



PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *TIME TOKEN ARENDS* DENGAN MEDIA *AUDIO VISUAL*

Arum Perwitasari[✉], Zaenal Abidin

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2014
Disetujui Februari 2014
Dipublikasikan Maret 2014

Keywords:

Time Token Arens; audio visual; civics learning quality

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang melalui model *Time Token Arens* dengan Media *Audio Visual*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik nontes dan tes. Teknik analisis data terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam setiap variabel dalam setiap siklusnya, setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Tingkat pencapaian keterampilan guru di siklus I memperoleh skor 21 dengan kategori baik, siklus II mendapat skor 24 kategori baik, siklus III mendapat skor 29 kategori sangat baik. Tingkat pencapaian aktivitas siswa siklus I mendapat skor 16,04 kategori cukup, siklus II mendapat skor 20,76 kategori baik, dan siklus III mendapat skor 24,64 dengan kategori baik. Tingkat pencapaian hasil belajar klasikal siswa siklus I sebesar 71,41%, siklus II sebesar 79,48% dan siklus III 89,74%. Apabila dikaitkan dengan nilai KKM SDN Tambakaji 03 Semarang sebesar 63, maka nilai rata-rata siklus I, II, dan III sudah mencapai KKM. Sedangkan perolehan ketuntasan klasikal yang mencapai indikator keberhasilan $\geq 80\%$ terpenuhi pada siklus III. Model *Time Token Arens* dengan media *Audio Visual* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang.

Abstract

The purpose of the study was to increase civics learning quality through Time Token Arens model with audio visual in fifth grade SDN Tambakaji 03, Semarang. The study was an action research consisted of three cycle. The subjects of the study were teacher and fifth grade students of SDN Tambakaji 03, Semarang. Data collection techniques were nontest and tests. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis. The results increased in each variable of each cycle. Each cycle consisted of a meeting. Level of achievement on teacher skills of the first cycle scored 21 in good category. The second cycle scored with good category. The third cycle scored 29 with very well category. Achievement level of students activity in the first cycle scored 16.04 with enough category. The second cycle scored 20.76 with good category. The third cycle scored 24.64 with good category. The level of students achievement in the first cycle 71.41%. The second cycle was 79.48%. The third cycle was 89.74%. Linked to the passing standar (KKM) of SDN Tambakaji 03, Semarang (63), the average value of cycle I, II, and III passed KKM. The classical completeness achieved $\geq 80\%$ in cycle III. Time Token Arens model with audio visual improved the quality of teaching in fifth grade civics learning at SDN Tambakaji 03, Semarang.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Jl. Kalipucung RT 02/22, Punung, Pacitan, Jawa Timur
E-mail: perwitaarum@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang wajib untuk kita agar kita lebih memahami dan melaksanakan kehidupan bernegara dan berbangsa. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Ayat 1 Kurikulum pendidikan dasar dan menengah salah satunya wajib memuat Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Kenyataan yang terjadi belum selaras dengan tujuan PKn yang diharapkan. Peneliti bersama tim kolaborasi melakukan refleksi melalui data observasi, data catatan lapangan, data angket dan data dokumen sehingga ditemukan masalah mengenai kualitas pembelajaran PKn yang masih rendah pada kelas V di SDN Tambakaji 03 Semarang. Hal ini terbukti dengan ditemukannya berbagai masalah dari segi guru yaitu: 1) guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran, 2) guru belum melibatkan siswa dalam penggunaan media atau alat peraga, 3) guru kesulitan dalam mengkondisikan kelas, dan 4) guru kurang memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dari segi siswa, masalah yang ditemukan antara lain: 1) siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam pembelajaran PKn, 2) siswa kesulitan memahami materi yang dipelajari, 3) siswa kurang termotivasi dan semangat pada saat proses pembelajaran. Kemudian dari KBM ditemukan antara lain: 1) kegiatan belajar mengajar kurang optimal dikarenakan guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, 2) kegiatan belajar

mengajar kurang direncanakan secara optimal sehingga siswa kurang antusias dalam proses belajar mengajar. Dalam kondisi yang seperti ini perlu diperkuat dengan adanya pembaharuan model yang bisa menimbulkan peran aktif siswa dalam pengajaran. Proses pembelajaran siswa diharapkan nantinya bisa aktif dalam ranah afektif maupun psikomotorik, sehingga pembelajaran PKn menjadi lebih menarik, menyenangkan dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan perolehan hasil belajar siswa kelas V SDN Tambakaji 03 hasil tes formatif PKn belum optimal. Dalam pembelajaran PKn dari 40 siswa, hanya 16 siswa (40%) yang dapat memenuhi batas nilai KKM, sedangkan 24 siswa (60%) mengalami kesulitan dalam belajar, hasil dari analisis data diperoleh nilai tertinggi siswa adalah 90, nilai terendah 20, rata-rata 62,04 dari KKM 63. Dari data yang diperoleh tersebut maka perlu sekali dilaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* dalam pembelajaran PKn.

Model *Time Token Arends* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi

pembicaraan atau siswa diam sama sekali. Model *Time Taken Arends* adalah model pembelajaran yang digunakan dengan tujuan agar siswa aktif berbicara. Dalam pembelajaran diskusi, *Time Token Arends* digunakan agar siswa aktif berbicara dalam pembelajaran. Dengan membatasi waktu berbicara misalnya 30 detik diharapkan siswa secara adil mendapatkan kesempatan untuk berbicara. Adapun Kelebihan dari model *Time Token Arends* menurut Sahrudin (2012) antara lain adalah sebagai berikut : a) mendorong siswa untuk meningkatkan inisiatif dan partisipasinya, b) siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, c) siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, d) meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, e) melatih siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, f) menumbuhkan kebiasaan pada siswa untuk saling mendengarkan, berbagi memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik, g) mengajarkan siswa untuk menghargai pendapat orang lain, h) guru dapat berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui, i) tidak memerlukan banyak media pembelajaran.

Media *Audio Visual* sendiri merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar (Hamdani, 2011:249). Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi dapat digantikan oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Dalam penelitian ini, media *Audio Visual* yang digunakan peneliti adalah media *video* dan yang berisi tentang materi

organisasi. Kelebihan media *video* menurut Munadi (2012:127) antara lain 1) mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, 2) *video* bisa diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan, 3) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat, 4) mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, 5) mengembangkan imajinasi para siswa, 6) menumbuhkan minat dan motivasi siswa.

Penerapan model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* dalam pembelajaran PKn maka guru dapat menerapkan pembelajaran dengan lebih menyenangkan, mengesankan dan dapat memicu partisipasi aktif dari siswa, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan ini meningkat serta siswa dapat berlatih belajar mandiri, aktif, dan kreatif.

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimanakah penerapan model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn Kelas V SD N Tambakaji 03?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* pada siswa kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto dkk 2008:16). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan

satu kali pertemuan setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah guru dan 40 siswa kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang. Tempat penelitian adalah SDN Tambakaji 03 Semarang.

Variabel dalam penelitian adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* pada siswa kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik nontes terdiri atas observasi, angket, dokumentasi, dan catatan lapangan. Arikunto (2008:127) berpendapat observasi adalah segala kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat untuk memotret

seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang harus dijawab secara tertulis, yang harus dijawab secara tertulis pula oleh responden (Kunandar, 2012: 173). Dokumentasi atau dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2011:221). Catatan lapangan (*field notes*) menurut Kunandar (2012: 197-198) adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan Guru

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram 1.

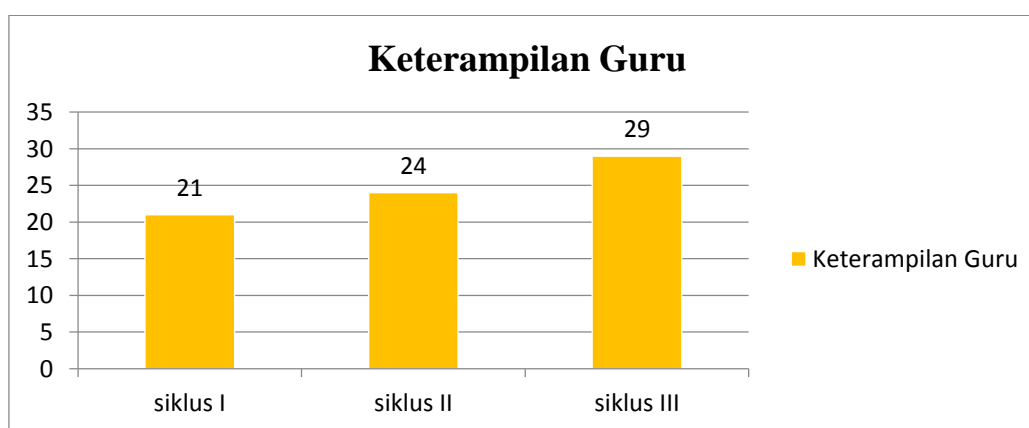


Diagram 1. Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

Berdasarkan diagram 1 hasil observasi keterampilan guru meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I perolehan hasil keterampilan guru adalah 21 dengan kategori cukup, pada siklus II meningkat menjadi 24

dengan kategori baik, dan pada siklus III perolehan hasil keterampilan guru meningkat menjadi 29 dan termasuk kategori sangat baik. Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan guru pada pembelajaran PKn

melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* telah terlaksana dengan baik.

Pada siklus III masih ada deskriptor yang belum tampak, yaitu Dikarenakan guru belum mampu mengelola waktu pembelajaran sesuai dengan alokasi yang ada direncana pembelajara, membagi perhatian siswa. Deskriptor selanjutnya yang tidak nampak memberikan kesimpulan materi secara umum.

Aktivitas Siswa

Rusman (2012: 67) menyatakan bahwa ada 9 keterampilan yang harus dikuasai oleh guru yaitu keterampilan membuka pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan menjelaskan, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan membimbing diskusi kelompok, keterampilan pembelajaran perseorangan, keterampilan mengelola kelas, dan keterampilan menutup pelajaran.

Hasil Observasi aktivitas siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram 2.

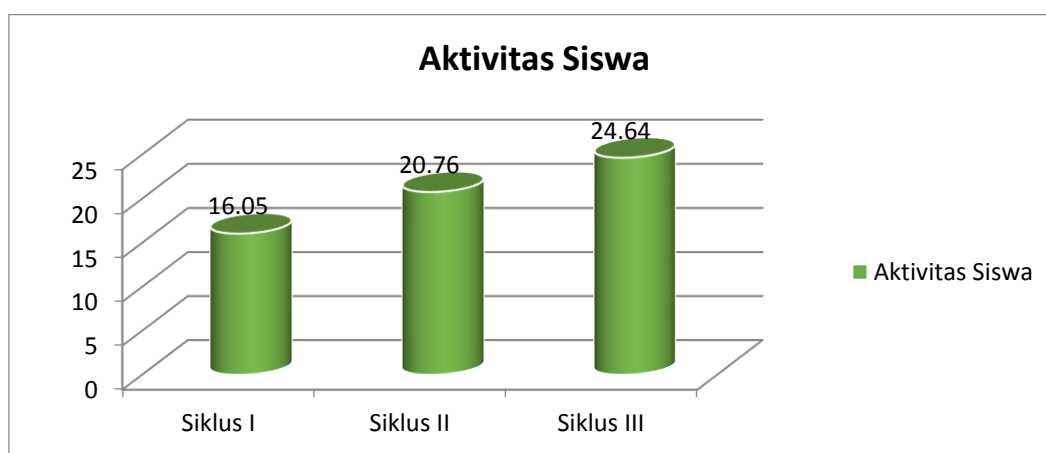


Diagram 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III

Berdasarkan diagram 2 terlihat bahwa hasil observasi aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal itu menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran PKn meningkat melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual*. Pada siklus I, rata-rata skor hasil observasi aktivitas siswa adalah 16,05 dengan kategori cukup. Pada siklus II meningkat menjadi 20,76 dengan kategori baik. Dan pada siklus III rata-rata skor meningkat menjadi 24,64 dengan kategori baik.

Pada siklus III skor rata-rata aktivitas siswa meningkat, namun masih dengan kategori baik

seperti siklus II. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang tidak tertib selama pembelajaran, siswa baru berhenti jika ditegur guru. Namun hal ini hanya berlangsung sebentar, saat guru tidak melihat siswa tersebut mengulangi perbuatannya kembali. Siswa menganggap guru sebagai guru PPL dan lebih menurut kepada guru kelas yang sebenarnya. Selain itu, beberapa siswa tidak aktif selama pembelajaran. Beberapa siswa juga masih belum memperhatikan temannya yang maju untuk membacakan hasil diskusi.

Menurut Diedrich aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara

fisik maupun non fisik seperti intelektual, emosional maupun mental yang terjadi selama proses belajar mengajar. Aktivitas siswa selama

proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar (Hamalik, 2012: 172).

Hasil Belajar

Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada diagram 3.

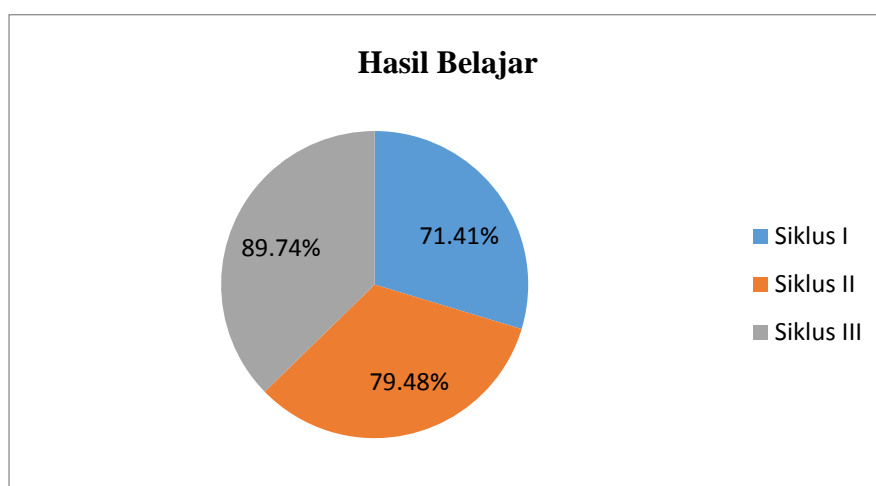


Diagram 3. Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Berdasarkan diagram 3, hasil belajar kognitif siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus I, ketuntasan klasikal hasil belajar siswa adalah 71,41%. Pada siklus II meningkat menjadi 79,48%. Dan pada siklus III hasil belajar siswa menjadi 89,74%. Hal itu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan melalui model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual*.

Sudjana (2012: 22) mengutarakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sebagai

objek penilaian dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan, dan pengertian, sikap dan cita-cita.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah penerapan model *Time Token Arends* dengan media *Audio Visual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn kelas V SDN Tambakaji 03 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Sebagai Pengembangan Profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sahrudin. 2012. *Model Pembelajaran Time Token Arends*. Diunduh melalui: <http://smksashalahuddin.blogspot.com>
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- /2012/03/model-model-pembelajaran.html. (pada : 12 Februari 2014, pukul 10.40 WIB).
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 ayat 1.