

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN ANTUSIAS SISWA DALAM MENGIKUTI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PADA SMP NEGERI 1 SUMBERGEMPOL TULUNGAGUNG

Erna Pibriyanie¹, Andreas Andri Djatmiko¹

¹Prodi PKn STKIP PGRI Tulungagung

smpsatpol@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan artikel ini untuk mendiskripsikan implementasi penggunaan media pembelajaran audio visual pada proses pembelajaran PKn dalam meningkatkan antusias siswa kelas 8C SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung dalam mengikuti mata pelajaran PPKn. Metode yang digunakan adalah metode Participatory Learning, yang mengandung arti ikut sertanya siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol dalam kegiatan pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Ada 3 (tiga) tahapan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik keikutsertaan peserta didik/siswa yang dapat diwujudkan, yakni yang Pertama melakukan perencanaan program (program planning), Kedua melakukan pelaksanaan (program implementation), dan yang Ketiga atau yang terakhir adalah melakukan penilaian (program evaluation) kegiatan pembelajaran. Dari hasil analisis yang muncul di lapangan, diketahui bahwa antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran PPKn sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual tergolong rendah sebab dari 2 kali pertemuan, masih terdapat terlihat banyak siswa yang terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sedangkan setelah diimplementasikannya penggunaan media pembelajaran audio visual, antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PPKn dikelas lebih meningkat secara signifikan.

Kata Kunci: Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual, Antusias Siswa

I. PENDAHULUAN

Sebagaimana dikatakan oleh Syahrini Tambak (2013:5), "bahwa pendidikan menekankan pada usaha yang penting untuk memelihara, mempertahankan, dan mengembangkan keberadaan masyarakat". Begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), hendaknya seorang guru wajib melakukan pengembangan strategi belajar atau lebih tepatnya, melakukan pengembangan diri dengan terus meng-update metode pembelajaran yang lebih praktis namun tepat mengenai targetnya yaitu dengan melakukan pendekatan-pendekatan dengan macam-macam model pembelajaran yang nantinya akan

diimplementasikan dan tentunya didukung dengan media yang efektif. Hal ini diyakini akan sangat membantu guru dalam memahami pola belajar seorang siswa dan dapat membantu para siswa untuk senantiasa mengamalkan nilai-nilai moral dalam Pancasila dan budi pekerti yang selalu dipelajari di lingkungan sekolah. Dari banyaknya metode pendekatan dan berbagai model serta media pembelajaran, hendaknya perlu dipilih beberapa metode pendekatan dan beberapa model pembelajaran yang nantinya disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan pada siswa SMP sesuai sifat tujuan yang hendak dicapai dari hasil proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat SMP



sebagai amanah dari tujuan pendidikan nasional.

Dengan adanya media pembelajaran, siswa akan belajar dengan mudah dan diyakini siswa akan memiliki antusias dalam mengikuti proses belajar di kelas. Karena apabila suatu materi pelajaran dalam proses pembelajarannya yang tersebut dirasa menyenangkan oleh siswa, biasanya akan dapat dengan mudah ditangkap oleh siswa. Dengan catatan media pembelajaran tersebut dikemas atau disajikan dengan cara yang menarik serta disampaikan secara menarik pula, juga disesuaikan dengan karakteristik siswa. Sehingga siswa akan mudah mencerna dan merefleksikan mata pelajaran tersebut. Dengan demikian, tujuan pembelajaran pun akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Sebagai bagian dari integral masyarakat, maka sekolah perlu untuk dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan bagi siswa disepanjang hayat, karena sekolah merupakan salah satu instansi yang mampu memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran demokratis. Karena melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), instansi sekolah dianggap sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dan berkehidupan yang demokratis untuk membangun kehidupan demokrasi.

Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 di kemukakan bahwa "mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan 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" Adapun tujuannya telah digariskan secara tegas bahwa supaya peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan seperti: Pertama, berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, Kedua, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi, Ketiga, berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain, dan yang Keempat, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Untuk mengemban keempat tugas di atas, maka guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran PPKn di SMP yang dikemas dengan komperhensif, agar siswa memperoleh pengalaman empiris langsung dan lebih mudah menyerap materi pelajaran. Agar siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan proses belajar, maka media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat dimaknai sebagai alat komunikasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada siswa. Dengan demikian, supaya siswa

menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan maka hendaknya digunakanlah sebuah media interkatif yang dalam hal ini media tersebut merupakan wahana penyuluhan informasi belajar atau penyaluran pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa.

Apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, maka dapat dipastikan bahwa peranan media tidak akan terlihat sesuai fungsi dan tujuannya. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Guru mata pelajaran PPKn yang professional tidak hanya menguasai sejumlah materi pelajaran, tetapi juga terampil dalam menggunakan dan memastikan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik mata pelajaran serta situasi saat materi mata pelajaran disajikan. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan metode yang tepat, agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kondisi pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas VIII C SMP Negeri 1 Sumbergempol Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung selama ini menunjukkan bahwa antusias siswa dalam mengikuti mata pelajaran PPKn terbilang cenderung kurang atau minus. Hal ini disebabkan penggunaan metode ceramah yang masih senantiasa di gunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn tanpa melakukan selingan penggunaan media pembelajaran yang lainya dan tidak melibatkan siswa dalam proses

pembelajaran, sehingga siswa pasif dan tidak bisa menyerap materi dengan baik.

Menurut Heafner (2004:43) media pembelajaran mampu meningkatkan antusias, motivasi dan bahkan hasil belajar siswa dari tiga dimensi yaitu : *First, task value motivational theory addresses the question of why an individual completes a task. Second, the concept of expectancy represents the key idea that students will not choose to do a task or continue to engage in a task that they believe exceeds their capability. The final area of motivational theory relates to the affective domain and identifies students' emotional reactions to the task and self worth evaluation.*

Makna dari pendapat di atas, bahwa media pembelajaran berperan dalam motivasi yaitu pertama, media pembelajaran mampu memediasi nilai tugas teori motivasi membahas pertanyaan mengapa seorang individu menyelesaikan tugas. Kedua, media pembelajaran mampu memediasi konsep harapan merupakan gagasan kunci yang siswa tidak akan memilih untuk melakukan tugas atau terus terlibat dalam tugas yang mereka percaya melebihi kemampuan mereka. Ketiga media pembelajaran mampu memediasi teori motivasi berkaitan dengan domain afektif dan mengidentifikasi reaksi emosional atau antusias siswa terhadap evaluasi tugas dan nilai diri.

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Karenanya, arti, posisi, fungsi, klasifikasi, dan karakteristik beberapa jenis media penting untuk dibahas guna



mendapatkan gambaran dan pemahaman sebelum menggunakan atau mungkin memproduksi sebuah media pembelajaran. Ashar (2010:4) menyatakan media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.

Kata media berasal dari bahasa Latin medio. Antara sebagai makna dari media, hal tersebut tersirat dalam terjemahan bahasa Latin. Sedangkan dalam hal tertentu, media merupakan bentuk jamak dari medium, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Supaya peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran kaitannya dengan proses pembelajaran, maka media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik. Syaiful Bahri (1995:85).

Pengertian media secara etimologi berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang artinya alat komunikasi. Sedangkan secara terminologi, media sebagai sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti film, televisi, radio, alat visual yang di proyeksikan, barang cetakan dan lain-lain. Maulana Arafat Lubis (2019: 209).

Sudjana & Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu : 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran; 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan dll.

Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Menurut Daryanto (2010:79) bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan. Contoh media audio visual yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah video dalam bentuk CD.

Menurut Asyhar (2012:42) salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup: fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan/emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya



pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar). Keunggulan dari media audio visual yang berupa video adalah dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis serta sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan: mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi, 2008:127). Hamalik (2010:132) mengungkapkan bahwa konsep adalah kelas atau kategori objek, peristiwa atau orang yang memiliki ciri-ciri umum. Suatu konsep dapat dibentuk melalui gambar visual dan kata bermakna. Jadi, pemahaman konsep dapat diartikan sebagai pengertian yang benar tentang suatu rancangan atau ide abstrak dengan menggolongkan suatu objek atau kejadian dengan menyatakan ulang suatu konsep kemudian mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifatnya. Dengan penggunaan media audio visual tersebut dalam pembelajaran dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi terhadap materi pembelajaran serta dapat mengasah penalaran dan koneksi dalam pemahaman konsep anak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media merupakan alat penyaluran informasi belajar atau penyuluhan pesan berupa materi ajar oleh guru kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan.

Masalah belajar adalah sebuah masalah yang cukup kompleks dan rumit,

sehingga pembahasan secara tuntas dan sempurna tidak dapat dijabarkan oleh seorang ahli manapun. Oleh sebab itu masalah belajar dijadikan sebagai sentral pembahasan dari kebanyakan pakar pendidikan. Dan sudah wajar bila perbedaan pendapat dalam mengemukakan definisi tentang belajar meskipun bukan perbedaan yang mendasar selalu berseberangan antara satu pakar dengan pakar lainnya. Hal ini dapat dilihat dari beberapa definisi tentang belajar sebagai berikut : 1) Menurut Winkel dalam Syaiful Sagala (2010: 59) "Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan, perubahan pengetahuan, pemahaman ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat konstan dan berkas". Sedang menurut Winkel di atas jelas bahwa belajar merupakan suatu aktivitas jiwa untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang menetap akibat adanya hubungan antara anak dengan lingkungan dimana anak sedang melakukan kegiatan belajar, 2) Rahyubi (2012:3) belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku atau potensi perilaku dari proses internalisasi nilai, pengaruhan, dan pengalaman seseorang, 3) Menurut Nana (2011:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah "perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris". Dan 4) Menurut Syaiful Sagala (2010: 52) "hasil belajar adalah hasil kemajuan ranah kognitif, efektif, dan psikomotor yang dicapai siswa".



Antusias merupakan sifat/kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang dalam menerima/menyambut suatu hal dengan suka cita tanpa adanya kekhawatiran dalam diri terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain. Antusias merupakan salah satu komponen penting yang terdapat pada sifat manusia. Seseorang yang memiliki antusias terdapat elemen tambahan berupa rasa ingin tahu yang tinggi, dengan rasa ingin tahu yang tinggi maka mendorong perubahan yang signifikan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Kata "antusias" menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bergairah, bersemangat atau memiliki minat besar terhadap sesuatu. Menurut Tjiptadinata Effendi dalam Kompasiana mengatakan bahwa antusias adalah kekuatan terpenting dalam hidup sehingga menjadi kunci meraih sukses.

Antusiasme berasal dari kata Yunani yang berarti Entheos "Tuhan dalam" atau diilhami oleh Allah". Antusiasme dan kepercayaan adalah sebuah perasaan, kesadaran dari hubungan antara orang dan sumber kekuatan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Suatu Energi dapat ditransmisikan atau dijadikan sebagai antusiasme menular dengan sendirinya kepada orang-orang di sekitar kita. Antusiasme akan mendorong seseorang ke depan dan memenangkan perjuangannya. Samuel (2015).

Dari beberapa pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa antusiasme adalah suatu perasaan kegembiraan terhadap sesuatu hal yang terjadi, yang memberikan efek gairah atau bersemangat dari dalam diri seseorang

secara spontan atau melalui pengalaman terlebih dahulu.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa Siswa adalah "Anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu". Sedangkan menurut Sanjaya siswa adalah "individu yang unik". Keunikan itu bisa dilihat dari adanya setiap perbedaan, artinya tidak ada dua individu yang sama. Bakat, minat, kemampuan dan sebagainya yang dimiliki oleh individu manusia selalu tidak sama, walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi pada hakikatnya mereka tetap tidaklah sama.

Menurut Hamalik, disamping faktor guru, tujuan dan metode pengajaran siswa atau murid adalah salah satu komponen dalam pengajaran. Sebagai salah satu komponen maka dapat dikatakan bahwa murid adalah komponen yang terpenting diantara komponen lainnya. Hamalik (2011).

Dari dua pengertian di atas, yakni antusias dan siswa, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud antusiasme siswa adalah perasaan semangat untuk belajar hingga tertanam dalam dirinya suatu tujuan yang hendak dicapai dari proses belajar yang mereka lakukan. Bukan hanya untuk saat itu, akan tetapi sampai nantinya perasaan itu akan selalu muncul, kemudian berlangsung terus menerus dan diperkuat oleh dirinya sendiri tanpa ada rasa ketergantungan dari siapapun."



II. METODE PENELITIAN

Metode Participatory Learning mengandung arti ikut sertanya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Keikutsertaan siswa diwujudkan dalam tiga (3) wujud, yakni yang Pertama melakukan perencanaan program (program planning), Kedua melakukan pelaksanaan (program implementation), dan yang Ketiga atau yang terakhir adalah melakukan penilaian (program evaluation) kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini berarti mutlak dilakukan semacam kolaboratif, dimana guru, dosen dan siswa bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut seperti halnya metode yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Wina Sanjaya (2009:26).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sumbergempol Kabupaten Tulungagung yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2010:137), mengemukakan empat langkah dalam siklus PTK yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah merancang silabus pembelajaran, merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan Lembar Observasi keterlaksanaan pembelajaran

dan aktivitas pembelajaran serta membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan adalah melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sesuai dengan RPP yang telah disusun dan diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual serta melakukan tes untuk mengetahui pemahaman konsep siswa dan respon siswa. Pada tahap pelaksanaan ini, penggunaan media pembelajaran audio visual diterapkan dengan model pembelajaran langsung.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2007:29), model pembelajaran langsung merupakan satu dari metode mengajar yang dirancang khusus guna menunjang proses belajar peserta didik atau siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik, dan diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, satu langkah demi satu langkah. Media audio visual adalah media yang menggambarkan model pembelajaran langsung, sehingga memudahkan siswa dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari. Adapun langkah-langkah pembelajaran langsung dengan menggunakan media audio visual sebagai berikut: Pertama, menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, Kedua, mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, Ketiga membimbing pelatihan, Keempat, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan yang terakhir atau yang Kelima, memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Tahap ketiga yaitu pengamatan yang dilakukan



oleh pengamat, hal yang diamati adalah mengamati situasi saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, mengamati aktivitas guru dan siswa pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, serta mengamati respon siswa pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Tahap keempat yaitu refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Hal yang dilakukan adalah melihat dan mengkaji hasil observasi, menganalisis hasil belajar siswa, dan mendiskusikan langkah-langkah yang akan ditempuh bersama guru mata pelajaran untuk mengatasi gangguan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung.

Tahapan-tahapan ini akan berulang pada siklus berikutnya, apabila indikator ketercapaian belum tercapai secara optimal. Teknik pengumpulan datanya dengan cara sebagai berikut; (1) Tes, tes dilakukan untuk mendapatkan data tentang pemahaman konsep siswa dalam pelajaran PPKn dengan menggunakan media audio visual. Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis yang terdiri dari soal pilihan ganda, isian dan uraian singkat, (2) Observasi, observasi dilakukan secara langsung yaitu pengamatan dilakukan dengan bantuan guru kelas dan teman sejawat dengan menggunakan pedoman lembar observasi guru dan lembar observasi siswa pada saat pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media audio visual, (3) Angket respon siswa, angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan media audio visual.

III. TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kolaborasi antara dosen dan guru dalam mengimplementasikan penggunaan media audio visual untuk meningkatkan antusias siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sumbergempol ini terdiri dari 8X pertemuan, pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2019, pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2019, pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2019, pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2019, pertemuan kelima dilakukan pada tanggal 30 Agustus 2019, pertemuan keenam dilakukan pada tanggal 6 September 2019, pertemuan ketujuh dilakukan pada tanggal 13 September 2019 dan pertemuan terakhir, atau pertemuan yang ke delapan dilakukan pada tanggal 20 September 2019.

Beberapa aktivitas yang dilakukan selama 8X pertemuan tersebut diantaranya; 1. Melakukan apersepsi dengan menampilkan gambar dan memberi pertanyaan untuk merangsang pemahaman belajar siswa terhadap materi yang akan diajarkan. 2. Menyampaikan tujuan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotor. 3. Mendemonstrasikan materi pembelajaran. 4. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa setiap kelompok. 5. Membimbing siswa mengamati media audio visual 6. Siswa diminta untuk melakukan presentasi hasil diskusi di kelas, begitu juga kelompok yang lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang melakukan presentasi. 7.



Melakukan pengecekan atas pemahaman siswa dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan Lembar Penilaian secara individu. 8. Siswa diberi umpan balik berupa pertanyaan yang berhubungan dengan konsep materi yang telah disampaikan dan diberikan oleh guru. 9. Siswa dibimbing dalam hal memberikan sumbangan ide dengan membuat rangkuman mata pelajaran dan siswa diminta untuk mencatat hasil rangkuman secara individu. 10. Presentasi hasil diskusi di kelas dilakukan oleh siswa dan selanjutnya kelompok lain memberi tanggapan pada kelompok yang melakukan presentasi di depan kelas. 11. Siswa atau kelompok yang aktif diberikan semacam reward atau penghargaan berupa tanda bintang. 12. Menutup pelajaran dengan berdoa bersama.

Selain dengan mengimplementasikan penggunaan media audio sosial dalam proses pembelajaran, untuk menjaga antusias siswa, dalam menjalankan metode Participatory Learning ada beberapa hal yang patut untuk perlu dilakukan secara berkesinambungan, diantaranya seperti; 1) Guru membuat peraturan, apabila siswa ramai saat kegiatan pembelajaran. Guru memberikan hukuman dengan meminta siswa tersebut maju di depan kelas untuk menghafalkan materi pelajaran. Saat pembagian kelompok, guru memiliki strategi agar siswa tidak ramai yaitu guru menaruh nama kelompok diatas meja kemudian siswa diminta untuk berkumpul dengan temannya berdasarkan nama kelompoknya. 2) Guru memotivasi siswa yang pasif agar menjadi aktif dengan

memberikan penghargaan berupa tanda bintang kepada siswa tersebut apabila dia bertanya, menjawab pertanyaan dan menyumbangkan ide untuk membuat kesimpulan. Memberikan nasihat kepada siswa agar tidak takut salah dalam menjawab pertanyaan atau menyumbangkan ide. Dengan memberikan pengertian kepada siswa bahwa mereka sekarang belajar, apabila melakukan kesalahan adalah hal yang wajar.

Hasilnya didapati respon positif siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, hal ini dapat dilihat pada antusias atau responsif siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sumbergempol yang cukup signifikan dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media audio visual. Beberapa indikator terhadap munculnya respon positif dari siswa dapat dilihat dari beberapa hal, seperti; 1. Ada perbedaan pembelajaran PPKn yang baru saja dilakukan dengan pembelajaran PPKn sebelumnya. 2. Siswa merasa senang dan bersemangat selama pembelajaran. 3. Siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran PPKn setelah pembelajaran berlangsung. 4. Penggunaan media audio visual dalam proses belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat meningkatkan pemahaman siswa. 5. Meningkatkan kreatifitas dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat dilakukan dengan menggunakan media audio visual. 6. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mata



pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dapat membuat mengingat konsep-konsep pembelajaran lebih lama. 7. Pembelajaran PPKn Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) juga dapat mempercepat penguasaan konsep pembelajaran lebih singkat. 8. Siswa mengemukakan pendapat selama pembelajaran PPKn berlangsung dengan menggunakan media audio visual. 9. Siswa lebih aktif bertanya kepada guru jika ada hal yang belum dimengerti selama pembelajaran PPKn berlangsung dengan menggunakan media audio visual.

Hal ini sesuai dengan pendapat Munadi (2008:127) bahwa penggunaan media audio visual ini mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa. Pemahaman konsep materi pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui pengimplementasian penggunaan media pembelajaran audio visual juga membuat siswa jauh lebih mudah untuk memahami. Munadi (2008:127) berpendapat bahwa media audio visual ini dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik serta pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat oleh siswa. Pendapat Daryanto (2010:79) bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui

indera pendengaran dan penglihatan ini sekaligus juga memperkuat penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, bahwa media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, dan dapat mendukung untuk meningkatkan efektifitas belajar siswa. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Asyhar (2012:41). Dari hasil pembahasan diatas menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat digunakan pada pembelajaran di tingkat SMP, karena dapat meningkatkan pemahaman konsep yang diukur dengan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

IV. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran audio visual pada proses pembelajaran PKn yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sumbergempol dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan pembelajaran di kelas. Dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran audio visual tersebut tercipta kerjasama yang baik antara pihak guru dan siswa, di sini siswa merasa senang dan bersemangat selama pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas. Ada 3 (tiga) tahapan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik keikutsertaan peserta didik/siswa yang dapat diwujudkan, yakni yang Pertama melakukan perencanaan program (program planning), Kedua melakukan pelaksanaan (program implementation), dan yang Ketiga atau

yang terakhir adalah melakukan penilaian (program evaluation) kegiatan pembelajaran. Dan dengan ketiga aktivitas tersebut, guru dipastikan akan senantiasa mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran audio visual dalam memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar, dengan target dan tujuan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran PPKn di kelas.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ashar, Sunyoto, Munandar, 2010. *Psikologi Industri dan Organisasi*. Jakarta : UI Press
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Heafener Tina 2004. Using technology to motivate students to learn social studies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, Vol 4 No 1, pp 42-53
<https://www.scribd.com/doc/69571977/Makalah-Penelitian-Media-Pembelajaran>
- Maulana Arafat Lubis, 2019. *Pembelajaran PPKn di SD/MI Kelas Rendah*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana 2011/ *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rodaskarya
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 *Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Kemendikbud
- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Samuel, Donald. 2015. *Antusiasme Guru Dalam Program Pengembangan Kompetensi Pedagogik dan Determinannya*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Syaiful Bahri, 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinekan Cipta.
- Syaiful Sagala 2010. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Tambak, S. (2013). *Membangun bangsa melalui pendidikan: gagasan pemikiran dalam mewujudkan pendidikan berkualitas untuk kemajuan bangsa Indonesia*. Graha Ilmu.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. 2012. Bandung: Citra Umbara
- Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2009)

