

**PENGARUH METODE LIHAT UCAPKAN BERBANTU
MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PPKN)
(Penelitian pada kelas II SDN Purwosari Secang, Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:
Nisa Sulistya Artika
14.0305.0034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Departemen Pendidikan Nasional adalah lembaga yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pendidikan. Selain itu, Departemen Pendidikan Nasional juga melakukan pembaharuan sistem pendidikan. Usaha dari Departemen Pendidikan Nasional meliputi penyempurnaan kurikulum, perbaikan sarana prasarana, serta peningkatan tenaga pengajar. Dengan adanya pendidikan berarti terdapat pembelajaran dan komponen-komponen yang membuat pelajaran dapat terjadi dengan baik. Komponen tersebut terdiri dari peserta didik, pendidik, kurikulum sarana prasarana serta lingkungan. Dari komponen-komponen di atas yang sering menjadi penghambat dalam proses pembelajaran adalah komponen peserta didik.

Pada setiap proses pembelajaran selalu melibatkan pendidik dan peserta didik. Agar peserta didik dapat memahami materi dalam proses pembelajaran, diperlukan hubungan timbal balik antara keduanya.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih banyak dijumpai berbagai permasalahan dalam pembelajaran PPKN, salah satunya di SD Negeri Purwosari. Selama ini guru membiasakan kegiatan pembelajaran pada siswa hanya dengan kebiasaan kuno saja yaitu dengan ceramah dan juga guru meminta siswa untuk membaca memahami materi hanya dari perintahnya untuk membuka buku pelajaran tanpa adanya trik jitu yang dapat membantu menumbuhkan antusiasme yang tinggi dari siswa. Namun, belum semua guru

paham akan pentingnya penerapan media dan metode yang inovatif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan juga dengan keterangan siswa yang menyatakan bahwa guru jarang menggunakan media dan metode yang tepat ketika proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media dan metode yang kurang inovatif menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak menyukai kebiasaan belajar yang mengakibatkan siswa tidak dapat dengan mudah memahami pembelajaran.

Strategi atau teknik pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam mendidik siswa. Rendahnya minat belajar siswa akan berdampak buruk bila terus diabaikan akan mengakibatkan berbagai macam dampak negatif lainnya pada siswa. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan adalah sulitnya berkompetisi dalam hal akademik. Upaya yang pernah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu guru selalu meminta siswa untuk mempelajari dan membaca materi mengenai identifikasi berbagai bentuk keragaman dari buku yang baru diberikan dan juga menyelinginya dengan power point, akan tetapi hasilnya belum optimal dan diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran. Guru memperbaiki kegiatan pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media kartu, akan tetapi siswa malah asik memainkan kartunya dengan temannya dan ada juga siswa yang hanya asik membolak-balikkan kartunya saja. Berdasarkan observasi siswa kelas 2 senang berdiskusi, akan tetapi diskusi yang digunakan guru sangatlah monoton dan menyebabkan siswa tidak menyukai metode diskusi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 13 Januari 2020 dengan wali kelas II SD Negeri Purwosari yaitu ibu Hartini, S, Pd semester II tahun ajaran 2019/2020 bahwa selama pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu guru hanya menggunakan buku paket sebagai bahan referensi dan media yang digunakan masih kurang inovatif untuk menunjang pembelajaran PPKn, akibatnya beberapa siswa untuk nilai hasil belajar khusus mata pelajaran PPKn masih rendah. Dibuktikan data nilai siswa materi keberagaman di sekolah pada mata pelajaran PPKn, terdapat 52% atau 12 siswa belum mencapai KKM dan 48% atau 10 siswa sudah mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% siswa kelas II belum memahami materi tersebut.

Upaya yang pernah guru terapkan dalam meningkatkan hasil belajar PPKn sudah menggunakan metode dan media melalui kegiatan pembelajaran, akan tetapi masih belum dapat diterima oleh siswa karena metode yang digunakan masih mengacu pada metode ceramah dan tanya jawab yang sudah menjadi kebiasaan digunakan dalam pembelajaran, begitu pula dengan media yang kurang menarik dan kurang inovatif pembuatannya karena faktor keterbatasan waktu guru untuk membuat media yang inovatif.

Hal tersebut menunjukkan betapa pentingnya suatu inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Inovasi pembelajaran bisa meliputi penggunaan metode yang bervariasi seperti metode lihat ucapkan dan juga media pembelajaran yang kreatif seperti media *flash card* yang akan diterapkan dalam penelitian ini dalam mata pelajaran PPKn khususnya materi

keberagaman di semester II. Sehingga siswa akan tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Metode Lihat-Ucapkan berbantu Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar PPKn ”. Dengan metode lihat ucapkan akan tercapai dengan optimal, jika dipadukan dengan media pembelajaran *flash card* yang banyak mengandung ragam materi khususnya materi keberagaman di kelas maupun lingkungan sekitar. Dengan judul yang akan diteliti, peneliti berharap ada pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode lihat ucapkan dengan media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn. Penelitian akan dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri Purwosari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul dalam “Pengaruh Metode Lihat-Ucapkan berbantu Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn” adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang kreatif sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru dan siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hasil belajar PPKn siswa kelas II SD Negeri Purwosari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang masih rendah sehingga ada beberapa anak yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Pembelajaran di SD Negeri Purwosari belum menerapkan metode yang variatif sehingga peneliti ingin menggunakan metode lihat ucapkan.
4. Pembelajaran di SD Negeri Purwosari belum menerapkan media yang inovatif sehingga peneliti akan menggunakan media *Flash Card* sebagai media sesuai karakteristik materi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identitas masalah yang diuraikan di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi mengenai pengaruh metode lihat ucapkan dengan media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas II pada mata pelajaran PPKn materi Keberagaman. Analisis hanya dilakukan pada hasil belajar PPKn ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn antara yang menggunakan metode lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card* pada peserta didik kelas II SDN Purwosari.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan metode lihat ucapkan berbantu media *Flash Card* sebagai usaha untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Purwosari.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan teori pembelajaran PPKn kelas II guna untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik di SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, semoga penelitian ini berguna untuk mengembangkan pembelajaran PPKn kelas II SD melalui metode lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card* , kemudian dapat menjadi alternatif cara belajar yang efektif dan tepat bagi peserta didik.
- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan sangat berguna sebagai bahan masukan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- c. Bagi penulis, penelitian ini berguna untuk mengetahui Perbedaan hasil belajar PPKn antara sebelum dan sesudah menggunakan metode lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Ketika berbicara tentang pendidikan kita tidak akan lepas dari istilah belajar, mengajar, dan hasil belajar. Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang erat sekali. Bahkan antara keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Kedua kegiatan itu saling mempengaruhi dan menunjang satu sama lain. Belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar baik aktual maupun potensial. Menurut Iskandar (2009:102) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu keinginan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dengan keadaan bahwa karakteristik - karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar kecenderungan - kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan sementara dari organisme.

Menurut Sadirman (2011:20), berpendapat bahwa "Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya". Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:36) "hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru".

Sudjana (2005: 3) "hasil belajar ialah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya". Hasil Belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya (Susanto, 2013:5).

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah merupakan usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku melalui hubungan interaksi dengan lingkungan berupa pengalaman baik bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik yang dimiliki seseorang dan kemampuan dasar untuk menjadi warga Negara yang demokratis serta kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai sesuatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila peserta didik sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

2. Pengertian PPKn

Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah 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.

Menurut Wahab (Cholisin, 2000:18) menyatakan bahwa PKn ialah media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn memuat konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut. Berbeda dengan pendapat di atas pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai penyiapan generasi muda (siswa) untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, kecakapan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakatnya (Samsuri, 2011: 28).

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang didalamnya terdapat pengetahuan dan kemampuan dasar yang telah disiapkan untuk peserta didik sebagai calon generasi muda untuk menjadi warga Negara yang bertanggung jawab serta memiliki sikap demokratis.

3. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan dari Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sanusi (Cholisin: 2004:15) menyebutkan bahwa konsep-konsep pokok yang lazim merupakan tujuan *Civic Education* pada umumnya adalah sebagai berikut:

- a. Kehidupan kita di dalam jaminan-jaminan konstitusi.
- b. Pembinaan bangsa menurut syarat-syarat konstitusi.
- c. Kesadaran warga negara melalui pendidikan dan komunikasi politik.
- d. Pendidikan untuk (ke arah) warga negara yang bertanggung jawab.
- e. Latihan-latihan berdemokrasi.
- f. Turut serta secara aktif dalam urusan-urusan publik.
- g. Sekolah sebagai laboratorium demokrasi.
- h. Prosedur dalam pengambilan keputusan.
- i. Latihan-latihan kepemimpinan.

- j. Pengawasan demokrasi terhadap lembaga-lembaga eksekutif dan legislatif.
- k. Menumbuhkan pengertian dan kerjasama Internasional.

Berdasarkan tujuan pendidikan kewarganegaraan diatas, dapat disimpulkan bahwa dari tujuan pendidikan kewarganegaraan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan secara kritis, mampu berpartisipasi dan berinteraksi dalam ilmu pengetahuan maupun di masyarakat.

4. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan tujuan dari pendidikan kewarganegaraan, maka materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan harus dimengerti. Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan diatur dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Adapun ruang lingkup PPKn secara umum meliputi beberapa aspek, yaitu :

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa

dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.

- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi

Berdasarkan ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan, dapat disimpulkan bahwa aspek pendidikan kewarganegaraan telah tertanam dari persatuan dan kesatuan bangsa, norma-norma, HAM hingga global.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar PPKn

Kemampuan intelektual peserta didik akan sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam memperoleh hasil. Untuk menentukan berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu diadakan evaluasi, tujuannya untuk mengetahui hasil belajar yang di peroleh peserta didik setelah proses belajar- mengajar berlangsung.

Menurut Slameto (2010:56), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua antara lain :

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, contohnya yaitu : faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologis, contohnya yaitu : intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan
- 3) Faktor kelelahan

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, meliputi : cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor Sekolah, meliputi : metode mengajar, kurikulum, relasi guru dan peserta didik, relasi peserta didik dengan guru, disiplin sekolah,

alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan metode belajar.

- 3) Faktor masyarakat, meliputi : kegiatan peserta didik dalam masyarakat, cara bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Sudjana (2005:34), “Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dalam diri peserta didik dan faktor dari luar diri peserta didik”.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn adalah Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah yang merupakan salah satu ukuran terhadap penguasaan materi pelajaran yang disampaikan. Peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali untuk diketahui, artinya dalam rangka membantu siswa mencapai hasil belajar yang seoptimal mungkin. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa, terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa yang dicapai.

Dalam proses belajar mengajar PPKn dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan aspek dalam kemampuan berfikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan

merasakan (*affective*), dan belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).

Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi obyek penilaian hasil belajar PPKn. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

B. Metode Lihat Ucapkan

1. Pengertian Metode Lihat Ucapkan

Metode lihat ucapkan merupakan metode lanjutan dari model simak ulang ucap. Menurut Tarigan (2008: 104) metode simak ulang ucap biasanya dipergunakan dalam memperkenalkan bunyi bahasa dan cara mengucapkannya. Guru sebagai model membacakannya atau mengucapkannya atau memutar rekaman bunti bahasa tertentu seperti fonem, kata, kalimat jelas dan intonasi yang tepat. Siswa meniru ucapan guru. Pengucapan itu dapat dilakukan secara kelompok dan individual.

Slamet (2007:32) menyatakan dalam metode simak ulang ucap suara guru harus jelas, intonasinya tepat dan kecepatan bersuara normal. Model ucapan diperdengarkan di muka kelas. Siswa menyimak dengan teliti, kemudian mengucapkan kembali sesuai dengan model guru. Materi pembelajaran dapat berupa kata, kalimat sederhana, ucapan puisi sederhana dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa Metode Lihat Ucapkan adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif untuk

melatih keterampilan berbicara dalam pembelajaran PPKn. Dengan metode Lihat Ucapkan keaktifan dan kerjasama dapat terstimulasi dengan baik sehingga meningkatkan kreatifitas dalam memecahkan suatu masalah.

2. Kelebihan Metode Lihat Ucapkan

Kelebihan metode lihat ucapkan dalam penelitian ini adalah Melatih siswa untuk belajar secara mandiri dengan penguasaan materi yang didapat melalui kegiatan pembelajaran, siswa mampu aktif, partisipatif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan memberi kesempatan kepada siswa yang belum terampil dalam berbicara terlihat aktif untuk belajar membaca.

3. Kekurangan Metode Lihat ucapkan

Kekurangan metode lihat ucapkan dalam penelitian ini adalah beberapa siswa belum mengenal huruf atau membaca kata/kalimat sehingga siswa yang sudah terampil berbicara sangat mendominasi terhadap siswa yang belum lancar membaca kata atau kalimat.

4. Langkah – langkah Pembelajaran Metode Lihat Ucapkan

Adapun langkah-langkah metode simak ulang ucap yang dapat diterapkan dalam pembelajaran menurut Subana (2009:215) adalah sebagai berikut :

- a. Guru membacakan teks cerita anak dan meminta siswa menyimak cerita yang dibacakan.
- b. Guru meminta siswa secara kelompok mengulang kembali bacaan guru dengan baik.

- c. Guru meminta siswa lain untuk menyimak cerita anak yang dibacakan tiap kelompok.
- d. Guru meminta siswa secara individu mengulang kembali bacaan yang telah dibacakan secara kelompok.
- e. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami.
- f. Guru menutup pelajaran dengan memberikan kesimpulan.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini langkah metode lihat ucapkan adalah dalam awal pertemuan guru memberikan tujuan pembelajaran, dalam kegiatan inti, guru memberi materi berupa keberagaman kemudian guru mendemonstrasikan media yang berisikan gambar materi untuk dilihatkan kepada siswa dan siswa mengucapkan sesuai petunjuk guru, dilanjutkan dengan kegiatan siswa secara kelompok atau individu untuk mendemonstrasikan media. Dalam kegiatan penutup, siswa dan guru bersama-sama mengevaluasi kegiatan pembelajaran.

C. Media Flash Card

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah antara dua pihak atau suatu alat (Anitah, 2008: 1). Sedangkan Smaldino (2008: 7) mengatakan : *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber

informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”, istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran (Fadhli, 2015:26).

Media merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar, dikatakan demikian karena dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik yang berupa informasi keterangan pengirim pesan, dengan demikian media pengajaran adalah semua alat fisik yang digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran tujuan pengajaran (Indriana, 2011:15).

2. Ciri Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2005: 6–7) ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.

- d. Media pendidikan memiliki pangertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Gerlach dan Ely (1971) dalam buku karangan Arsyad (2011 :12) mengemukakan tiga ciri-ciri media sebagai berikut.

a. Ciri Fiksatif

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Kemampuan

media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan.

c. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dapat disimpulkan bahwa, untuk membuat dan mengaplikasikan media dalam pembelajaran sedapat mungkin harus memenuhi ciri-ciri dari media yang dijelaskan oleh ahli seperti ciri fiksiatif, ciri manipulatif dan ciri distributif.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (Depdiknas:2003) mengidentifikasikan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik (Sadiman, 2014: 18).

Dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan proses dan hasil belajar yang maksimal, manfaat adanya media yaitu untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi materi secara jelas dan nyata agar berpengaruh terhadap keaktifan siswa.

4. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2016:11) dalam pemilihan media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/ atau audio).
- b. Mampu mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
- c. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.

- d. Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- e. Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Sementara itu, menurut Strauss & Frost (Indriana, 2011:32) dalam memilih media, terdapat sembilan faktor yang harus diperhatikan, faktor-faktor tersebut antara lain:

- a. batasan sumber daya institusional;
- b. kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan;
- c. karakteristik siswa atau anak didik;
- d. perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya;
- e. sasaran pembelajaran mata pelajaran;
- f. hubungan pembelajaran;
- g. lokasi pembelajaran;
- h. waktu dan tingkat keragaman media.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan guru mampu mendemonstrasikan dengan tepat

5. Pengertian Media *Flash Card*

Flash Card adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada flash card dikelompok-

kelompokkan dalam beberapa seri: binatang, buah-buahan, warna, bentuk, abjad, angka, profesi, dan sebagainya. Kartu-kartu tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat untuk masing-masing kartu. Kartu-kartu tersebut biasanya ditampilkan dengan berbagai warna yang menarik karena anak-anak lebih menyukai benda. Menurut Leach 1986 *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, sayuran, alat rumah tangga, alat transportasi, dan pakaian. Selain itu, menurut Webster 1972 *Flash Card* adalah beberapa seperangkat kartu seperti nomor, kata, dan lain-lain. Karakteristik *Flash Card* adalah gambar yang disertai kata-kata sebagai keterangannya (diakses 9 Februari 2021).

Flash Card menurut Arsyad (2014:115) merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang berisi gambar-gambar, teks, atau tanda simbol yang meningkatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Susilana & Riyana (2009:54) *Flash Card* merupakan media yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya 25 x 30 cm. Gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempel pada lembaran-lembaran *Flash Card*. Gambar yang ada pada *Flash Card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya.

Dapat disimpulkan bahwa Media *Flash Card* merupakan media yang praktis dalam pembuatan serta penggunaanya. *Flash Card* sangat

sesuai dengan karakteristik siswa dalam penggunaan media gambar-gambar yang menarik. Media *Flash Card* mampu menarik minat siswa untuk lebih aktif saat proses pembelajaran.

6. Kelebihan Media *Flash Card*

Susilana dan Riyana (2009:54) *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan.
- b. Praktis dalam membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun anak didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini.
- c. Media *Flash Card* juga gampang diingat karena kartu ini bergambar dan sangat menarik perhatian, memuat huruf atau angka yang simpel, sehingga merangsang otak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada.
- d. Media ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan dapat digunakan dalam bentuk permainan.

Sejalan dengan uraian tersebut Indriana (2011:69) menjelaskan bahwa media *Flash Card* memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut:

- a. Mudah dibawa kemana-mana karena seukuran postcard
- b. Praktis membuat dan menggunakannya, sehingga kapan pun peserta didik bisa belajar dengan baik menggunakan media ini
- c. Mudah diingat karena kartu ini berisi gambar atau angka yang sederhana sehingga dapat menarik perhatian siswa dan merangsang otak untuk lebih lama mengingat.

- d. Media *Flash Card* dapat digunakan dalam bentuk permainan sehingga dengan menggunakan media ini pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media *Flash Card* adalah mudah dibawa, praktis, gampang diingat, dan dapat menyenangkan siswa dalam pembelajaran.

7. Langkah-langkah Penggunaan Media *FlashCard*

Indriana (2011:135-137) menjelaskan bahwa untuk membuat *Flash Card* dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

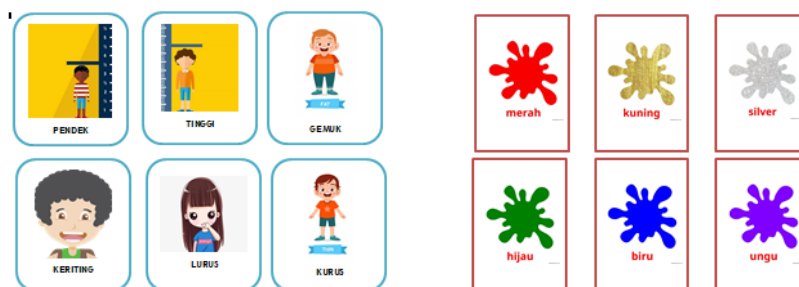
- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25 x 30 cm.
- c. Potong kertas sesuai dengan ukuran 25 x 30 cm. Buatlah sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang akan dijadikan media pengajaran.
- d. Jika objek gambar dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS atau karton dan semacamnya.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau buatlah desain dengan bantuan

komputer yang ukurannya telah disesuaikan, kemudian ditempelkan pada alas tersebut.

- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan gambar yang sudah ada, maka gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai ukuran, lalu ditempelkan.
- g. Langkah terakhir adalah memberi tulisan atau pesan pada bagian belakang kartu tersebut sesuai dengan objek yang ada dibagian depannya. Biasanya menggunakan bahasa Indonesia atau Inggris untuk dapat mengenalkan gambar sekaligus bahasa.

Dalam penelitian ini langkah pembuatan media *Flash Card* adalah sebagai berikut :

- a. Menyiapkan materi sesuai tema pembelajaran.
- b. Mendesain atau mendownload gambar materi dari internet.
- c. Menentukan ukuran kartu sekitar 25 cm x 30 cm.
- d. Membuat tulisan atau mendesain tulisan sesuai dengan gambar dan
- e. Mencetak gambar tersebut lalu di potong sesuai ukuran. Dan berikut hasil output media *Flash Card* yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi keberagaman.





D. Pengaruh Metode Lihat-Ucapkan Berbantu Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar PPKn

Metode lihat-ucapkan merupakan metode yang cocok di gunakan dalam pembelajaran PPKn khususnya pada materi keberagaman di semester II. Dalam proses pembelajaran siswa dihadapkan pada suatu permasalahan dan dapat memecahkan permasalahan. Metode lihat ucapkan memiliki kelebihan diantaranya siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena merangsang alat indra penglihatan dan pendengaran untuk memecahan masalah, dapat melaksanakan penyelidikan guna mencari secara mandiri mendapatkan informasi saat pembelajaran langsung dan meningkatkan solidaritas sosial dalam kelompok diskusi. Metode lihat ucapkan bukan hanya memiliki kelebihan saja tetapi juga memiliki kekurangan, diantaranya guru belum memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah dan beberapa siswa belum mengenal kata atau kalimat untuk diucapkan.

Meskipun metode lihat ucapkan terdapat kekurangan tetapi peneliti berusaha memadukan metode lihat ucapkan dengan media *Flash Card* untuk tercapainya proses hasil belajar PPKn di kelas II SD Negeri Purwosari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. Pembelajaran PPKn yang mulanya berlangsung hanya secara konvensional dan mengakibatkan siswa pasif dalam

proses pembelajaran, dengan adanya percobaan penemuan baru yang dilakukan peneliti dengan bantuan guru memunculkan semangat belajar siswa mengenai pembelajaran PPKn yang dipadukan dengan menggunakan metode lihat ucapkan dengan media *Flash Card*.

Berikut kaitan langkah-langkah metode lihat ucapkan dengan media *Flash Card* dengan pendekatan kontekstual dalam penelitian ini:

Tabel 1.
Kaitan metode Lihat Ucapkan berbantu media *Flash Card*

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan (warmer)	1. Guru memberi salam pada awal pembelajaran. 2. Siswa diajak berdoa bersama dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk . 3. Melakukan presensi dan menanyakan kabar kepada siswa. 4. Siswa diajak untuk <i>ice breaking</i>
Kegiatan Inti (scane setting)	Fase 1 Modeling(pemusatan materi) 1. Siswa mendengarkan guru tentang tujuan pembelajaran yang akan di capai 2. Siswa mendengarkan apresiasi guru bertema kebersamaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari 3. Siswa termotivasi dengan apresiasi dari guru dan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan Fase 2 Questioning(eksplorasi) 4. Guru mendemonstrasikan <i>Flash Card</i> mengenai materi keberagaman. 5. Dengan meLihat gambar dari <i>Flash Card</i>, siswa melakukan permainan. Fase 3 Learning Comunity (partisipasi) 6. Secara klasikal, berkelompok atau individu siswa mengUcapkan materi yang dipilih dari <i>Flash Card</i>. 7. Siswa diarahkan oleh guru untuk mulai mengamati karakteristik dari teman kelompoknya, seperti warna kulit, model rambut dan bentuk muka dll. Fase 4 Inquiry(menemukan) 8. Siswa dapat menemukan perbedaan karakteristik siswa lainnya dengan mengamati langsung dengan didampingi oleh guru. 9. Secara bergantian siswa dapat mendemosntrasikan media dengan teman kelompoknya. Fase 5 Constructivism(membangun pemahaman) 10. Siswa mulai diarahkan untuk mengisi latihan soal yang

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	telah disediakan guru. Fase 6 <i>Reflection</i>(merangkum) 11. Siswa diberi pertanyaan oleh guru mengenai materi yang telah disampaikan. 12. Siswa dibimbing oleh guru berdiskusi tentang apa saja karakteristik teman lainnya yang ada dikelas. 13. Siswa dibimbing mengerjakan tugas dengan beberapa tipe soal seperti soal menjodohkan yang ada dalam LKS. 14. Siswa bersama-sama merangkum kegiatan pembelajaran mengenai karakteristik siswa. Fase 7 <i>Authentic Assesment</i> (penilaian) 15. Siswa diminta bersama-sama mengucapkan apa yang telah diamati dengan bantuan media <i>Flash Card</i>. 16. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami.
Kegiatan Penutup	1. Kegiatan kelas diakhiri dengan berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah satu siswa 2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

E. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini :

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukukan oleh Maghfiroh tahun 2013 dengan judul “Penggunaan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 13,3% dari 76,3% pada siklus I menjadi 89,6% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 12,5% dari 76,8% pada siklus I menjadi 89,3% pada siklus II sedangkan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 24,3% yaitu dari 69,6% pada siklus I menjadi 93,9% pada siklus II. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti hanya menggunakan media untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, alangkah baiknya untuk penelitian yang akan meneliti media

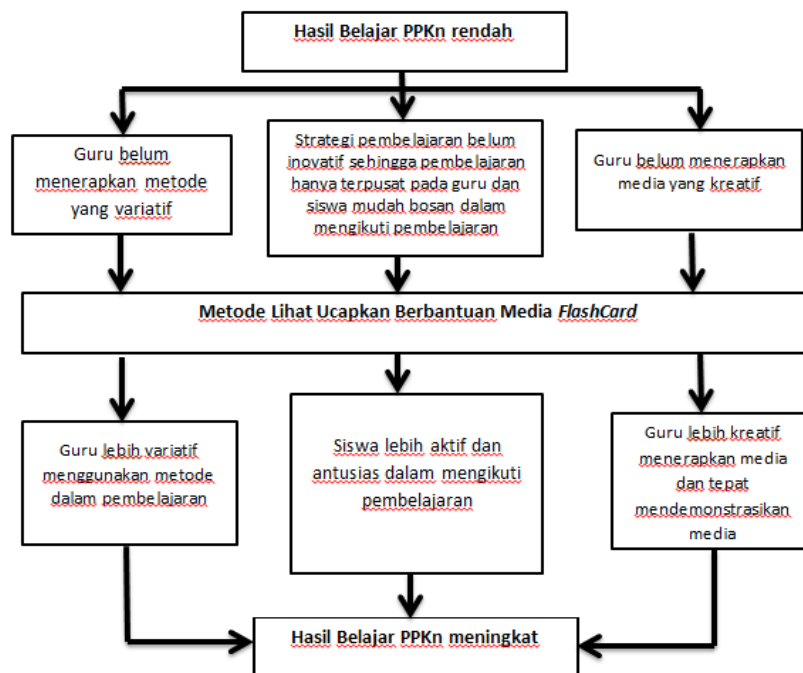
Flash Card dapat diterapkan dalam mata pelajaran selain IPS dan dapat dipadukan dengan penerapan model dan metode yang kreatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2017) dengan judul pengembangan media *Flash Card* pada pembelajaran IPA materi cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungan kelas V SDN Gundi Grobogan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Flash Card* layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 87,5 termasuk kriteria sangat layak dan penilaian ahli media sebesar 77,5 termasuk kriteria layak. Media *Flash Card* juga efektif digunakan pada pembelajaran IPA berdasarkan uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil t hitung sebesar 14,99 dan t tabel sebesar 1,668 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,57 dengan kriteria sedang. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti hanya menerapkan media *Flash Card* dalam pembelajarannya dan penggunaan media tidak hanya digunakan pada mata pelajaran IPA, media masih dapat dikembangkan pada mata pelajaran selain IPA.

Penelitian yang telah diuraikan walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini, dengan demikian penelitian tersebut mendukung penelitian ini. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada mata pelajaran yang diambil seperti Maghfiroh (2013) mata pelajaran yang dipakai adalah IPS dan Kurniawati (2017) mata pelajaran IPA. Maka dalam penelitian ini akan menggunakan mata

pelajaran yang berbeda dari peneliti sebelumnya yaitu PPKn dan metode lihat ucapkan sebagai metode untuk diaplikasikan dengan media *Flash Card*.

F. Kerangka Pemikiran



Gambar 1.
Skema Kerangka Pemikiran

Pada skema diatas dapat dijelaskan yaitu, pada kondisi awal hasil belajar siswa rendah, ditunjukkan dengan nilai pengetahuan siswa belum mencapai KKM. Oleh karena itu perlu adanya tindakan dalam proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran lihat-ucapkan berbantu media *flash card*. Setelah dilakukan tindakan maka diperoleh kondisi akhir yang merupakan hasil dari tindakan yang telah dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card* materi keberagaman

agama di sekolah mata pelajaran PPKn yaitu nilai pengetahuan mencapai KKM.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Siregar (2013:38) hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata “*hupo*” artinya sementara dan “*thesis*” artinya pernyataan atau teori. Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Dapat diartikan hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh metode lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Purwosari, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Sugiyono (2017:107) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian ini digunakan untuk menguji metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn pada kelas II. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre eksperimental design* yang digunakan adalah model *One Group PreTest-Posttest Design*. Desain penelitiannya sebagai berikut :

Tabel 2.
Desain Penelitian Model *One Group Pretest Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

Keterangan :

O₁ = *Pretest* pada kelas eksperimen

X = *Treatment*/perlakuan metode lihat ucapkan berbantuan media *Flash Card*

O₂ = *Posttest* pada kelas eksperimen

Berdasarkan rancangan penelitian yang digunakan, terlihat bahwa kelas eksperimen diawali dengan pemberian *pretest* kemudian pemberian *treatment* serta diakhiri dengan pemberian *posttest*. Pada kelas eksperimen

diberikan perlakuan/*treatment* yaitu dengan menerapkan metode Lihat-Ucapkan berbantuan media *Flash Card*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan judul “Pengaruh Metode Lihat-Ucapkan berbantu Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar PPKn”, Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel terikat (*dependent*)

Variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar PPKn.

2. Variabel bebas (*independent*)

Variabel yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Lihat-Ucapkan berbantu Media *Flash Card*.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Guna menghindari penafsiran yang kurang tepat terhadap judul diatas, penulis perlu memberikan penjelasan dan penegasan definisi operasional yang digunakan, yaitu:

1. Metode Lihat-Ucapkan

Metode Lihat-Ucapkan adalah cara guru untuk melatih siswa agar lebih aktif dan responsif untuk menyebutkan kata atau suatu kalimat seperti yang ditunjukkan oleh gurunya. Secara inti langkah-langkah dari metode Lihat-Ucapkan adalah menjelaskan tujuan pembelajaran sesuai KD, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok, guru menunjukkan beberapa kartu

kata atau kalimat dan menunjuk salah satu kelompok untuk mengucapkan kata atau kalimat yang tertulis di kartu. Peneliti akan menyampaikan metode Lihat-Ucapakan berbantu media *Flash Card* pada pembelajaran PPKn kelas II materi keberagaman.

2. Hasil belajar PPKn

Hasil belajar PPKn merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap individu untuk mencapai tujuan belajar dengan kriteria yang berpedoman pada standar penilaian KKM yang sesuai dengan perencanaan dan penetapan sesuatu yang dilakukan oleh satuan pendidikan serta guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini mengukur hasil belajar kognitif ranah C2 dan C3 yang dihasilkan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diukur melalui tes pada materi keberagaman.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2015:80). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Purwosari Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 25 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2015:81). Pengambilan sampel yang diambil

dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Purwosari yang berjumlah 25 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik Sampling adalah teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:81). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:85).

E. *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II di SD Negeri Purwosari, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang. Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester Ganjil pada tahun ajaran 2020/2021.

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010: 193). Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mengukur seberapa besar pengaruh pembelajaran metode lihat-ucapkan berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn dengan materi pelajaran keberagaman.

Sebelum melakukan uji tes pada siswa, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reliabilitas butir-butir soal. Pengujian butir soal ini

dilakukan agar dapat diketahui bahwa layak atau tidaknya soal-soal tersebut untuk digunakan sebagai tes hasil belajar.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes. Penelitian ini menggunakan tes yang berfungsi sebagai alat tes untuk mengukur penugasan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Soal tes berasal dari materi ajar pembelajaran PPKn, yaitu keberagaman. Soal tes terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengungkap kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa diberi perlakuan. Pembuatan soal didasarkan pada kisi-kisi soal yang dibatasi untuk mengukur kemampuan kognitif tingkat C1, C2, dan C3, C4 atau C5. Berikut tabel kisi-kisi instrumen soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3.
Kisi-kisi instrumen soal *Pretest-Posttest*

KD	Indikator	Ranah Kognitif	Indikator soal	Butir Soal	Jumlah Soal
1.3. Menerima keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di sekolah.	1.3.1 Bersikap toleransi dalam keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Sekolah.	C2, C3	Memahami pentingnya hidup kebersamaan dengan keluarga maupun teman di sekolah	1,2,3,4, 5,6, 8,9,10,11	18
	1.3.2 Menunjukkan sikap toleransi dalam keberagaman karakteristik individu sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di Sekolah.		Menentukan sikap kebersamaan terhadap perbedaan karakteristik keluarga maupun teman di sekolah.	1, 12,13,14, 16, 17,26,27, 28	

2.3. Menampilkan kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu disekolah.	2.3.1 Menjalankan sikap kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah. 2.3.2 Menunjukkan sikap kebersamaan dalam keberagaman karakteristik individu di sekolah.	C2, C3	Membedakan warna kesukaan dengan <u>cermat.</u> Menentukan sikap terhadap teman yang memiliki kesukaan warna yang berbeda	23, 25	2
3.3. Mengidentifikasi jenis-jenis keberagamankarak teristik individu disekolah.	3.3.1 Memahami jenis- jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan jenis- jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan tepat.	C2, C3	Membedakan keberagaman keagamaan dan tempat ibadah dalam keluarga maupun dengan teman di <u>sekolah</u> Menentukan sikap terhadap teman yang memiliki keyakinan agama yang berbeda	15, 18, 19, 20, 21, 29	6
4.3. Mengelompokkan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah.	4.3.1 Menyebutkan jenis- jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar. 4.3.2 Mempresentasikan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu di sekolah dengan benar.	C3	Menentukan kegiatan yang digemari semua siswa <u>dengan jujur.</u> Menentukan sikap positif terhadap teman yang memiliki kegemaran berbeda.	7, 22, 24, 30	4
				Total	30

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

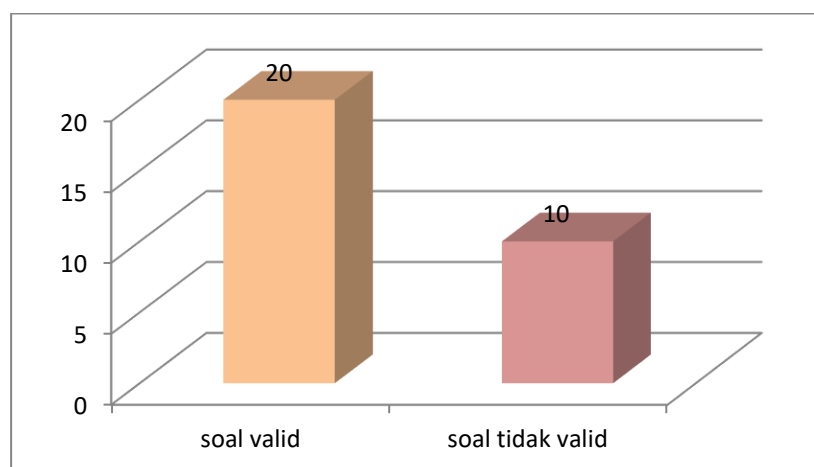
Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dari ahli (*Expert Judgement*) dan validitas tes (*test validity*).

a. Validitas ahli (*Expert Judgement*)

Validitas ahli yaitu validasi yang dilakukan dengan bantuan ahli. Validitas ahli dilakukan pada perangkat pembelajaran meliputi silabus, RPP dilengkapi dengan lampiran dan lembar kerja siswa. Validator dalam uji validitas ahli adalah dosen ahli dalam mata pelajaran PPKn.

b. Validitas tes (*test validity*)

Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dari *Karl Pearson*. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *IMB SPSS 25*. Kriteria pengambilan keputusan yaitu, soal dikatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% . Data hasil validasi soal tersaji dalam diagram batang dibawah ini :



Gambar 2.
Diagram Batang Hasil Validasi Soal

Berdasarkan diagram hasil validasi soal, dari 20 subjek uji coba soal dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan taraf signifikan 5% diperoleh 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi soal pilihan ganda yang valid akan digunakan untuk soal *pretest* atau *posttest*. Untuk melihat hasil validasi tiap nomor butir soal, dapat dilihat pada lampiran 11.

2. Reliabilitas (*test reliability*)

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji digunakan *IBM SPSS 25*.

Tabel 4.
Tingkat Reliabilitas berdasarkan Nilai α

No.	Interval	Kriteria
1	<0,200	Sangat rendah
2	0,200-0,399	Rendah
3	0,400-0,599	Cukup
4	0,600-0,799	Tinggi
5	0,800-1,00	Sangat tinggi

Sumber : (Arikunto, 2009)

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS versi 25*.

Tabel 5.
Hasil Reliabilitas Butir Soal

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of items	Keterangan
.868	30	Sangat tinggi

Uji reabilitas menghasilkan nilai *alpha* sebesar 0,868. Nilai *alpha* berada diantara 0,800 sampai dengan 1,00. Hal ini berarti bahwa instrumen memiliki nilai reabilitas yang sangat tinggi dan dinyatakan *reliable*.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir. Berikut tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti :

1. Tahap Persiapan Penelitian. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu :
 - a. Mengajukan judul penelitian.
 - b. Menyusun proposal penelitian.
 - c. Revisi proposal.
 - d. Membuat RPP.
 - e. Membuat kisi-kisi instrument dan revisi instrumen.
 - f. Melakukan uji coba instrumen.
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penelitian ini yaitu :
 - a. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas eksperimen.
 - b. Memberikan perlakuan (*treatment*) dengan metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* pada kelas eksperimen.
 - c. Memberikan tes akhir (*posttest*) kepada kelas eksperimen.
3. Tahap Akhir. Kegiatan yang dilakukan penelitian di tahapan akhir sebagai berikut :
 - a. Mengumpulkan data hasil penelitian, mengelola data dan hasil penelitian.
 - b. Pembahasan hasil penelitian.
 - c. Pembuatan simpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian.

- d. Pembuatan laporan hasil penelitian.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menumpulkan data *pretest* dan *posttest*.

1. Uji Prasyarat Analisis

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 25*. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Sehingga diharapkan dengan pengujian ini diketahui apakah pembelajaran menggunakan metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn. Uji

hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji *Wilcoxon*. Adapun ketentuannya sebagai berikut:

Taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5%
--

Rumusan hipotesis penelitian dari Uji *Wilcoxon* adalah sebagai berikut :

H_0 = Tidak ada pengaruh metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn.

H_a = Ada pengaruh metode Lihat-Ucapkan berbantu media *Flash Card* terhadap hasil belajar PPKn.

Adapun Kriteria yang digunakan dalam uji *Wilcoxon* adalah

Jika $Sig < 0,05$ atau $t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $Sig > 0,05$ atau $t_{tabel} \geq t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Lihat Ucapkan berbantuan media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn kelas II di SD Negeri Purwosari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang. Hal tersebut terbukti adanya kenaikan rata-rata nilai *pretest* 54,6 dan *posttest* 75,6 dengan selisih yaitu 2,1. Data dilakukan uji prasyarat dengan normalitas yang hasilnya normal dan hasil hipotesis dengan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Asymp. sig (2-tailed)* sebesar 0,000, ($0,000 < 0,05$). Artinya hipotesis menyatakan bahwa : “Metode Lihat Ucapkan berbantuan media *Flash Card* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn”. Diterima dan terbukti kebenarannya. Simpulan penelitian ini adalah Metode Lihat Ucapkan berbantu Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar PPKn kelas II di SD Negeri Purwosari Kecamatan Secang Kabupaten Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya memiliki keterampilan dan pengetahuan akan model pembelajaran yang inovatif dan selalu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran sehingga mampu meminimalkan rasa bosan pada siswa.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam penerapan model pembelajaran inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Metode Lihat Ucapkan dan media *Flash Card* bukan satu-satunya metode dan media untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa, masih banyak macam-macam metode yang bervariasi yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan pembelajaran atau hasil belajar siswa dan pengukuran aspek psikomotor dan afektif juga penting untuk dipertimbangkan dalam pengaruh hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri W. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindon Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bigdon, Katie, dkk. 2016. "Effects of a modified di flashcards for number recognition 1 through 10 for a preschool child with developmental delays.: *Word Wide journal of multidisciplinary Research and Development*, 2(1):59-65
- Cholisin. 2000. *IKN-PKN*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Cholisin. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: FIS UNY
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3. No. 1. Januari 2015.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Kurniawati, Ika D. 2017. "Pengembangan Media Flashcard pada Pembelajaran IPA cara tumbuhan menyesuaikan diri terhadap lingkungan kelas V SDN Gundi Grobogan. *Skripsi* (Tidak diterbitkan)

Komachali, Maryam Eslahcar & Mohammadreza Khodareza. 2012. "The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University". *International Education Studies: Canadian Center of science and Education Journal* Vol.5(3): 134-147

<https://text-id.123dok.com/document/7qvr4nely-sejarah-flash-card-pengembangan-flash-card.html>. Sejarah Flash Card Pengembangan Flash Card (*diakses pada tanggal 9 Februari 2021 pukul 11.30 WIB*)

Maghfiroh, L&Ulhaq Zuhdi. 2013. "Penggunaan Media Flashcard untuk meningkatkan Hasil belajar IPS pada pembelajaran Tematik di SD". *UNNESAJurnal of Social Sciences*, Vol 1 (2): 1-13

Susilana, R & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sadiman, Arief. dkk. 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadirman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.

Samsuri. 2011. *Pendidikan Karakter Warga Negara*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.

Slamet. 2007. *Dasar-dasar pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS dan UPT. Penerbitan dan Percetakan UNS Press

Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Smaldino, E. Sharon dkk. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Ninth Edition

Subana, M. 2009. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : sinar baru Algensindo

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tarigan, H. G. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa