

Analisis Penggunaan Media Papan Kreasi Dalam Pembelajaran PPKn Kelas III

Rina Fandayani¹, Ervina Eka Subekti², Sukamto³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

Email: rinafandayani9524@gmail.com¹, ervinaeka@upgris.ac.id², sukamto@upgris.ac.id³

Abstract

Seiring dengan perkembangan pembelajaran untuk menghadapi revolusi industri 4.0 penyelenggara pembelajaran diharapkan lebih inovatif dan kreatif dalam merancang proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media papan kreasi dalam pembelajaran PPKn kelas III diSDN Sampangan 02. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan dua kali pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Sampangan 02 dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dalam dua kali pembelajaran. Pembelajaran awal tanpa menggunakan media pembelajaran menunjukkan ketuntasan hanya 18% dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 64 dengan ketuntan dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berarti tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai. Pembelajaran berikutnya dengan menggunakan media pembelajaran papan kreasi terdapat kenaikan nilai rata-rata peserta didik menjadi 86. Pembelajaran kedua sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari hasil penelitian menunjukkan terdapat kenaikan hasil belajar peserta didik sebesar 82% untuk mata pelajaran PPKn. Sehingga dapat disimpulkan yang dapat dari hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran dengan menggunakan papan kreasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Sampangan 02.

Kata Kunci: *Media, Papan Kreasi, PPKn*

Abstract

Along with the development of learning to face the industrial revolution 4.0, learning organizers are expected to be more innovative and creative in designing the learning process. This study to analyze the uses of creative board media in teaching PPKn class III at SDN Sampangan 02. The research method used descriptive qualitative with two lesson. The subject of this study were class III with total student 28. Data collection techniques using observation of student learning outcomes. Data collection techniques were carried out in two lessons. The first teaching not used media for teaching process. The result show only 18% completeness with an average score of students learning outcomes of 64 with requirements only 18% with an average score of students learning outcomes of 64 with requirements below the minimum completeness criteria (KKM) which means the desired learning objectives have not been achieved. Subsequent learning using creative board learning media saw an increase in the average score of student to 86. The second learning already met the minimum completeness criteria (KKM). The result of the study showed an increase in student learning outcomes by 82% for civics subjects. So, the conclusion is Creation board media can improve students learning outcomes at SDN Sampangan 02.

Keywords: *Media, Creation Board, PPKn*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek terpenting bagi manusia, karena pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap manusia. Dengan pendidikan manusia dapat mendapatkan pengajaran dan pengalamannya dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dengan demikian pembuatan sistem pendidikan itu sangat penting, sistem

pendidikan yang baik akan melahirkan generasi bangsa yang cerdas dan berkarakter. Menurut Candra (2017) menjelaskan generasi bangsa yang cerdas ialah modal awal bagi suatu bangsa dalam melakukan pembangunan ke arah yang lebih baik dalam usaha mencapai pembangunan nasional. Sedangkan menurut Widodo dan Jasmadi (2008:6) tujuan diselenggarakan pendidikan adalah untuk menghasilkan manusia terdidik yang dewasa secara intelektual, moral, kepribadian dan kemampuan. Kompetensi yang diharapkan itulah yang harus menjadi pegangan bagi penyelenggaraan pendidikan dan sekolah untuk membuat rancangan pendidikan.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan kepada para peserta didik di berbagai tingkatan dan jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan sebagai Civis Education juga sudah seharusnya diberikan bagi setiap warga negara Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk para siswa agar dapat menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh pribadinya, bangsanya, dan negaranya dalam mencapai tujuan bersama (Rahayu, 2007).

Upaya membentuk warga negara yang dapat diandalkan, bertanggung jawab, demokratis, serta dapat berpikir secara kritis. Pelajaran pendidikan kewarganegaraan ini memiliki peran yang penting dalam proses pembentukan pribadi para peserta didik untuk bersikap dan berperilaku sehari-hari yang sesuai dengan nilai dan norma, sehingga diharapkan peserta didik kedepannya memiliki pribadi yang lebih baik. Pendidikan kewarganegaraan juga memiliki peran penting untuk membentuk siswa agar menjadi warga negara yang komitmen dan konsisten untuk bisa mempertahankan Negara Kesatuan pembelajaran yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu media yang menarik untuk diterapkan adalah papan kreasi. Media papan kreasi adalah media dua dimensi yang efektif untuk penyampaian materi dengan cara mencari pasangan dan menempelkan kata dan gambar dalam papan yang tersedia. Manfaat yang didapatkan dengan menggunakan media papan kreasi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik antusias, senang dan fokus mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang penting dalam sistem pembelajaran (Daryanto, 2012). Pembelajaran yang dilakukan di Sekolah Dasar (SD) mayoritas masih menggunakan pembelajaran yang konvensional. Para peserta didik hanya dituntut untuk mendapatkan nilai yang bagus tanpa memperhatikan proses pembelajarannya. Proses pembelajaran di SD kelas awal biasanya masih disamakan dengan proses pembelajaran di kelas lanjut, sehingga kurang memperhatikan kemampuan dan jiwa anak. Ketika proses pembelajaran berlangsung anak terlihat tidak fokus pada pembelajaran, bosan mendengarkan guru dan akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Dari hasil observasi awal yang telah dilaksanakan penulis di SDN Sampangan 02. Penulis menemukan kegiatan proses mengajar belum menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang tercipta menjadi monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Dalam pembelajaran PPKn, terlihat masih terdapat peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik tidak memperhatikan guru dan ramai sendiri, peserta didik terlihat bosan dengan materi yang disampaikan guru, peserta didik merasa tegang dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik hanya menjadi objek pasif.

Dari permasalahan di atas, Guru tidak memanfaatkan media sebagai alat dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajarannya tidak dapat memberikan pengalaman langsung dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik di kelas awal yang masih melibatkan segala sesuatu sebagai satu kesatuan (*holistic*) maka media yang bersifat konkret dapat meningkatkan proses pembelajaran. Selain itu suasana pembelajaran cenderung *teaching-centered* sehingga peserta didik menjadi pasif.

Kegiatan pembelajaran tersebut perlu diperbaiki dengan alternatif pemillihan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Papan Kreasi. Papan kreasi adalah sebuah papan yang didesain semenarik mungkin dan diberikan tempat kosong untuk peletakan tulisan atau gambar. Media papan kreasi ini dominan belajar yang tepat untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, melibatkan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, dapat menarik perhatian untuk mampu menguasai materi yang diberikan dalam pembelajan PPKn. Sependapat dengan (sadiman, 2011) karena penyajiannya seketika, selain menarik perhatian peserta didik, penggunaan papan kreasi dapat membuat sajian lebih efisien. Dikatakan lebih efisien karena menghilangkan kebosanan dalam belajar, meningkatkan keaktifan dan meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik.

Analisis kebutuhan media dalam pembelajaran ini di lakukan untuk memastikan apakah nantinya media pembelajaran yang dikembangkan ini akan berjalan dengan baik dan relevan serta mampu untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran tersebut. Serta media ini juga mampu untuk menyampaikan pesan-pesan yang terkandung dalam proses pembelajaran dan infomasi yang mudah di pahami oleh peserta didik nantinya. Adapun fokus dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan penggunaan papan kreasi sebagai media pembelajaran PPKn pada materi Hak dan Kewajiban kelas III SDN Sampangan 02.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Nazir (1988) metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti status kelompok manusia, suatu objek suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang ada dilapangan. Sedangkan menurut Sugiyono (2005) metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tatapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kata media berasal dari Bahasa latin medist yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Media dalam proses pembelajaran merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Nurhidayati, 2017). Dengan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan antusiasme dan pemahaman peserta didik. Sebelum adanya penggunaan media pembelajaran, minat belajar dan hasil belajar peserta didik dinilai masih kurang sehingga perlu adanya hal baru dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah, berbagai hal dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Disekolah dasar, penggunaan media pembelajaran oleh guru masih sangat kurang, guru lebih banyak menjelaskan secara langsung materi atau lebih dikenal dengan metode ceramah. Saat guru menjelaskan materi hanya dengan ceramah, maka peserta didik akan merasa cepat bosan dengan pembelajaran dan akan berpengaruh tingkat pemahaman peserta didik. Oleh karena itu peran penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi tingkah pemahaman peserta didik. Terobosan baru yang dapat dipilih adalah merancang media pembelajaran untuk menarik antusiasme peserta didik sehinga terjadi peningkatan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman melakukan aktivitas (Hamalik, 2007). Proses pembelajaran yang efektif yaitu

adanya timbal balik antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran yang tercipta menjadi lebih bermakna. Dalam observasi awal pembelajaran, peneliti mengajar secara langsung tanpa menggunakan media pembelajaran. Terlihat banyak peserta didik bosan, gaduh dan tidak dapat memahami materi dengan sepenuhnya.

Pembelajaran berikutnya peneliti menggunakan media pembelajaran berupa papan kreasi untuk materi pelajaran PPkn tentang Hak dan Kewajiban. Pada awal pembelajaran peserta didik sudah terlihat sangat antusias melihat suatu benda baru. Peneliti menjelaskan bagaimana aturan main untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan papan kreasi. Dimulai dengan peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Dilanjutkan dengan memberikan setiap kartu kepada setiap kelompok. Peneliti meminta setiap kelompok untuk berdiskusi tentang kartu yang didapatkan apakah termasuk hak atau kewajiban. Kemudian setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menempelkan hasil diskusi kartu yang didapatkan termasuk kedalam kategori Hak atau Kewajiban.

Kriteria ketuntasan minimum untuk mata pelajaran PPkn dengan tema hak dan kewajiban adalah 75. Pengajaran pertama peneliti tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dari hasil lembar kerja peserta didik didapatkan hasil hanya 5 orang peserta didik yang lulus KKM dari jumlah total peserta didik 28 dengan hasil rata-rata nilai yang didapatkan oleh peserta didik adalah 64. Sehingga dapat ditarik kesimpulan hanya 18% peserta didik yang telah memahami materi sepenuhnya. Sehingga perlunya diadakan perbaikan dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pembelajaran berikutnya peneliti menggunakan media papan kreasi dan menggunakan metode problem based learning dalam proses pembelajaran. Dalam pengajaran tersebut peserta didik terlihat sangat antusias melihat suatu barang yang baru. Dalam proses pembelajaran peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan menjelaskan alur permainan menggunakan papan kreasi. Terlihat peserta didik sangat fokus dan antusias mendengarkan dan melaksanakan kegiatan tersebut. Selain itu tercipta juga kekompakan dan kedekatan antar peserta didik dengan saling berdiskusi kelompok. Setelah diadakan pembelajaran menggunakan papan kreasi didapatkan hasil bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar dari peserta didik. Setelah diadakannya pembelajaran menggunakan media papan kreasi, hasil rata-rata nilai peserta didik adalah 86. Dapat dikatakan bahwasanya nilai yang didapatkan sudah memenuhi standart ketuntasan untuk mata pelajaran PPkn tentang tema hak dan kewajiban. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan papan kreasi sudah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Sampangan 02 kelas III.

Tabel 1. Tabel Hasil Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran
Sumber: (Data Diolah Peneliti 2023)

No	Nama Siswa	Nilai	Predikat
1	Abdul Hanif Al Jabir Hibatullah	60	Belum Tuntas
2	Addo Apryllio Arrunatha	50	Belum Tuntas
3	Aleesha Qaireen Ilmi	75	Tuntas

Tabel 1 adalah sample hasil belajar PPkn tema Hak dan kewajiban kelas III SDN Sampangan 02 tanpa menggunakan media pembelajaran. Jumlah peserta didik kelas III SDN Sampangan 02 adalah 28. Berdasarkan tabel tersebut, peneliti mengambil sample tiga peserta didik. Berdasarkan hasil nilai tersebut didapatkan hasil

hanya satu peserta didik yang tuntas. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) nilai untuk mata pelajaran PPKn tentang hak dan kewajiban adalah 75.

Tabel 2. Tabel Hasil Pembelajaran Menggunakan Media Papan Kreasi

Sumber: (Data Diolah Peneliti 2023)

No	Nama Siswa	Nilai	Predikat
1	Abdul Hanif Al Jabir Hibatullah	82	Tuntas
2	Addo Apryllio Arrunatha	80	Tuntas
3	Aleesha Qaireen Ilmi	90	Tuntas

Tabel 2 adalah sample hasil belajar PPKn tema Hak dan Kewajiban kelas III SDN Sampangan 02 dengan menggunakan media papan kreasi. Peneliti mengambil sample nilai dari tiga peserta didik. Dari data tersebut terlihat peningkatan dan ketuntasan hasil belajar oleh peserta didik.

Media pembelajaran yaitu alat untuk mempercepat menyampaikan materi dalam pembelajaran (Suryana & Hijriani, 2021). Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif untuk diterapkan. Dari hasil observasi pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran hanya terdapat 5 peserta didik yang lulus kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari jumlah 28 peserta didik sehingga hanya 18 peserta didik yang lulus. Sedangkan pembelajaran yang diadakan dengan menggunakan media papan kreasi membuat semua peserta didik lulus kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dari hasil observasi didapatkan hasil terdapat kenaikan nilai 82% setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan media papan kreasi.

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Meila Fristoni dari jurusan PGSD, Universitas Negeri Surabaya berjudul "Penggunaan media papan flanel untuk meningkatkan proses pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar". Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada aktivitas guru dengan persentase siklus I 69,4% dan pada siklus II 84,52%. Sedangkan aktivitas siswa dengan persentase siklus I 68.37% dan pada siklus II 83.84%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan flanel dengan tema keluarga dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik kelas II SDN Semambung sidoarjo. Pentingnya media dalam pembelajaran juga dibuktikan oleh sejumlah penelitian. Berdasarkan penelitian Rahayu S. (2006) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengetahuan Alam berbasis Komputer untuk Kelas V SD" menyatakan bahwa dengan multimedia pengetahuan alam kelas V SD efektif untuk meningkatkan prestasi belajar. Hasil analisis menunjukkan kenaikan skor posttest terhadap pretest sebesar 62,30 % (rerata skor pretest 44,85 dan rerata skor posttest 72,79).

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar umumnya kurang mendapatkan perhatian disekolah. Pembelajaran konvensional dengan menggunakan ceramah masih digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional atau ceramah hanya memaparkan materi pelajaran tanpa adanya pengalaman nyata kepada peserta didik. Sehingga menyebabkan

peserta didik kurang memahami materi dan menjadi pasif. Diera sekarang ini pendidik dituntut untuk selalu berinovasi untuk menciptakan pembelajaran semenarik mungkin. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah perancangan media pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri mayoritas peserta didik dalam tingkatan sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang dengan visual yang menarik. Sehingga pendidik harus dapat memilih media pembelajaran semenarik mungkin disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media papan kreasi. Media papan kreasi adalah sebuah papan yang diberikan sebuah hiasan-hiasan yang menarik, dan diberikan tempat kosong untuk peletakan tulisan atau gambar. Media papan kreasi ini dominan belajar yang tepat untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa, melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa untuk mampu menguasai materi yang diberikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran PPKn dengan menggunakan media papan kreasi terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil pengajaran tanpa menggunakan media pembelajaran menunjukkan terdapat banyak peserta didik yang belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Kriteria ketuntasan minimal untuk pembelajaran PPKn adalah 75. Dari data hasil lembar kerja peserta didik tanpa menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil hanya 5 peserta didik yang lulus kriteria ketuntasan minimum (KKM) dari jumlah peserta didik 28. Sehingga hanya 18% peserta didik yang lulus dan nilai rata-rata 64. Pembelajaran berikutnya menggunakan media papan kreasi dalam pengajaran, didapatkan hasil seluruh peserta didik lulus kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan peningkatan nilai rata-rata berjumlah 86. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan media papan kreasi terdapat kenaikan sebesar 82%. Dapat disimpulkan pembelajaran menggunakan media papan kreasi sudah berhasil dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PPKn tentang tema Hak dan Kewajiban.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, Ni Made Yuni, Made Putra, I Ketut Ardana. 2017. *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN PETA KONSEP TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA SISWA KELAS IV SD GUGUS LETDA MADE PUTRA*. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD Vol: 5 No: 2
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Satu Nusa.
- Hamalik, O. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir. M. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurhidayati. 2017. *Hakikat Media Pembelajaran*.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296142/pendidikan/MEDIA+PEMBELAJARAN.pdf>. Diakses, 09 Mei 2018.
- Rahayu, dkk. 2016. *Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Masalah Sosial Pada Siswa Kelas IV SDN Jatisari 02 Jember*. Universitas Jember, 5 (1): 45-54.
- Sadiman, Arif.dkk.2008. *Media Pendidikan*. Jakarta:PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- S, Rahayu. (2006). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pengetahuan Alam Berbasis Komputer untuk Kelas IV SD*. Google Scholar.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Widodo, Chomsin S dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. (online), <https://scholar.archive.org/work/if2jufvvlzccply5moa3lm5qra/access/wayback/http://ejournal.unisri.ac.id/index.php/sin/article/download/2986/2583>

