

PENERAPAN MEDIA KOMPUTER UNTUK MENINGKTKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn

Mersinataria Harefa

SD Negeri 070981 Fodo, kota Gunungsitoli

Abstract: This study aims to improve the learning outcomes of Civics in Class III-A students at SD Negeri 070981 Fodo through computer media. The research subjects were students of Class III-A Public Elementary School 070981 Fodo with 30 students, consisting of 18 male students and 12 female students. The results of this study indicate the average learning outcomes obtained in Civics learning through computer media, namely cycle I 68, cycle II 76. While the percentage of individual completeness obtained in each cycle is 60% cycle I, 87% cycle II. While the average results of student activity in the first cycle 58% with sufficient criteria, and the second cycle 83% with good criteria. The average score of teacher activity in the first cycle 69% with sufficient criteria, second cycle 73% with good criteria. The use of computer media can be used as a reference for the implementation of other learning

Keywords: computer media, thematic

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas III-A di SD Negeri 070981 Fodo melalui media komputer. Subyek penelitian adalah siswa Kelas III-A SD Negeri 070981 Fodo yang banyaknya 30 siswa, terdiri dari siswa laki-laki 18 anak dan siswa perempuan 12 anak. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran PKn melalui media komputer yakni siklus I 68, Siklus II 76. Sedangkan persentase ketuntasan individual yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus I 60%, siklus II 87%. Sedangkan Hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I 58% dengan kriteria cukup, dan siklus II 83% dengan kriteria baik. Rata-rata skor aktivitas guru pada siklus I 69% dengan kriteria cukup, siklus II 73% dengan kriteria baik. Penggunaan media komputer dapat digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pembelajaran yang lainnya

Kata kunci: media komputer, tematik

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas tahun 2003).

Kualitas pembelajaran secara operasional dapat diartikan sebagai intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis pengajar, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas,

dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler.

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pribadi individu, memecahkan berbagai persoalan-persoalan kemasyarakatan masa kini, membantu memilih karir, dan mempersiapkan studi lanjutan.

Untuk mencapai tujuan PKn di SD tersebut di atas kurang tepat jika menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, karena pendekatan ini tidak menekankan pada keaktifan siswa, sehingga siswa kurang ada dorongan ingin tahu dalam mempelajari PKn atau mempelajari permasalahan yang ada dalam masyarakat.

Keberadaan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 yang merupakan penyempurnaan atas kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2004 berbasis kompetensi (KBK) menuntut peran aktif guru dalam mengolah pembelajaran menjadi pembelajaran yang berkualitas dan mengembangkan ranah atau domain pembelajaran siswa yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Dalam hal ini strategi yang digunakan tidak hanya strategi yang secara konvensional saja, namun strategi yang dapat melibatkan aktivitas dan dapat dikembangkan oleh siswa secara mandiri.

Kondisi pembelajaran PKn hingga kini masih dihadapkan pada permasalahan pengajaran yang berorientasi pada bahan ujian, kurang memperhatikan tujuan dari PKn itu

sendiri. Adapun tujuan mempelajari PKn di SD adalah agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran PKn SD, pada umumnya berorientasi pada selesainya materi yang tercantum dalam kurikulum, siswa hanya hafal secara verbal, tetapi tidak mengenal dengan sesungguhnya apa yang telah dihafalkan dan tidak dapat menggunakan pengetahuannya itu untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa cepat bosan.

Terkait belum optimalnya hasil belajar PKn siswa Kelas III-A SD Negeri 070981 Fodo maka penulis berupaya menerapkan Media Komputer Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam dunia pendidikan, keberadaan sistem informasi dan komunikasi merupakan salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas pendidikan. Dalam sebuah lembaga pendidikan harus memiliki komponen-komponen yang diperlukan untuk menjalankan operasional pendidikan, seperti siswa, sarana dan prasarana, struktur organisasi, proses, sumber daya manusia (tenaga pendidik), dan biaya operasi. Sedangkan sistem komunikasi dan informasi terdiri dari komponen-komponen pendukung lembaga pendidikan untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan pihak pengambil keputusan saat melakukan aktivitas pendidikan.

Memperhatikan latar belakang di atas pembelajaran dengan media komputer sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang

bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran model aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan refleksi pentingnya guru mengelola proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa merasa senang dan nyaman dalam pembelajaran. Partisipasi siswa secara aktif, baik segi fisik, mental dan emosionalnya merupakan ciri khas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).

METODE

Subyek penelitian ini adalah 30 siswa Kelas III-A yang terdiri dari 18 putra dan 12 putri dan guru Kelas III-A di SD Negeri 070981 Fodo kecamatan Gunungsitoli Selatan kota Gunungsitoli.

Variabel yang diselidiki meliputi aktivitas guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa SD Negeri 070981 Fodo dalam pembelajaran menggunakan media komputer

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah siswa dan guru SD Negeri 070981 Fodo serta para pelaku kegiatan sekolah lainnya dengan harapan dapat memberi informasi dan keterangan-keterangan yang memadai sesuai dengan aspek kajian yang dirumuskan. Guna melengkapi dan mendukung sumber data utama digunakan sumber data tambahan yang berupa dokumen-dokumen serta arsip-arsip yang terdapat di sekolah seperti Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Daftar Nilai beserta komponen lainnya untuk dijadikan bahan studi

kelayakan.

Pembelajaran menggunakan media komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tematik siswa Kelas III-A SD Negeri 070981 Fodo dengan indikator sebagai berikut:

- 1 Guru mampu mengelola proses pembelajaran tematik di kelas III menggunakan media komputer, yang ditandai dengan aktivitas guru minimal baik dalam penilaian lembar observasi (deskriptor pada lembar pengamatan)
- 2 Adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dikelas yang ditandai dengan aktivitas belajar siswa minimal baik dalam penilaian lembar observasi (deskriptor pada lembar pengamatan)
- 3 Siswa Kelas III-A SD Negeri 070981 Fodo minimal 75% mengalami ketuntasan belajar pada pembelajaran tematik menggunakan media komputer berbasis TIK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Perilaku pembelajaran guru meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: menguasai materi pembelajaran dengan baik dan mengidentifikasi pembelajaran yang dapat dieksplorasi siswa, guru mampu mempresentasikan materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dari berbagai mata pelajaran, dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik (berfokus pada siswa), dan memberi tugas yang menantang dan

memberikan ketertarikan dalam suatu konsep.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan perilaku pembelajaran guru diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.

Menyiapkan kesiapan belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa meliputi beberapa deskreptor diantaranya yaitu: memberikan kesiapan siswa untuk terlibat aktif, memberikan tugas yang menantang yang menuntut untuk mengkaji dan memutuskan, memberikan balikan yang jelas, rinci baik di dalam kelas maupun diluar kelas, dan adanya hubungan yang akrab antara guru dan siswa yang ditandai rasa saling mempercayai antara guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan menyiapkan kesiapan belajar siswa diperoleh skor rata-rata 2,6 dengan dengan kriteria baik.

Kualitas materi pembelajaran meliputi beberapa deskreptor diantaranya yaitu: kesesuaian tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai guru, adanya keseimbangan antara keluasan, kedalaman materi dan waktu, materi pembelajaran sistematis, kontekstual dikaitkan dengan mata pelajaran lain dan pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, dan dapat mengakomodasi partisipasi aktif peserta didik dalam belajar semaksimal mungkin.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan kualitas materi pembelajaran diperoleh skor rata-rata 2,6 dengan dengan kriteria baik.

Mengelola pembelajaran meliputi beberapa eskreptor diantaranya yaitu: memotivasi siswa untuk menemukan jawaban suatu masalah, melibatkan siswa baik secara optiman baik secara emosional, fisik dan intelektual menggunakan prinsip belajar sambil bermain, memberi kebebasan siswa dalam membangun makna konsep dari suatu tema yang mengaitkan berbagai mata pelajaran melalui pengalaman langsung dan berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dan berbagi tugas dengan temannya. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan mengelola pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.

Menyiapkan penilaian meliputi beberapa deskreptor diantaranya yaitu: melakukan penilaian yang sesuai dengan indikator yang dirumuskan, melakukan penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, melakukan pengamatan terhadap proses belajar siswa, dan melakukan penilaian hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan menyiapkan penilaian diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.

Menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran meliputi beberapa deskreptor diantaranya yaitu: kelas atau tempat pembelajaran berlangsung harus bersih, nyaman dan tenang, penuh rasa saling mempercayai sehingga menumbuhkan rasa aman bagi siswa, kegiatan pembelajaran menarik, menantang, dan menyenangkan kelas akan kondusif, dan siswa merasa tidak tertekan dan tidak takut berbuat salah.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran diperoleh skor rata-rata 2,3 dengan dengan kriteria baik.

Kualitas media pembelajaran meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: memberikan pengalaman langsung dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan bagi siswa, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya pemikiran sebagai hasil belajar, mampu memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan guru, peserta didik dan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan kualitas media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas siswa ada empat komponen yang diamati atau sub indikator yaitu:

1. Rasa percaya diri siswa meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: siswa berani bertanya, siswa berani memberi tanggapan, siswa berani melaporkan hasil kelompok maupun individual dan siswa berani memberikan gagasan. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan rasa percaya diri siswa diperoleh skor rata-rata 2,2 dengan prosentase 56% dengan kriteria cukup.
2. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: siswa terlibat mencari informasi yang akan dipelajari, siswa terlibat emosional, fisik dan

intelektual selama proses pembelajaran, siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain, dan siswa mampu membangun makna berdasarkan yang sudah diketahui. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diperoleh skor rata-rata 2,4 dengan prosentase 61% dengan kriteria cukup.

3. Motivasi belajar siswa meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: siswa tidak cepat bosan dalam belajar, siswa mudah berkonsentrasi dalam belajar dengan memusatkan perhatian pada satu tema, siswa rajin mengerjakan pekerjaan rumah, dan siswa bergairah belajar karena memahami atau mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain. Berdasarkan hasil observasi dan catatan lapangan motivasi belajar siswa diperoleh skor rata-rata 2,3 dengan prosentase 58% dengan kriteria cukup.
4. Interaksi siswa proses pembelajaran berlangsung meliputi beberapa deskriptor diantaranya yaitu: interaksi siswa dengan guru selama proses pembelajaran terjalin baik, interaksi siswa dengan siswa selama proses pembelajaran terjalin baik, siswa mampu berinteraksi dengan bahan ajar yang disampaikan guru, dan siswa mampu berinteraksi dengan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan

catatan lapangan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor rata-rata 2,2 dengan prosentase 56% dengan kriteria cukup. Berdasarkan hasil observasi atau pengamatan diperoleh selama proses pembelajaran pada siklus I dengan indikator percaya diri siswa memperoleh 56%, dengan indikator keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran memperoleh 61%, dengan indikator motivasi belajar siswa memperoleh 58%, dengan indikator interaksi siswa selama proses pembelajaran memperoleh 56% sehingga diperoleh rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa pada siklus I menggunakan media komputer adalah sebesar 58% dengan kriteria kurang. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan media komputer.

Dari data awal rata-rata nilai yang diperoleh masih kurang yaitu 55 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 75. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 17% dan 83% siswa belum tuntas belajar PKn dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. Setelah dilakukan pembelajaran dengan media komputer pada siklus I ada peningkatan yaitu diperoleh nilai rata-rata pada data siklus I adalah 68 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 35. Pada siklus I ini masih ada 40% siswa memperoleh nilai dibawah KKM mata pelajaran PKn yaitu 70 dan ketuntasan belajarnya hanya 60%. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan media komputer.

Siklus II

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru ada tujuh komponen yang diamati atau sub indikator yaitu:

1. Perilaku pembelajaran guru diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.
2. Menyiapkan kesiapan belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.
3. Kualitas materi pembelajaran diperoleh skor rata-rata 2,6 dengan dengan kriteria baik.
4. Mengelola pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.
5. Menyiapkan penilaian diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.
6. Menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran diperoleh skor rata-rata 2,3 dengan dengan kriteria baik.
7. Kualitas media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas siswa ada empat komponen yang diamati atau sub indikator yaitu:

1. Rasa percaya diri siswa diperoleh skor rata-rata 3 dengan dengan kriteria baik.
2. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan dengan kriteria sangat baik.
3. Motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan dengan kriteria sangat baik.

4. Interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh skor rata-rata 3,4 dengan dengan kriteria sangat baik.

Dari analisis data dapat diketahui bahwa pada siklus I diperoleh rata-rata 68 dengan nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 80. Ketuntasan belajar 60% dan 40% siswa belum mengalami ketuntasan belajar. Setelah dilaksanakan siklus II diperoleh data nilai rata-rata siklus II adalah 76 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Pada siklus II ini masih terdapat 13% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM dan 87% sudah mencapai ketuntasan. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus II mengenai hasil belajar tematik menggunakan media komputer ketuntasan belajar tersebut sudah mencapai target yang diinginkan yang tercantum dalam indikator kerja yaitu sekurang-kurangnya 75% dari ketuntasan belajar klasikal siswa. Oleh sebab itu, peneliti merasa penelitian ini sudah berhasil sampai siklus II.

Pembahasan

Dalam proses pembelajaran dengan media komputer memberikan peluang kepada siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga hal itu dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif dalam proses pembelajaran.

Pada pembelajaran ini guru tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta tetapi mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dibenak mereka sendiri. Melalui media komputer siswa belajar melalui “mengalami” bukan “menghafal”. Kegiatan pembelajaran berupa

kegiatan observasi, diskusi kelompok. Dengan diskusi siswa dapat saling bekerja sama dan bertukar pendapat satu sama lain. Dengan kegiatan observasi siswa cenderung menafsirkan solusi dari permasalahan yang diberikan. Dengan begitu pembelajaran berjalan efektif dan lebih menyenangkan. Siswa lebih memahami materi melalui pengalaman belajar sendiri. Peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator, mediator dan evaluator. Disini bukan guru yang berperan aktif tetapi siswa yang berperan aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai fasilitator guru menempatkan diri sebagai pemberi arahan dan petunjuk agar siswa dapat belajar secara optimal. Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil tes pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 68 dengan ketuntasan belajar 60% pada siklus II diperoleh rata-rata 76 dengan ketuntasan belajar 87%. Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel pengamatan aktivitas siswa. Pada siklus I rata-rata aktivitas siswa 2,29 dengan kriteria baik, pada siklus II mengalami peningkatan 1,03 dari siklus I sehingga rata-rata aktivitas siswa menjadi 3,32 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I diperoleh rata-rata skor 2,5 dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II dengan perolehan rata-rata skor 2,90 dengan kriteria baik.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media komputer pada mata pelajaran PKn siswa

Kelas III SD telah mampu memberikan kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan aktivitas guru dengan keterlibatan siswa secara langsung

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran tematik pada mata pelajaran PKn dengan media komputer siswa Kelas III-A SD Negeri 070981 Fodo diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Melalui media komputer dapat meningkatkan aktivitas guru dengan indikator pada lembar observasi yang meliputi perilaku pembelajaran, menyiapkan kesiapan belajar siswa, kualitas materi, mengelola pembelajaran, menyiapkan penilaian, menciptakan suasana kelas yang

mendukung, kualitas media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata aktivitas guru siklus I sebesar 2,75 yang masuk dalam kategori baik, dan pada siklus II sebesar 2,90 masuk dalam kategori baik.

2. Melalui media komputer, aktivitas siswa dengan indikator pada lembar observasi yang meliputi rasa percaya diri, keterlibatan dalam proses pembelajaran, motivasi belajar, dan interaksi selama pembelajaran meningkat. Terbukti rata-rata hasil aktivitas siswa pada siklus I adalah 2,29 masuk dalam kategori baik, dan pada siklus II 3,32 masuk dalam kategori baik.
3. Melalui media komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 68 dengan ketuntasan belajar 60%, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 76 dengan ketuntasan belajar 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mastur, W., & Widiarso, S.. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang: Bumi Aksara.
- Polem, Y. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament. *JURNAL GLOBAL EDUKASI*, 1(3), 404-409.
- Pribadi, B.A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Wiyono, W. (2007). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Semarang: Aneka Ilmu.

