



PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL

Lela Diska Arvio Fatmala[✉], Mujiyono

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Juli 2015

Disetujui Agustus 2015

Dipublikasikan September 2015

Keywords:

quality; learning; civic;

Problem Based Learning;

Audiovisual media

Abstrak

Tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa kelas IVB melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam tiga siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan (1) keterampilan guru pada siklus I mendapat skor 25 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 30 dengan kategori baik sekali, meningkat pada siklus III dengan skor 37 dengan kategori sangat baik, (2) aktivitas siswa pada siklus I mendapat skor 23,1 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 30,67 dengan kategori sangat baik, meningkat menjadi 35,37 pada siklus III dengan kategori sangat baik, (3) hasil belajar siswa pada siklus I mengalami ketuntasan klasikal sebesar 46%, siklus II mengalami ketuntasan klasikal sebesar 65%, dan mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 87,5%. Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Abstract

The purpose of this research was to improved the quality of learning in civic subject through problem based learning model with audiovisual media. This classroom action research consisted of three cycles including planning, acting, observing, and reflecting. Data collection techniques used were test and nontest. The data were analyzed by qualitative and quantitative analysis. The result showed that (1) The skill of the teacher in cycle I obtained 25 (good), in cycle II obtained 30 (very good), and in cycle III obtained 37 (very good). (2) the students behaviour in cycle I obtained 23,1 (good), in cycle II obtained 30,67 (very good), and in cycle III obtains 35,37 (very good). The classical completeness of student' learning outcome in cycle I was 46%, in cycle II obtained 65% and in cycle III increased 87,5%. The conclusion of this research is that problem based learning with audiovisual media can improve the quality of learning in civic subject including skill of the teacher, students behaviour, and students learning outcome.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Jl. Beringin Raya no. 5 Wonosari Kampus Ngaliyan

E-mail: lela.diezka@gmail.com

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi bahwa cakupan kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Mata Pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006 : 109).

Hasil refleksi dari observasi yang peneliti lakukan bersama kolabolator pada pembelajaran PKn di kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang menemukan bahwa bahwa guru kurang memaksimalkan penggunaan strategi pembelajaran dan media yang inovatif, masih dominannya metode ceramah sehingga kurang adanya interaksi guru dan siswa, minat siswa rendah dan kurang berpartisipasi. Beberapa siswa masih bermain sendiri, mengganggu temannya, dan berbicara dengan teman sebangkunya saat pembelajaran berlangsung. Pandangan siswa masih abstrak terhadap materi PKn. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Data hasil belajar menunjukkan nilai rata-rata siswa mata pelajaran PKn dibawah KKM. Dari 32 siswa sebanyak 22 (69%) siswa mendapat nilai di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bersama kolabolator menetapkan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui

model *problem based learning* dengan media audiovisual. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang?

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi yang bersifat *student centered* (Suprihatiningrum, 2013 : 215). Arends (dalam Suprihatiningrum, 2013 : 220) dalam model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) Pengajuan pertanyaan dan masalah, (2) Berfokus pada keterkaitan antardisiplin, (3) Penyelidikan autentik, (4) Menghasilkan produk dan memamerkannya, dan (5) Kolaborasi.

Pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* supaya efektif dipadukan dengan media audiovisual. MKDP (2013 : 163) media audiovisual adalah media yang mengkombinasikan audio dan visual, atau biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media ini, penyajian bahan ajar kepada para siswa akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu dengan media ini, dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari audiovisual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Penelitian terdahulu yang mendukung bahwa melalui model *problem based learning*

dengan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran adalah: Erviana (2011) yang menunjukkan bahwa penerapan penerapan model PBL yang dilaksanakan dengan maksimal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lumbungkerep pada pembelajaran PKn. Hakim (2010) model PBL dapat meningkatkan hasil siswa kelas IV SDN Cerme 2 Nganjuk. Rahayuningtyas (2011) hasil penelitian menggunakan model PBL pada siswa kelas V SDN Jatimulyo 1 Malang telah meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Trianasari (2013) penerapan model PBL dengan media video dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Setiyani (2013) bahwa penelitian melalui adalah model Snowball Throwing dengan media Audio Visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS siswa kelas IVA. Turofingah (2015) menunjukkan bahwa langkah-langkah penggunaan media audiovisual secara tepat dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa. Rahayu (2013) menunjukkan bahwa hasil pembelajaran guru dan siswa dengan menggunakan media audio visual pada setiap siklusnya mengalami peningkatan dan telah mencapai keberhasilan yang diharapkan pada siklus II. Larsen (2013) telah membuktikan bahwa model PBL dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Reis dkk (2013) menunjukkan bahwa penelitian tersebut berhasil dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dengan menggunakan model PBL. Harvey dkk (2013) menunjukkan bahwa model PBL berhasil meningkatkan kualitas belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan

media audiovisual pada siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang sebanyak 32 yang terdiri dari siswa 25 laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sedangkan variabel penelitiannya yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklusnya meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto, 2014:16).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi siswa, guru, data dokumen, video dan catatan lapangan. Jenis data penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data kuantitatif ini berupa data hasil belajar yang diambil dengan cara memberikan tes pada setiap akhir siklus. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data kualitatif diperoleh dari hasil catatan lapangan dan observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik tes dan non tes. Tes diberikan untuk mengukur keberhasilan siswa kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang dalam mencapai indikator pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual. Sedangkan teknik non tes dilakukan dengan melakukan pengamatan menggunakan alat

berupa lembar observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi teknik analisis deskriptif. Data kuantitatif berupa hasil belajar pada pembelajaran PKn, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, nilai terendah, nilai tertinggi dan ketuntasan belajar secara klasikal ditampilkan dalam bentuk persentase. Menurut Herrhyanto dan Hamid (2007 : 2.11), skor siswa dalam pembelajaran disusun dalam tabel distribusi frekuensi kelompok dengan langkah yaitu: (1) menentukan nilai rentang, (2)

menentukan banyak kelas, (3) menentukan panjang kelas, (4) menentukan nilai ujung bawah kelas interval pertama, (5) memasukkan semua data ke dalam interval kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru pada Siklus I, Siklus II, Siklus III

| No | Indikator yang diamati | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|--------------------|--|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Mengawali pembelajaran | 3 | 3 | 4 |
| 2 | Menggunakan media pembelajaran audiovisual | 4 | 4 | 4 |
| 3 | Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan tanya jawab | 2 | 3 | 3 |
| 4 | Mengajukan permasalahan dalam pembelajaran | 3 | 3 | 4 |
| 5 | Membimbing diskusi siswa dalam penyelidikan | 2 | 3 | 4 |
| 6 | Mengelola pembelajaran dalam menerapkan model <i>Problem Based Learning</i> dengan media audiovisual | 2 | 3 | 4 |
| 7 | Memfasilitasi siswa dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok. | 2 | 2 | 3 |
| 8 | Memberi penguatan | 3 | 3 | 4 |
| 9 | Membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan refleksi | 2 | 3 | 3 |
| 10 | Memberikan evaluasi dan mengakhiri pembelajaran | 2 | 3 | 4 |
| Jumlah skor | | 25 | 30 | 37 |
| Kategori | | Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 1 dapat terlihat bahwa jumlah skor keterampilan guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Keterampilan guru dalam mengajar pada siklus I memperoleh skor 25 dengan kategori baik. Persentase

keterampilan guru dalam mengajar pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan skor 30 kategori sangat baik. Persentase keterampilan guru dalam mengajar pada siklus III mengalami peningkatan dengan skor 37 kategori sangat baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat dilihat pada tabel berikut.

Aktivitas Siswa

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Siswa pada siklus I, Siklus II, Siklus III

| No | Indikator | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|--|--|-------------|--------------------|--------------------|
| 1 | Kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran | 74 | 98 | 117 |
| 2 | Keterlibatan siswa dalam memperhatikan media pembelajaran audiovisual yang ditampilkan oleh guru | 88 | 106 | 119 |
| 3 | Kemampuan bertanya dan menjawab | 57 | 96 | 105 |
| 4 | Mengidentifikasi permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam pembelajaran | 76 | 95 | 113 |
| 5 | Aktif dalam penyelidikan kelompok | 78 | 96 | 118 |
| 6 | Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran | 64 | 95 | 116 |
| 7 | Mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi presentasi dari kelompok lain | 62 | 99 | 102 |
| 8 | Mendapatkan dan memberikan penguatan atas hasil kerja kelompoknya | 86 | 99 | 115 |
| 9 | Menyimpulkan materi pembelajaran | 60 | 92 | 111 |
| 10 | Mengerjakan soal evaluasi dan mengikuti kegiatan akhir pembelajaran | 97 | 107 | 118 |
| Rata-rata jumlah skor setiap anak | | 23,1 | 30,67 | 35,37 |
| Kategori | | Baik | Sangat Baik | Sangat Baik |

Berdasarkan tabel 2 ditunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 23,1 dengan kategori baik. Persentase aktivitas pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 30,67 dengan kategori sangat baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 35,37 dengan kategori sangat baik. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn.

Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, Siklus II, Siklus III

| No | Pencapaian | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|----------------------------------|----------|-----------|------------|
| 1 | Jumlah skor | 2092 | 2228 | 2413 |
| 2 | Rata-rata kelas | 65,375 | 69,625 | 75,4 |
| 3 | Nilai tertinggi | 88 | 88 | 90 |
| 4 | Nilai terendah | 45 | 56 | 64 |
| 5 | Siswa memenuhi KKM (≥ 66) | 15 | 21 | 28 |

| | | | | |
|---|---------------------------------|-----|-----|-------|
| 6 | Siswa belum memenuhi KKM (< 66) | 17 | 11 | 4 |
| 7 | Ketuntasan belajar klasikal | 46% | 65% | 87,5% |

Berdasarkan tabel 2 ditunjukkan bahwa rata-rata skor aktivitas siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh skor 23,1 dengan kategori baik. Persentase aktivitas pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 30,67 dengan kategori sangat baik. Persentase aktivitas siswa pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 35,37 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan

pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn.

Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, Siklus II, Siklus III

| No | Pencapaian | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|----------------------------------|----------|-----------|------------|
| 1 | Jumlah skor | 2092 | 2228 | 2413 |
| 2 | Rata-rata kelas | 65,375 | 69,625 | 75,4 |
| 3 | Nilai tertinggi | 88 | 88 | 90 |
| 4 | Nilai terendah | 45 | 56 | 64 |
| 5 | Siswa memenuhi KKM (≥ 66) | 15 | 21 | 28 |
| 6 | Siswa belum memenuhi KKM (< 66) | 17 | 11 | 4 |
| 7 | Ketuntasan belajar klasikal | 46% | 65% | 87,5% |

Berdasarkan tabel 3 terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* dengan media audiovisual pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar yang naik setiap siklus. Pada siklus I dan II belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Namun, pada siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal minimal 75% terpenuhi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa melalui model *problem based learning* dengan

media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas IVB SDN Sampangan 01 Semarang. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan, dosen pembimbing Drs. Mujiyono, M.Pd. dan mitra bestari, serta Arif Widagdo, S. Pd, M. Pd yang telah memberikan bimbingan dan koreksi terhadap artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- BSNP. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI*. Jakarta: BP Cipta Jaya.
- Erviana, Nila. 2012. Peningkatan Hasil Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi melalui Model *Problem Based Learning* pada siswa kelas V SDN II Lumbungkerep, Wonosari, Klaten. *Jurnal. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret*.
- Hakim, Moh. Saiqudin. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PKn dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di SDN Creme 2, Kecamatan Pace, Kabupaten Nganjuk*.
- Harvey, Rosalind Murray, Tahereh Pourshafie dan Wilma Santos Reyes. 2013. "What teacher education students learn about collaboration from problem-based learning". *Journal of Problem Based Learning in Higher Education* vol. 1, No. 1, Page 114-134
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Larsen, Verner. 2013. "Transversal knowledge formations in Professional Bachelor Education employing Problem Based Learning (PBL)". *Journal of Problem Based Learning in Higher Education* VOL. 1, No. 1, 2013 – Page 53-71
- MKDP, Tim Pengembang. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Rahayu, Puji. 2013. "Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPA Tentang Rangka Manusia Kelas IV SDN Cilengkep 5 Tapos Depok".
- Rahayuningtyas, Wilis. 2011. *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Jatimulyo 1 Kota Malang*.
- Reis, Manuel Cabral and friends. 2013. "Using Problem-Based Learning to help Portuguese students make the Bologna transition". *Journal of Problem Based Learning in Higher Education* VOL. 1, No. 1, 2013 – Page 135-150
- Setiyani, Ade Irma. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Menggunakan Snowball Throwing Media Audio Visual Kelas IV*. *Joyful Learning Journal* Vol;. 2 No.3
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Trianasari, Yuni. 2013. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Problem Based Learning dengan Menggunakan Video Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Globalisasi di SDN Singkil Kabupaten Ponorogo*.
- Turofingah, Lina. 2015. "Peningkatan Keterampilan menulis Puisi Melalui Penggunaan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas V SDN Keleng 01". *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen* Vol. 4 No

