwakilan tingkat pusat.

Bagan arus (flow chart) adalah bagan yang memvisualisasikan fungsi, hubungan dan proses tertentu apabila kita ingin memprestasikan proses penyulingan air bersih, proses terjadinya hujan , proses penambangan minyak.

Poster adalah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi, saran atau ide – ide tertentu, sehingga dapat ,merangsang keinginan yang dilihatnya untuk melaksanaka isi pesan tersebut. Misalnya poster kebersihan, poster keluarga.

Karikatur adalah media grafis untuk mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang kondisi, kejadian atau situasi tertentu. Gambar disajikan melalui kartun biasanya berbentuk sederhana dan terkesan lucu. Sebuah gambar kartun yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan tertentu melainkan juga dapat memengaruhi sikap dan tingkah laku orang melihatnya.

Wuryandani dan Fathurrohman (2012: 9) menjelaskan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yaitu mengembnagkan kemampuan peserta didik agar dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik (good citizen). Adapun rincian dari kompetensi-kompetensi yang harus diberikan kepada siswa sesuai Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah sebagai berikut :

Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa PKn memiliki tujuan untuk menjadikan warga negara yang baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek tersebut membekali warga negara Indonesia untuk selain mempunyai wawasan hak dan kewajiban sebagai warga negara, juga memiliki kesadaran, dan mau untuk melakukan hak dan kewajibannya. Dengan harapan kelak akan menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dalam mengikuti perkembangan jaman, juga dapat berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain diseluruh dunia

Jenis-jenis media grafis tidak semua dapat digunakan dalam mata pelajaran PKn. Untuk itu perlu diketahui pemanfaatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD). Adapun penggunaan media grafis yang dapat digunakan pada mata pelajaran PKn menurut Wuryandani dan Fathurrohman (2011: 50-53) adalah gambar, bagan/chart, kartun, dan peta/globe. Berikut ini penjelasannya.

Gambar atau foto Merupakan media yang sering digunakan dalam pembelajaran PKn sebagai bentuk gambaran konkret kepada peserta didik mengenai konsep yang akan diajarkan. Gambar atau foto ini melukiskan objek yang digambarkan apa adanya. Sehingga tidak merekayasa dari sebuah objek yang akan digambarkan melainkan gambaran nyata dari sebuah objek tersebut. Atau juga dapat disebut sebagai tiruan objek dalam bentuk gambar. ,  
beberapa hal yang harus diperhatikan untuk membuat media gambar yaitu sebagai berikut :

- 4) Konkret atau nyata, materi yang disajikan hendaknya digambarkan dengan nyata
- 5) Gambar adalah miniatur dari sebuah objek yang nyata. Gambar yang disajikan haruslah nyata dalam mewakili objek yang akan disampaikan
- 6) Gambar yang disajikan harus jelas.

Media bagan atau chart dapat digunakan pada mata pelajaran PKn, dilihat dari fungsi utamanya yaitu mempermudah pemahaman siswa. Bagan atau *chart* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran PKn contohnya bagan struktur organisasi pemerintahan, bagan struktur lembaga. Dalam pembuatan media ini tentunya harus mudah dimengerti siswa, sederhana namun tetap jelas. Selain itu penggunaan bagan atau *chart* ini dapat diganti disesuaikan dengan bahan materi yang dimana terus mengikuti perkembangan pengetahuan. Sebab jika tidak ada pembaharuan maka media tersebut tidak konkret, dimana tidak sesuai dengan kenyataan

Kartun menjadi salah satu media yang menarik untuk digunakan pada pembelajaran PKn SD. Dilihat dari karakteristik anak SD, yang menyukai kartun. Kartun ini merupakan media dalam bentuk simbol gambar dengan tujuan menyampaikan pesan. Jika ingin lebih menarik perhatian siswa lagi, pembuatan media kartun disesuaikan dengan perkembangan siswa. Dapat dibuat semenarik mungkin dengan gambar yang lucu-lucu, warna yang mencolok. Dengan demikian akan membuat siswa tertarik untuk memperhatikan, salah satu contoh yang dapat dibuat ialah gambar kegiatan gotong royong.

Peta atau globe merupakan media yang menyajikan suatu data lokasi. Seperti halnya keadaan suatu permukaan bumi, tempat-tempat beserta jarak antar tempat lainnya, data budaya dan kemasyarakatan baik pola bahasa/adat istiadat, serta ekonomi hasil pertanian, dan industri. Kegunaan dari peta atau globe dalam pembelajaran PKn lebih luas. Tidak terbatas pada tata letak suatu lokasi atau wilayah, melainkan menyeluruh dari karakteristik masing-masing setiap wilayah berupa kekayaan alam, budaya, kesenian, dan lain-lain.

Namun kenyataannya yang terjadi dilapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang terkait pada kondisinya proses pembelajaran. beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dan sibuk sendiri. Hanya siswa tertentu yang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah proses pembelajaran masih didominasi dengan ceramah, kurang maksimal pemanfaatan papan tulis, serta belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi

membosankan . Hal ini terlihat ketika siswa kurang antusias dan kurang tertarik pada pembelajaran, sehingga dampaknya kurang aktifnya siswa saat proses pembelajaran. Saat proses tanya jawab berlangsung kebanyakan dari siswa hanya diam dan hanya beberapa siswa tertentu yang berani untuk mengungkapkan pendapatnya.

Padahal peran guru sangat dibutuhkan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Yamin (2007 :78 ) yang menyatakan bahwa guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa akan tetapi guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar. Adanya keaktifan belajar siswa maka proses belajar tidak akan berjalan satu arah. Dengan demikian akan menciptakan sebuah interaksi baik antar guru dan siswa, antar siswa, maupun dengan lingkungannya.

Untuk menuntaskan permasalahan tersebut diadakan penelitian lapangan dengan menggunakan tes sebagai instrumen penelitian. Hasil tes untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media grafis pada proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil rata – rata (Mean) yang di peroleh sebelum (pretest) menggunakan media grafis pada proses pembelajaran berlangsung yaitu :

Tabel 4.11 Nilai Hasil Rata – rata (Mean) Pretest

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
20	1	20
35	1	35
40	4	160
50	1	50
60	2	120
65	1	65
70	1	70
45	1	45
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>565</b>

Sumber : Hasil Olahan Data

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 565$ , sedangkan nilai dari N sendiri adalah 12. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{565}{12} \\ &= 47,08 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba sebelum menggunakan media grafis yaitu 47,08.

Berdasarkan Hasil analisis belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba sebelum penggunaan media grafis dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar siswa yaitu sangat rendah 67%, rendah 25%, sedang 25%, tinggi 0% dan sangat tinggi 0%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebelum penggunaan media grafis kriteria tidak aktif.

Adapun hasil rata – rata (Mean) yang di peroleh sebelum (posttes) menggunakan media grafis pada proses pembelajaran berlangsung yaitu :

**Tabel 4.12 Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest***

<b>X</b>	<b>F</b>	<b>F.X</b>
<b>100</b>	<b>4</b>	<b>400</b>
<b>95</b>	<b>1</b>	<b>95</b>
<b>90</b>	<b>1</b>	<b>90</b>
<b>85</b>	<b>2</b>	<b>170</b>
<b>80</b>	<b>1</b>	<b>80</b>
<b>75</b>	<b>1</b>	<b>75</b>
<b>70</b>	<b>2</b>	<b>140</b>
<b>Jumlah</b>	<b>12</b>	<b>1050</b>

*Sumber : Hasil Olahan Data*

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari  $\sum fx = 1045$  dan nilai dari N sendiri adalah 12. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1050}{12} \\ &= 87,5 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba setelah Menggunakan media grafis yaitu 87,5 dari skor ideal 100.

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba setelah penggunaan media grafis terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten bulukumba dapat dilihat dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi 50%, tinggi 25%, sedang 20%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%, sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran setelah penggunaan media grafis kreteria aktif.

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa  $t_{Hitung} = 17,73$  dengan frekuensi (dk)  $12 - 1 = 11$ , pada taraf signifikan 0,05%  $t_{Tabel} = 1,79$ . Oleh karena itu  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternative ( $H_1$ ) di terima, berarti penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Penelitian ini merupakan bentuk penelitian eksperimen bentuk *Pre test Post tes* di SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba yaitu membandingkan skor hasil belajar sebelum penggunaan media grafis saat pretest dengan skor hasil belajar setelah penggunaan media garfis saat posttest. Sesuai hasil pretest yang diperoleh siswa yaitu rata – rata 47,08, setelah diberikan treatmen kemudian diberikan posttes nilai rat – rata yang di peroleh oleh siswa yaitu 87,5 dengan demikian terjadi peningkatan dari hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media grafis efektif digunakan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Beberapa keuntungannya yaitu dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, menarik perhatian siswa, dan mempermudah pemahan siswa.

#### B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media grafis efektif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 74 Tamarellang Kabupaten Bulukumba, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- 1 Kepada para pendidik khususnya guru SDN 74 Tamarellang, diharapkan penggunaan media grafis dapat dijadikan solusi alternatif metode pembelajaran untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- 2 Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan penggunaan media grafis dengan menerapkan pada materi lain sebagai strategi pembelajaran demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

- 3 Kepada Sekolah, penggunaan media grafis dapat dijadikan sebagai sebuah strategi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran siswa dikelas dan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al-tabany Triatno ibnu badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2003). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikanto (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikanto (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono.(2006).*Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B . (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S.B & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faturrohman & Wuryandani, W. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar(unter PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Faturrohman (2012). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*.Yogyakarta: Ombak
- Gafur Abdul. 2012. *Desain Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Ombak Dua
- Hasibuan, JJ & Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

- Izzaty, R.E dkk. (2008). *Perkembangan Pesert Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mahasatya. Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mustofa Bisri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yokyakarta :Prama Ilmu.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadiman, A.S dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sadulloh, U. dkk. (2010). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta. Sagala, S. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N & Rivai, R. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunarso, dkk. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan PKN untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta. UNY Press.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suwarno, dkk. (2006). *Pengajaran Mikro Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan*. Depok. PT Raja grafindo Persada.

Uno, H. B & Mohamad, N. (2014). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wina Sanjaya 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Prenad Media Group

## **LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Rpp Pretest
- Lampiran 2 Rpp Posttes
- Lampiran 3 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 4 Nilai Pretest Posttes
- Lampiran 5 Hasil Nilai Uji T
- Lampiran 6 Data Obsevasi Siswa
- Lampiran 7 Dokument

## **DAFTAR HADIR SISWA KELAS V SDN 74 TAMARELLANG**

## KABUPATEN BULUKUMBA

NO	NIS	NAMA	L/P	PERTEMUAN							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1		Adre setiawan	L	O D P B S E R V A S I	D O K U M E N T A S I	P E R E N C A A N	√	√	√	√	√
2		Dial darmawan	L				√	√	√	√	
3		Nur islamiah putri	P				√	√	√	√	
4		Fajar ahmad rewangga	L				√	√	√	√	
5		Rosa oktavia ramadani	P				√	√	√	√	
6		Rahel	P				√	√	√	√	
7		Ahmad zaki ramadhan	L				√	√	√	√	
8		Sri yanti	P				√	√	√	√	
9		Alfadillah septiyanti dwi putri	P				√	√	√	√	
10		Indah salsabila	P				√	√	√	√	
11		Andi tenri sagita	P				√	√	√	√	
12		Fitri Aulia	P				√	√	√	√	

**Keterangan :**

**P= perempuan**  
**L= laki-laki**  
**S= Sakit**  
**A= Alpa**  
**I= Izin**



**DOKUMENTASI**

**PERENCANAAN**

**PRETEST & POSTTEST**

**NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST* HASIL BELAJAR MURID PADA MATA  
PELAJARAN PKN KLEAS V SDN 74 TAMARELLANG KABUPATEN  
BULUKUMBA**

No	X1 ( <i>Pre-test</i> )	X2 ( <i>Post-test</i> )	d X2 - X1	d <sup>2</sup>
1	40	100	60	3600
2	35	70	35	1225
3	20	85	65	4225
4	70	80	10	100
5	65	95	30	900
6	60	100	40	1600
7	40	90	50	2500
8	40	100	60	3600
9	50	75	25	625
10	45	100	55	3025
11	60	85	25	625
12	40	70	30	900
Jumlah	565	1050	485	22925

**DATA HASIL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

No	NAMA SISWA	Jenis Kelamin	Pretes	Posttes
1	Adre setiawan	L	40	100
2	Dial darmawan	L	35	70
3	Nur islamiah putri	P	20	85
4	Fajar ahmad rewangga	L	70	80
5	Rosa oktavia ramadani	P	65	95
6	Rahel	P	60	100
7	Ahmad zaki ramadhan	L	40	90
8	Sri yanti	P	40	100
9	Alfadillah septiyanti dwi putri	P	50	75
10	Indah salsabila	P	45	100
11	Andi tenri sagita	P	60	85
12	Fitri Aulia	P	40	70

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{485}{12} = 40,42 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 22925 - \frac{(485)^2}{12} \\ &= 22925 - \frac{235,225}{12} \\ &= 22925 - 19,602 \\ &= 3323 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{\frac{3323}{12(12-1)}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{\frac{3323}{132}}}$$

$$t = \frac{40}{\sqrt{5,01}}$$

$$t = \frac{40}{2,23}$$

$$t = 17,73$$

### DATA OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran	<i>P E R E T E S T</i>	12	12	12	<i>P O S T T E S T</i>	36	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		6	12	12		10	91,06	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran		8	10	11		27	75	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung.		2	1	1		1,33	12	Tidak Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan individu		6	12	12		10	91,06	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru		9	11	10		10	83	Aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk menyelesaikan tes		9	10	12		10,33	86,09	Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan pembelajaran		8	9	12		9,67	80,58	Aktif
9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		12	12	10		11,33	94,42	Aktif
Rata-rata							79,24	Aktif	

## DOKUMENTASI





## RIWAYAT HIDUP



Israwati, Lahir di Bontobahari Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba, Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 25 Januari 1997. Anak ke dua dari pasangan ayahanda Baso M dan ibunda Nurbaya. Penulis memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar di SD 239 Sarajoko Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba, dan tamat pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan Pendidikan di MTsN 410 Tanete, Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA 2 Tanete dan tamat pada tahun 2014. Kemudian pada tahun 2014 Penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul skripsi “Efektivitas Penggunaan Media Grafis terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Kelas V SDN 74 Tamarellang Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumba”.