

**PENGARUH MEDIA VISUAL KARTU PINTAR TERHADAP
MINAT BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
PADA KELAS III SD NEGERI 63 BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama
Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

RILI WAHYUNI SARI
NIM. 1416242768

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN, 2019 M/ 1440 H**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Sdr. Rili Wahyuni Sari

NIM : 1416242768

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN
Di –

Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.:

Nama : RILI WAHYUNI SARI

NIM : 1416242768

Judul : Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap
Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa
Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan.

Telah memenuhi syarat untuk di ajukan pada sidang munaqasyah skripsi. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kebijaksanaannya kami ucapkan terima kasih.

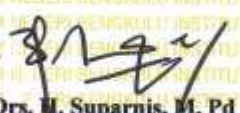
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

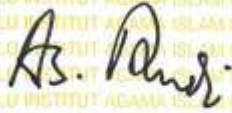
Bengkulu, Agustus 2018

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. M. Suparnis, M. Pd
NIP. 05511101997031002


Dr. Ahmad Suradi, M. Ag
NIP. 197601192007011018



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **"Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan"**, yang disusun oleh: **Rili Wahyuni Sari NIM. 1416242768** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Rabu, Tanggal 12 Desember 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Ketua

Mus Mulyadi, M. Pd

NIP. 197005142000031004

Sekretaris

Fatrima Svafri, M. Pd

NIP. 198803192015032003

Penguji I

Dr. Ahmad Suradi, M. Ag

NIP. 196701192007011018

Penguji II

Masrifa Hidayani, M. Pd

NIP. 197506302009012004

Bengkulu, Desember 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaidi, M. Ag, M. Pd

NIP. 196903081996031005

MO70

*Kerjakanlah, Wujudkanlah, Raihlah Cita-Citamu Dengan
Memulainya Dari Bekerja Bukan Hanya Menjadi*

Beban Di Dalam Impian

(Rili Wahyuni Sari)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Untuk bapakku (Badiman) dan Ibu (Linusia) tercinta yang telah membesarkan dan mendidik serta tiada hentinya mendo'akan, yang tiada lelah bersabar demi menanti keberhasilan ku. Izinkan anakmu ini untuk dapat membahagiakan Bapak dan Ibu. Amin
2. Kakaku (Sili Sinarti dan Edwar), Ponaanku (meggy dan melsa), dan Sepupuku (Diwan, Jhon, Devi, Roben, Rosita serta keluarga besarku tersayang terima kasih atas dorongan semangat yang telah kalian berikan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabatku tersayang Marwan Noferry S.pd, Yuki sipindri S.pd, Pebi pranata S.pd Arif budiman S.pd, Indah mustika S.pd, Leka Angraini S.pd, Etika dwita S.pd, dan Yayuk puspa S.pd, yang telah memberi support dan tempat berkeluh kesah pada saat dalam kesulitan dan mencari keluar sama-sama.
4. Terima kasih untuk teman-teman seangkatan Tahun 2014.
5. Untuk dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu tenaga dan pikirannya untuk membimbingku dalam menulis skripsi ini.
6. Untuk semua guru dan dosen-dosenku
7. Agama, bangsa dan Almamaterku IAIN Bengkulu yang telah menjadi lampu penerang dalam kehidupanku dan yang selalu aku banggakan.
8. Untuk ayuk Piti, kak Pen dan kak Wandy.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RILI WAHYUNI SARI
NIM : 1416242768
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul: **“Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan”**, adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 18 Januari 2019
Penulis



RILI WAHYUNI SARI
NIM. 1416242768

SURAT PERYATAAN

Yang bertanda di bawah ini adalah:

NAMA : Rili Wahyuni Sari
NIM : 1416242768
PROGRAM STUDI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
JUDUL : Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <https://smallseotools.com/plagiarism-checker/>. Skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiasi sebesar 6,72% dan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk penggunaan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Mengetahui,
Ketua Tim Verifikasi,


Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 197407182003121004

Bengkulu, November 2018

Yang Menyatakan



Rili Wahyuni Sari
NIM. 1416242768

ABSTRAK

Rili Wahyuni Sari, Januari, 2019, “Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Drs. H. Suparnis, M.Pd; 2. Dr. Ahmad Suradi, M.Pd

Kata Kunci : Media Visual, Kartu Pintar, Minat Belajar PKn

Di Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, pengajaran PKn belum dilaksanakan secara optimal dan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PKn. Guru mengajar masih secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, serta selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa merasa tidak berminat dan merasa pelajaran PKn itu tidak terlalu penting untuk dibahas dan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dan tidak terlalu tertarik pada pelajaran yang disampaikan. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan?.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode Eksperimen. Adapun data penelitian akan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dengan rumus uji t (*related varian*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan Uji t dimana $t_{hitung} = 5,890 > t_{tabel} = 2,042$ dengan taraf signifikansi 5% dan db = 38, yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah, Tuhan yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan”** dapat penulis selesaikan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M Ag, MH, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu yang telah memfasilitasi penulis untuk menimba ilmu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu beserta staf yang selalu memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Dra. Aam Amaliyah, M.Pd selaku ketua Prodi PGMI yang selalu mendorong keberhasilan penulis
4. Drs. H. Suparnis, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan koreksian, masukan, dan saran untuk penyelesaian penulisan skripsi ini.
5. Dr. Ahmad Suradi, M.Ag Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan sarannya untuk penulis agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

6. Kabirun, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 63 Bengkulu Selatan yang telah berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.

Bengkulu, Desember 2018
Penulis

RILI WAHYUNI SARI
NIM. 1416242768

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran Visual Kartu Pintar.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Pengertian Media Visual Kartu Pintar	13
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual Kartu Pintar	14
d. Langkah-langkah Penerapan Media Visual Kartu Pintar....	16
2. Minat Belajar	18
a. Pengertian Minat	18
b. Pengertian Belajar	19
c. Unsur-Unsur Minat Belajar	22

d. Indikator Minat Belajar	24
3. Pembelajaran PKN di SD	25
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	35
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel	36
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Defenisi Operasional Penelitian	40
F. Desain Eksperimen	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Data	42
I. Persyaratan Uji Perbedaan (Uji Normalitas dan Homogenitas)	44
J. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	48
B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	51
C. Penyajian Data Hasil Penelitian	56
D. Pembahasan.....	71

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kesimpulan	76
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket	40
Tabel 3.2 Desain Eksperimen	41
Tabel 4.1 Data Guru Dan Karyawan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan ...	50
Tabel 4.2 Keadaan Siswa SD Negeri 63 Bengkulu Selatan	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas Angket (Item Soal No.1)	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Secara Keseluruhan .	53
Tabel 4.5 Skor Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Angket <i>Free Test</i> Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Angket <i>Free Test</i> Kelas Kontrol	61
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Angket <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Hasil Angket <i>Post Test</i> Kelas Kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	34
Gambar 3.1 Skema Penelitian	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	1	Skor Try Out Instrumen Penelitian
Lampiran	2	Tabel Penolong Uji Reliabilitas Try Out Instrumen
Lampiran	3	Silabus Pembelajaran <i>Preetest</i>
Lampiran	4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Preetest</i>
Lampiran	5	Soal Tes <i>Preetest</i>
Lampiran	6	Tabel Skor Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	7	Tabel Skor Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
Lampiran	8	Silabus Pembelajaran <i>Posttest</i>
Lampiran	9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) <i>Posttest</i>
Lampiran	10	Soal <i>Posttest</i>
Lampiran	11	Tabel Skor Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	12	Tabel Skor Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran	13	Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi <i>Preetest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	14	Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi <i>Preetest</i> Kelas Kontrol
Lampiran	15	Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	16	Tabel Penolong Uji Normalitas Dengan Chi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran	17	Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) <i>Pre Test</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	18	Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) <i>Pre Test</i> Kelas Kontrol
Lampiran	19	Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen
Lampiran	20	Tabel Penolong Uji Homogenitas (Uji F) <i>Post Test</i> Kelas Kontrol
Lampiran	21	Dokumentasi Penelitian
Lampiran	22	SK Pembimbing
Lampiran	23	Surat Keterangan Perubahan Judul
Lampiran	24	Surat Izin Penelitian
Lampiran	25	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran	26	Kartu Bimbingan Pembimbing 1
Lampiran	27	Kartu Bimbingan Pembimbing 2

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dikembangkan untuk mencerdaskan generasi mendatang, sehingga siap menghadapi tantangan kehidupan pada masa depan.¹ Kegiatan pendidikan ini telah dan akan terus berjalan semenjak manusia pertama ada di dunia sampai berakhirnya kehidupan di muka bumi ini. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan dalam pengertian yang luas adalah meliputi semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan (melimpahkan) pengetahuannya, pengalamannya, kecakapan serta keterampilannya kepada generasi muda, sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidupnya, baik jasmaniah maupun rohaniyah.²

Sementara itu, tujuan umum pendidikan di negara Indonesia sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

¹ Hasan Basri, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 214

² Zuhairini, dkk, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009). Cet. Ke-5, h. 92

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.³

Langkah pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dijabarkan dalam bentuk kurikulum, mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Kurikulum dijabarkan dalam beberapa mata pelajaran yang telah ditetapkan untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum nasional adalah mata pelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang penting dan harus didukung dalam pelaksanaannya, karena Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mempunyai tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart and good citizen*). Pendidikan kewarganegaraan secara substantif dan pedagogis di desain untuk mengembangkan warga negara yang cerdas dalam seluruh jalur dan jenjang pendidikan.⁴

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik, yakni warga negara yang memiliki kecerdasan, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dianggap sangat penting. Meskipun Pendidikan Kewarganegaraan dianggap materi yang penting untuk dipelajari, tetapi materi ini belum menjadi materi yang paling diutamakan dalam pendidikan. Hal ini

³ UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan PP RI Tahun 2003 *tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar*, (Bandung : Nuansa Aulia, 2010), h. 8

⁴ Budi Juliardi, *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h. 2

karena di beberapa beberapa siswa menganggap pelajaran PKn sangat membosankan. Jika pembelajaran di kelas masih menggunakan cara-cara yang menitikberatkan siswa untuk membaca buku ajar dan mendengarkan ceramah saja, maka proses pembelajaran hanyalah pemberian informasi tanpa adanya interaksi antara guru dan siswa.

Mengingat sangat pentingnya karakteristik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam menanamkan nilai-nilai, norma dan karakter peserta didik, maka diperlukan suatu proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menambah minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran PKn serta memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersebut.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi proses belajar seseorang adalah minat. Minat adalah kecenderungan yang tetap seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan tertentu. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.⁵ Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu pelajaran dengan sendirinya akan merasa senang dalam mengikuti pelajaran. Suasana yang demikian akan memudahkan materi pelajaran diterima dalam pikiran dan pemahaman peserta didik. Selain itu, juga akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Ketika peserta didik tersebut mudah memahami materi

⁵ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2010), h.38

yang telah disampaikan oleh guru, maka prestasi belajar peserta didik akan tinggi dan sebaliknya.

Minat belajar anak didik kadang mengalami pasang surut. Ada kalanya semangat itu datang menggebu-gebu. Dengan penuh antusias mereka mengikuti proses pembelajaran. Tanpa dimintapun mereka selalu bertanya dan melakukan apa yang kita sepakati. Akan tetapi, tak jarang anak didik mengalami kehilangan semangat belajarnya. Hari-hari di sekolah hanya dilewatkan dengan bermain, tidur, dan bahkan ada yang tak ingin melakukan apa-apa.

Hal tersebut juga terjadi pada siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan. Berdasarkan observasi pra penelitian yang peneliti lakukan di lokasi penelitian, yakni di Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, pengajaran PKn belum dilaksanakan secara optimal dan peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PKn. Guru mengajar masih secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, serta selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Ada beberapa materi yang belum disampaikan secara optimal karena terlalu banyak materi yang akan disampaikan dan waktu yang tersedia terbatas dan guru belum membingkai materi yang akan disajikan menjadi lebih sederhana dengan waktu yang terbatas tersebut. Sehingga siswa sering merasa bosan dan tidak paham dengan materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam hal ini siswa merasa tidak berminat dan merasa pelajaran PKn itu tidak terlalu

penting untuk dibahas dan pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dan tidak terlalu tertarik pada pelajaran yang disampaikan.⁶

Untuk mengatasi hal itu dan guna menumbuhkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik, maka diperlukan suatu rangsangan agar proses pembelajaran itu dapat dikatakan berhasil dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Keberhasilan pengajaran PKn tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang berkompeten tetapi juga ditunjang oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Namun, tidak semua media cocok untuk mengajarkan semua materi pembelajaran dan untuk semua peserta didik. Menurut peneliti, media yang cocok untuk dijadikan media pembelajaran PKn adalah media visual kartu pintar.

Media Visual kartu pintar merupakan suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat/menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu. Dan juga, melalui media visual kartu pintar ini, peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu pintar ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran.

⁶ Observasi Awal, Januari 2018

Media visual kartu pintar merupakan salah satu media yang dapat membantu guru dalam pengajaran sebagai pendorong atau memotivasi kegiatan belajar peserta didik. Dengan bantuan media ini, proses pembelajaran akan lebih menarik dan kegiatan belajar akan lebih hidup sehingga peserta didik akan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Oleh karena itulah peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengajaran PKn belum dilaksanakan secara optimal
2. Guru mengajar masih secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, serta selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik.
4. Siswa merasa tidak berminat dan merasa pelajaran PKn itu tidak terlalu penting untuk dibahas.
5. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif dan tidak terlalu tertarik pada pelajaran yang disampaikan.

C. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, maka perlu adanya batasan masalah, yaitu:

1. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III Negeri 63 Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2018/2019.
2. Minat belajar dibatasi pada minat belajar PKn siswa setelah penggunaan media visual kartu pintar dalam pembelajaran, yang terlihat dari:
 - a. Antusias / semangat dalam mengikuti pelajaran
 - b. Keaktifan pada saat pembelajaran berlangsung
 - c. Perhatian terhadap proses pembelajaran
 - d. Penyelesaian tugas dari guru

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak.

1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian ini dapat memberikan bantuan terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan terutama dalam meningkatnya minat belajar siswa terhadap pelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui media kartu pintar dengan teknik merangkum.

2. Manfaat praktis

Pada tataran praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti, guru, siswa dan sekolah yaitu :

- a. Bagi peneliti, penelitian penggunaan kartu pintar dengan teknik merangkum dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SDN 63 Bengkulu Selatan, berguna untuk meningkatkan profesionalisme serta memperluas ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti sehingga dapat berfungsi untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya.
- b. Bagi guru, penelitian penggunaan kartu pintar dengan teknik merangkum dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan. Dapat dijadikan sebagai salah satu acuan bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.

- c. Bagi siswa, dengan adanya penelitian penggunaan kartu pintar dengan teknik merangkum dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan, membuat siswa menjadi lebih tertarik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

G. Sistematika Penulisan

Bab I pendahuluan, bab ini akan membahas sub bab yang terdiri latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, bab ini membahas sub bab yang terdiri dari pengertian efektivitas, media pembelajaran visual kartu pintar, minat belajar siswa, pembelajaran PKn di SD, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pikir dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi wilayah penelitian, hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, penyajian data hasil penelitian, dan pembahasan.

Bab V Penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Visual Kartu Pintar

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.⁷ Azhar arsyad mengemukakan bahwa media dalam bahasa latin adalah “*medius*” yang berate tengah, perantara atau pengantar.⁸ Arif S. Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.⁹

Kemudian, secara umum, pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan.¹⁰ Menurut Oemar Hamalik, pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur–unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam

⁷ Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 121

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2015), h. 254

⁹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo , 2012), h. 6-7

¹⁰ Mohammad Asrori, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 6

sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku – buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya.¹¹

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono yang dikutip Sagala, adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada persediaan sumber belajar.¹²

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Corey yang dikutip oleh Sagala, konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.¹³

¹¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.57

¹² Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Cet. Ke-7, (Bandung: CV. Afabeta, 2009), h. 62

¹³ Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, h. 61

Selanjutnya yang dimaksud dengan media pembelajaran menurut para ahli, diantaranya yaitu:

1) Smaldino

Media berasal dari bahasa Latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata *medium*. Media secara harfiah bermakna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

2) AECT (*Association for Education Communications and Technology*) mendefenisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

3) NEA (*National Education Association*) mendefenisikan media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

4) Gagne mendefenisikan media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar.

5) Briggs mendefenisikan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.¹⁴

Dari beberapa defenisi di atas, diketahui bahwa media pembelajaran yaitu perantara atau pengantar pesan pembelajaran dari

¹⁴ Mudlofir dan Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, h. 121-122

pengirim ke penerima dan dalam hal ini dari guru kepada peserta didik yang bentuknya bisa berupa cetak maupun non cetak agar penerima mempunyai minat untuk belajar sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan.

b. Pengertian Media Visual Kartu Pintar

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Artinya, media ini terfokus hanya pada panca indra penglihatan. Jenis media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strif* (film berangkai), *slide* (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula jenis media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak, seperti halnya film bisu dan film kartun.¹⁵

Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat/menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu. Pada setiap kali penyajian bahan pelajaran semestinya guru menggunakan media pengajaran, seperti lembaran balik, papan planel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antar lain melalui gambar-

¹⁵ Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), h.283-284

gambar peragaan, foto-foto, dan lain-lain sebagainya. Lebih utama menggunakan benda-benda asli sebagai peraga.¹⁶

Sedangkan kartu pintar itu adalah suatu alat bantu untuk peserta didik dalam belajar pendidikan kewarganegaraan. Seperti diketahui bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang banyak tidak disenangi oleh anak-anak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Anak sering jenuh dan malas dalam belajar pendidikan kewarganegaraan. Untuk itu, Kartu Pintar ini merupakan suatu alat peraga yang berbentuk kartu persegi panjang yang dapat digunakan untuk merangkum yang membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan karena kartu pintar ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran.

Melalui kartu ini, siswa akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan materi berupa point-point penting pembelajaran, peta konsep, gambar pendukung materi serta lembar evaluasi, sehingga kartu ini mampu menciptakan minat belajar dan memudahkan siswa dalam belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual Kartu Pintar

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media kartu juga mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

¹⁶ Pilemon Poly Maroa, dkk, "Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara", *Jurnal Kreatif Tadulako Online ISSN 2354-614X*, no. 2, (Juli 2014): h. 86

Jika dilihat dari sisi fisik, media kartu memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- 1) Mudah dibawa (praktis);
- 2) Mudah dalam penyajian;
- 3) Mudah dibuat;
- 4) Mudah disimpan, karena ukurannya yang tidak memerlukan tempat yang besar;
- 5) Cocok digunakan untuk kelompok besar dan kecil; dan
- 6) Dapat melibatkan semua siswa dalam penyajiannya

Selain kelebihan-kelebihan dari segi fisik di atas, media kartu juga mempunyai kelebihan-kelebihan lain, yaitu:

- 1) Dapat dijadikan sebagai permainan yang menyenangkan;
- 2) Meningkatkan interaksi antar siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa;
- 3) Merangsang kemampuan berpikir siswa; dan
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Di samping sejumlah kelebihan seperti yang dijelaskan di atas, media kartu juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain:

- 1) Mudah rusak;
- 2) Bentuknya relatif tidak menarik;
- 3) Hanya berbentuk visual saja, tidak ada audionya; dan

- 4) Cepat membosankan jika metode pengajaran kurang menarik.¹⁷

d. Langkah-langkah Penerapan Media Visual Kartu Pintar

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.¹⁸

Ada enam langkah yang bisa ditempuh guru pada waktu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. langkah-langkah tersebut adalah:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- 2) Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan
- 3) Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan

¹⁷Khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh Banda Aceh", *Jurnal Pencerahan* ISSN: 1693-1775, no. 2 (September 2015): h. 15

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2015), h. 254

menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

- 4) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran.
- 5) Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan media bisa siswa sendiri yang mempraktekannya ataupun guru langsung memanfaatkannya baik di kelas atau di luar kelas.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar di evaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.¹⁹

Karena media visual kartu pintar ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran atau sering juga disebut dengan rangkuman, maka dalam pelaksanaannya juga melalui beberapa langkah, yaitu:

1. Bacalah teks secara cermat dan efektif, sampai kamu dapat menangkap gagasan utama, kesan umum, sudut pandang, dan tema utama dari teks.
2. Catatlah bagian-bagian yang kamu anggap penting.

¹⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. IV, h. 136

3. Tulislah informasi berdasarkan bagian-bagian yang kamu anggap penting tersebut.
4. Tulislah ulang intisari bacaan kedalam bentuk kalimat tidak langsung, bergaya orang ketiga (penceritaan). Gunakan bahasa sendiri, bukan bahasa teks/buku yang diambil secara utuh, menyeluruh, lengkap, sekalipun dalam bentuk penuturan yang singkat.
5. Tidak memasukkan pikiran, ilustrasi, atau contoh sendiri.
6. Tidak mengubah keseimbangan atau penekanan pengarang asli.
7. Menyusun drap atau kerangka untuk membuat intisari bacaan.
8. Susun drap mejadi bentuk rangkuman yang baik.²⁰

2. Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.²¹

Minat adalah rasa lebih suka atau ketertarikan akan sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pendapat lain diungkapkan oleh Djaali bahwa minat adalah penerimaan akan suatu hubungan

²⁰ Alek Suryanto dan Agus Haryanto. *Panduan Belajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SMA Dan MA Kelas X*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h 12

²¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 167

antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minatnya.²²

Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.²³ Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.²⁴

Berbagai pengertian di atas diketahui bahwa minat adalah suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku dan penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati,

²² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2003), h.180.

²³ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 76.

²⁴ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2010), h. 38

mendengarkan, meniru-niru. Ketika mendefinisikan pengertian belajar maka banyak sekali pendapat-pendapat yang berbeda dalam menafsirkan pengertian tentang belajar, diantaranya adalah suatu proses interaksi diantara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁵ Dan belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id – ego – super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.²⁶

Beberapa ahli mengemukakan pandangan yang berbeda tentang belajar, antara lain:

- 1) Menurut Skinner belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya akan menurun.²⁷
- 2) Menurut Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan

²⁵ Djamarah, *Psikologi Belajar*, h. 13

²⁶ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, h. 22

²⁷ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006),

adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang.²⁸

- 3) Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Menurut James O. Witteker merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.²⁹

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, artinya seseorang dapat dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.³⁰

Menurut Daryanto belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³¹

Belajar adalah cara memperoleh pengetahuan. Proses pembelajaran memerlukan kemampuan tersendiri bagi seorang siswa, baik kemampuan pikiran, fisik dan materi, sebab tanpa ketiga syarat tersebut akan sulit bagi seorang siswa mencapai tujuan yang diinginkannya.

²⁸ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, h. 9

²⁹ Djamarah, *Psikologi Belajar*, h.12

³⁰ Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*. (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), h. 38

³¹ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, h. 2

Berdasarkan beberapa pendapat di atas diketahui bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya dan pada intinya belajar merupakan proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan kearah yang lebih baik yang bersifat menetap.

c. Unsur-Unsur Minat Belajar

Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa.³² Minat salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika minat ditimbulkan, maka kegiatan belajar akan dapat berjalan dengan lancar dan berhasil.

Minat belajar dapat dilihat dengan menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukannya atau objek-objek yang dijadikan kesenangan. Analisis tersebut dapat dilakukan terhadap beberapa hal, yaitu keinginan untuk memiliki sesuatu, objek atau kegiatan yang disenangi, jenis kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi, dan upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa terhadap objek atau kegiatan tertentu.³³

Setiap siswa tidak sama dalam hal minat untuk mempelajari sesuatu ilmu pengetahuan. Mungkin ada yang lebih berminat belajar

³² Djamarah, *Psikologi Belajar*, h.167

³³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Cet. Ke-4, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 64.

ekonomi, sejarah, biologi atau yang lain-lain. Minat semacam ini tidak dapat dipaksakan, kalau ingin mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, yang penting, bagaimana guru dapat menciptakan program yang dapat menyalurkan minat masing-masing.³⁴

Minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal ini dikarenakan adanya minat siswa terhadap sesuatu dalam kegiatan belajar itu sendiri. Minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik.³⁵

Sementara itu, ada beberapa cara yang dapat guru lakukan untuk membangkitkan minat belajar anak didik, yaitu:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
- 3) Menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar.³⁶

Adapun minat dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.

³⁴ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi*, h. 114.

³⁵ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, h. 67

³⁶ Djamarah, *Psikologi Belajar*, h.167

- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau;
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik;
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.³⁷

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto, suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.³⁸

Minat terhadap mata pembelajaran yang dimiliki seseorang bukan sebagai bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan penilaian afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif dan afektif seseorang terhadap objek minat adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat.

Djamarah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui:

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya.
- 2) Partisipasi dalam aktif dalam suatu kegiatan.

³⁷ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi*, h. 95.

³⁸ Slameto, *Belajar dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 175

- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).³⁹

Minat diperoleh melalui suatu proses belajar yang timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan tentang adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Adapun indikator untuk mengetahui minat seseorang dalam pembelajaran, adalah:

- 1) Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- 2) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 3) Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk terlibat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.⁴⁰

3. Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi.

³⁹ Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, h. 10

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, h. 178

Menurut Ahmad Susanto, mata pelajaran PKn merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, undang-undang, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Udin S. Winataputra mengungkapkan 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 Undang-Undang Dasar 1945.⁴¹

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen No. 22 pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mem-fokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.⁴²

Secara umum Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan (1) Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta

⁴¹ Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 23

⁴² Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen Nomor 22, *Standar Isi*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), h. 108

antikorupsi; (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁴³

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen No. 22 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan 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 lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.⁴⁴

⁴³ Udin S. Winataputra, *Pembelajaran PKn di SD*, h. 23

⁴⁴ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen Nomor 22, *Standar Isi*, h. 108

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen No. 22 ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 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 organ-isasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.⁴⁵

B. Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, penulis mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan obyek dalam penelitian. Penelitian tentang peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran PKn ini sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain:

1. Umi Chasanah, 2013 dengan judul penelitian “Peningkatan Minat Belajar PKn Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kuis *Who Am I* Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Bolong Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013”.⁴⁶
- Hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan minat belajar PKn

⁴⁵ Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen Nomor 22, *Standar Isi ...*, h. 108

⁴⁶ Umi Chasanah, *Peningkatan Minat Belajar Pkn Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kuis Who Am I Bagi Siswa Kelas IV Sd Negeri 01 Bolong Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, 2013)

melalui *Who Am I* dapat dijelaskan sebagai berikut: Dilihat dari aspek antusias dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yaitu sebelum adanya penelitian tindakan kelas sebanyak 8 siswa (26%), sampai pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 29 siswa (93%). Aspek memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan yaitu sebelum adanya penelitian tindakan kelas sebanyak 8 siswa (26%) sampai pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 25 siswa (86%). Aspek berani mengajukan pertanyaan juga mengalami peningkatan yaitu sebelum adanya penelitian tindakan kelas sebanyak 6 siswa (19%), sampai pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 26 siswa (84%). Aspek konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran juga mengalami peningkatan yaitu sebelum adanya penelitian tindakan kelas sebanyak 9 siswa (29%), sampai pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 24 siswa (77%). Aspek mengerjakan tugas juga mengalami peningkatan yaitu sebelum adanya penelitian tindakan kelas sebanyak 7 siswa (22%), sampai pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 24 siswa (77%). Untuk hasil belajar juga mengalami peningkatan, siswa yang tuntas belajarnya sebelum dilaksanakan tindakan sebanyak 12 siswa (39%) sampai pada pelaksanaan siklus II pertemuan kedua sebanyak 28 siswa (90%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media kartu *Who Am I* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 01 Bolong.

2. Ika Febriyanti dan Mukhamad Murdiono, tahun 2016, judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Poster Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan”.⁴⁷ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penggunaan media poster dalam pembelajaran PPKn efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Depok. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung pada minat belajar peserta didik sebesar 6,681 dan ttabel pada df 54 sebesar 4.02 dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$). Selain itu, pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata *Gain Score* 0,3182 yang menunjukkan efektivitas dalam kategori sedang. 2) penggunaan media poster dalam pembelajaran PPKn efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMK Negeri 2 Depok. Hal ini ditunjukkan dengan nilai thitung pada prestasi belajar peserta didik sebesar 6,065 dan t_{tabel} pada df 54 sebesar 4.02 dan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$). Selain itu, pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata *Gain Score* 0,4182 yang menunjukkan efektivitas dalam kategori sedang.
3. Rina Sinaga, tahun 2013 dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VIII SMPN 2 Sumbul Tahun Pelajaran

⁴⁷ Ika Febriyanti dan Mukhammad Murdiono, Efektivitas Penggunaan Media Poster Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, no. 02 (Juli 2016): h. 80

2012/2013”.⁴⁸ Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada pelaksanaan siklus I, keseluruhan aspek minat belajar rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 2,40 yang tergolong ke dalam penilaian cukup dengan persentase 59,75 %. Dan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus II minat belajar siswa mengalami peningkatan, yang dapat dilihat dari perolehan skor hasil observasi dari keseluruhan aspek minat dimana setiap aspek skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,20 dengan persentase 80,0 %. Peningkatan skor yang diperoleh dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 20,25 % sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan.

Untuk jelasnya mengenai penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti dalam melakukan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Umi Chasanah (2013)	Peningkatan Minat Belajar PKn Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kuis <i>Who Am I</i> Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Bolong Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang minat siswa terhadap pembelajaran PKn - Sama-sama menggunakan metode penelitian yaitu metode kuasi eksperimen (eksperimen semu) 	Pada media yang digunakan, yang mana pada penelitian ini menggunakan media kartu pintar sedangkan pada penelitian Umi Chasanah menggunakan media kartu <i>Who Am I</i> .

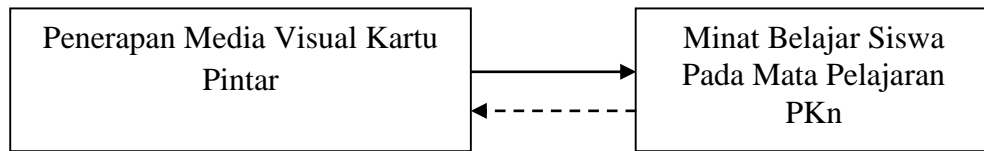
⁴⁸ Rina Sinaga, *Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VIII SMPN 2 Sumbul Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi S1, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan. 2013)

2	Ika Febriyanti dan Mukhamad Murdiono (2016)	Efektivitas Penggunaan Media Poster Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang minat siswa terhadap pembelajaran PKn - Sama-sama menggunakan metode penelitian yaitu metode kuasi eksperimen (eksperimen semu) 	Media yang digunakan, yang mana pada penelitian ini menggunakan media kartu pintar sedangkan pada penelitian Ika Febriyanti dan Mukhamad Murdiono menggunakan media poster
3	Rina Sinaga (2013)	Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas VIII SMPN 2 Sumbul Tahun Pelajaran 2012/2013	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang minat siswa terhadap pembelajaran PKn 	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang digunakan, yang mana pada penelitian ini menggunakan media kartu pintar sedangkan pada penelitian Rina Sinaga menggunakan media visual saja, - Subjek penelitian, yaitu pada penelitian ini subjeknya pada siswa kelas III SD sedangkan pada penelitian Rina Sinaga pada siswa kelas VIII SMP - Metode penelitiannya, Rina Sinaga menggunakan PTK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen.

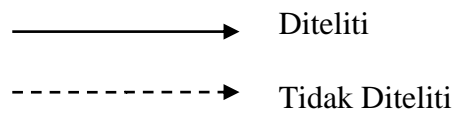
C. Kerangka Berpikir

Untuk lebih jelas memahami teori sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka berikut ini akan dirangkum secara sederhana dalam bentuk kerangka berfikir sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir



Keterangan:



D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka didapatkan hipotesis sebagai berikut:

- Ho : Tidak ada pengaruh Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan
- Ha : Terdapat pengaruh Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang berusaha memberikan pembuktian kebenaran fakta di lapangan dan dinilai secara ilmiah berdasarkan kerangka teoritis yang berkenaan dengan permasalahan yang diangkat dengan menggunakan angka dan hitungan.⁴⁹

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu prosedur pemecahan masalah secara sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*casul-effect relationship*). Dan, bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi ekperimental design* (eksperimen semu), yang mana menurut Suryabrata yang dikutip oleh Jakni, digunakannya bentuk *quasi ekperimental design* (eksperimen semu) karena pada penelitian pendidikan seringkali terdapat kesulitan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.⁵⁰

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2018/2019, yakni dari tanggal 18 Juli 2018 sampai dengan 29 Agustus 2018. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.

⁴⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), h. 53.

⁵⁰ Jakni, *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2016), h. 296-297

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi itu misalnya jumlah penduduk di wilayah tertentu, jumlah guru dan murid di wilayah tertentu.⁵¹ Arikunto mengatakan Bahwa Populasi adalah keseluruhan Subjek penelitian.⁵² Adapun yang menjadi populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan yang berjumlah 40 orang.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵³ Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.⁵⁴ Apabila subjeknya kurang dari 100 orang maka lebih baik diambil keseluruhan, akan tetapi apabila subjeknya lebih dari seratus orang maka lebih baik diambil sekitar 10-15% atau 20-25%.⁵⁵

Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*, yaitu metode penetapan responden untuk dijadikan sampel berdasarkan kriteria-kriteria tertentu⁵⁶, sehingga dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas III.A dan Kelas III.B SD Negeri 63 Bengkulu Selatan masing-masing berjumlah 20 orang sehingga jumlah sampel sebanyak 40 orang siswa.

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, h. 215

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 173

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 229.

⁵⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*, h. 174

⁵⁵ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 134.

⁵⁶ Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*, (Jakarta: Penadamedia Group, 2013), h. 33

Peneliti mengambil sampel kelas III A dan III B karena prestasi antara lokal III A dan III B ini hampir sama sehingga pada waktu di laksanakan penelitian maka peneliti akan mudah untuk mencari Pengaruh Media Visual Kartu Pintar Terhadap Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan karena tidak ada perbedaan antara kelas III A maupun kelas III B, dengan jumlah siswa kelas III A dan III B sama sehingga memudahkan peneliti untuk menganalisa data dari soal tes yang akan diberikan setelah materi pelajaran diberikan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data Peneliti perluh menggunakan metode yang tepat, teknik dan alat pengumpulan data yang relevan, penggunaan tehnik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif.⁵⁷

Dalam penelitian ini ada beberapa tehnik pengumpulan data yang dapat peneliti gunakan diantaranya adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian dan tehnik ini untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi dilapangan. Adapun hal yang diobservasi dilapangan adalah tentang pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri

⁵⁷ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, h. 158

63 Bengkulu Selatan. Pelaksanaan observasi dilakukan secara terprogram, yaitu sesuai dengan judul pelaksanaan yang telah ditentukan.

Tujuan Penggunaan metode ini adalah untuk melihat langsung fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan dan ikut serta dilapangan, sehingga dapat meyakinkan hal-hal yang terjadi berkaitan dengan penelitian ini. Pelaksanaan observasi dilakukan secara terprogram, yaitu judul pelaksanaan telah ditentukan. Dan data hasil observasi ini kemudian akan digunakan untuk memperkuat hasil penelitian yang telah diperoleh melalui metode lainnya yang juga dipergunakan dalam penelitian ini, seperti hasil angket dan hasil dokumentasi penelitian.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah daftar tulisan, gambar atau benda yang dapat dijadikan bukti dalam penelitian. Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi pada penelitian ini, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dan dokumen yang berkaitan dengan objek yang akan diteliti.⁵⁸

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tentang pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, sarana dan prasarana, struktur kepengurusannya. Kemudian, dalam hal ini dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini berupa: RPP, foto-foto

⁵⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, h. 158

kegiatan pembelajaran, nama-nama siswa kelas III A dan III B, serta hasil belajar pree test dan post test kelas eksperimen (III A) dan Kelas Kontrol (III B) SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.

3. Angket

Angket (*questionnaire*) adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan *respons* (responden) dengan permintaan pengguna.⁵⁹ Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.

Pada penelitian ini, akan menggunakan angket tertutup dalam pengumpulan data. Angket tertutup merupakan angket yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih⁶⁰ dengan jenis angket yang digunakan adalah angket awal dan angket akhir.

Untuk mempermudah analisis data, maka perlu diketahui skor yang diperoleh responden dari hasil angket yang telah diisi. Jawaban dibuat dengan skor tertinggi 3 dan terendah 1, seperti berikut ini :

- a. Setuju = 3
- b. Kurang Setuju = 2
- c. Tidak Setuju = 1

Dengan kisi-kisi angket sebagai berikut :

⁵⁹Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 71

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 195.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Angket

No	Variabel	Indikator
1	Minat Belajar PKn Siswa	1. Antusias mengikuti pelajaran 2. Keaktifan pada saat pembelajaran berlangsung 3. Perhatian terhadap proses pembelajaran 4. Penyelesaian tugas

E. Defenisi Operasional Penelitian

Yang dimaksud dengan operasional variabel adalah suatu penjelasan lebih operasional dan definisi konseptual yang dapat memperjelas variabel-variabel penelitian yang akan diobservasi dan diukur. Untuk memperjelas agar penelitian lebih terfokus, maka diperlukan defenisi operasional variabel penelitian sebagai berikut :

1. Media visual kartu pintar dalam hal ini meliputi langkah-langkah penggunaannya dalam pembelajaran. Variabel ini disebut sebagai variabel Independen atau Variabel Bebas (X).
2. Minat Belajar disebut sebagai variabel dependen atau variabel Bebas (Y).

Adapun indikatornya yaitu:

- a. Antusias mengikuti pelajaran
- b. Keaktifan pada saat pembelajaran berlangsung
- c. Perhatian terhadap proses pembelajaran
- d. Penyelesaian tugas dari guru

F. Desain Eksperimen

Sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisir secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *control group pretest and posttest*. Penelitian dilakukan terhadap kelompok-kelompok yang homogen, terdiri atas dua kelompok. Kelompok pertama diberi perlakuan X dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen yaitu kelas III.A dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol yaitu kelas III.B.

Pengaruh adanya perlakuan treatment adalah ($O_1 : O_2$)

X	O_1
	O_2

Tabel 3.2
Desain Eksperimen

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Pos Test
Kelas Eksperimen (R)	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol (R)	O_1		O_2

Keterangan:

X = Pelajaran yang menggunakan media visual kartu pintar

O_1 = skor pretest untuk kelas control dan eksperimen

O_2 = skor postes untuk kelas control dan eksperimen

Dengan skema penelitian seperti bagan di bawah ini:

Gambar 3.1
Skema Penelitian

Kelompok Minat Belajar	A ₁ Pembelajaran Dengan Media Kartu Pintar	B ₁ Pembelajaran Konvensional
A ₂ Tinggi	A ₂ A ₁	B ₁ A ₂
B ₂ Rendah	A ₁ B ₂	B ₂ B ₁

↓
Hipotesis B

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.⁶¹ Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar PKn. Tes hasil belajar yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman materi peserta didik sebelum dan setelah melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen.⁶² Untuk menguji validitas instrumen angket yang akan disampaikan kepada objek penelitian valid atau tidak, maka

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, h. 102

⁶² Sugiyono, *Metode Prosedur Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, h. 121

peneliti mengadakan uji coba instrumen angket yang dilakukan terhadap siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.

Selanjutnya untuk menganalisa tingkat validitas item tes yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

N = number of caress

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dan y

$\sum x$ = jumlah seluruh skor x

$\sum y$ = jumlah seluruh skor y.⁶³

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula.⁶⁴ Uji reliabilitas soal tes dapat dilakukan setelah uji validitas angket diketahui.

Uji reliabilitas soal tes pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus *alpha*. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

⁶³ Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, h. 170

⁶⁴ Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 55.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

N = Jumlah Sampel.

X_i = Jawaban responden untuk setiap pertanyaan

$\sum X$ = Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

k = banyaknya soal

σ_t^2 = varians total

r_{11} = reliabilitas instrument.⁶⁵

Dengan kriteria:

Jika $r_{11} \geq 0,70$ maka tes reliabel (dapat dipercaya)

Jika $r_{11} < 0,70$ maka tes tidak reliabel (dibuang).

I. Persyaratan Uji Perbedaan (Uji Normalitas dan Homogenitas)

1. Uji Normalitas

Sebelum peneliti menggunakan teknik statistik parametris, maka kenormalan data harus diuji terlebih dahulu. Oleh karena itu, sebelum peneliti akan menggunakan teknik statistik parametris sebagai analisisnya, maka peneliti harus membuktikan terlebih dahulu, apakah data yang akan dianalisis itu berdistribusi normal atau tidak.⁶⁶ Uji normalitas adalah merupakan suatu distribusi yang menunjukkan sebaran data yang

⁶⁵ Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 58.

⁶⁶ Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, h. 74

seimbang sebagian besar data berada pada nilai di tengah. Uji ini biasanya menggunakan data yang berskala ordinal, interval atau rasio, juga sering disebut *uji distribusi gauss*.

Pengujian normalitas ini peneliti menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data tidak normal, dan jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$, maka distribusi data normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian untuk memberi keyakinan bahwa sekumpulan data yang di manipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya atau variansnya. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dalam variabel X dan Y bersifat homogen atau tidak. Persyaratan uji homogenitas ini adalah:

- Bersifat distrit (variabel acak).
- Adannya nilai pembanding atau nilai yang diharapkan.
- Apabila datanya lebih dari 30 maka diambil dari rata-rata.

$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$

Keterangan

F : homogenitas

s_2^1 :varian data pertama

s_2^2 :varian data kedua

Kriteria homogenitas:

Jika F hitung < F tabel : sampel homogen, dan jika F hitung > F tabel: sampel tidak homogen.

J. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian tentang pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan yaitu menggunakan rumus uji t (*related varian*).

$$t = \frac{\chi_1 - \chi_2}{\sqrt{\frac{S_1}{n_1} + \frac{S_2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai Korelasi X_1 dengan X_2

n = Jumlah sampel

χ_1 = Rata-Rata Kelas Eksperimen

χ_2 = Rata-rata kelas kontrol

S_1 = Varians kelas eksperimen

S_2 = Varians kelas

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas control.⁶⁷

Guna uji komparatif adalah untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Sebelum mencari nilai uji t, terlebih dahulu dicari nilai r dengan rumus sebagai berikut: ⁶⁸

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

ΣXY = Jumlah variabel x dikali variabel y / total keseluruhan

ΣX = Jumlah variabel X (Kelas Eksperimen)

ΣY = Jumlah variabel Y (Kelas Kontrol)

⁶⁷Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, h. 197

⁶⁸Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*,

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Sejarah dan Perkembangan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

SD 63 Bengkulu Selatan didirikan pada tahun 1978 dengan nama awal berdirinya yaitu SD Inpres Bengkulu Selatan yang terletak di jalan lintas Desa Sukarami Kabupaten Bengkulu Selatan, dengan memiliki luas tanah seluas 6090 m² dan memiliki luas bangunan seluas 728 m².

Berkat kerjasama dengan masyarakat sekitarnya, SD Inpres ini dinegerikan dengan nama SD Negeri 171 kemudian pada tanggal 26 November 1988, SD ini kembali berubah sesuai dengan dengan SK No. 421.3/191/26-11-2003 dengan nama SD Negeri 63 Bengkulu Selatan.⁶⁹

2. Visi, Misi dan Tujuan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

Adapun Visi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan adalah “mewujudkan sekolah yang bermutu, berbudaya dan beriman”.⁷⁰

Sedangkan misi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, adalah:

- a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan prestasi melalui pelayanan belajar yang prima
- b. Meningkatkan kompetensi dan keprofesionalisme tenaga pengajar
- c. Mengembangkan lingkungan sekolah sebagai komunitas belajar
- d. Menumbuhkan rasa memiliki untuk bersama

⁶⁹ Sumber: Dokumentasi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan T.A 2018/2019

⁷⁰ Sumber: Dokumentasi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan T.A 2018/2019

- e. Melakukan kegiatan keagamaan
- f. Melaksanakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler (pramuka dan olahraga).⁷¹

Tujuan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, adalah:

- a. Mampu mengaktualisasikan budaya hidup tertib, disiplin, jujur dan santun dalam tutur kata, sopan dalam perilaku terhadap sesama.
- b. Terhadap prestasi hasil belajar siswa secara optimal, minimal sama datau di atas KKM, dan Standar Kompoetensi Kelulusan SD dengan indikator.
- c. Menguasai dasar-dasar IPTEK untuk melanjutkan sekolah yang lebih tinggi sehingga mampu berkompetensi dan meningkat prosentase lulusan yang diterima di SLTP
- d. Berpartisipasi aktifdan optimal serta mampu meraih minimal satu kejuaraan dari berbagai even lomba atau festival baik akademik maupun non akademik di tingkat gugus sekolah/Kecamatan.
- e. Terwujudnya sikap perilaku rajin, taat tata tertib menjalankan ibadah sesuai dengan tuntunan agama yang dianut dalam praktik kehidupan sehari-hari sehingga terbangun insan yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia.
- f. Memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dasar *life skill* sebagai salah satu modal hidup mandiri dimasa depan.

⁷¹ Sumber: Dokumentasi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan T.A 2018/2019

- g. Melestarikan budaya daerah melalui Mulok, Baca Tulis Iqra' dengan indikator, minimal 75% siswa mampu baca tulis Iqra' dengan benar.⁷²

3. Keadaan Guru dan Karyawan

Tahun ajaran 2018/2019 guru dan karyawan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan berjumlah 10 orang, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Data Guru Dan Karyawan SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

No	Nama	Status	Jabatan
1	2	3	4
1	Kabirun, S.Pd	PNS	Kepala Sekolah
2	Dismihayati, S.Pd	PNS	Guru Kelas IIIA
3	Jaiha, S.Pd	PNS	Guru Kelas IV
4	Eko Sumarsono, S.Pd	PNS	Guru Kelas II
5	Belly, S.Pd	PNS	Guru Kelas I
6	Azizah, A.Ma	Honorer	Guru Kelas IIIB
7	Wiwin Artono, S.Pd	Honorer	Guru Kelas IV
8	Eva Vavitah, S.Pd	Honorer	Guru Kelas V
9	Wili Gusti, S.Pd	Honorer	Guru Kelas VI
10	Ibrahim Adha	Honorer	Penjaskes

Sumber: TU SD SD Negeri 63 Bengkulu Selatan T.A. 2018/2019

4. Keadaan Peserta Didik SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

Peserta didik di SD Negeri 63 Bengkulu Selatan terdiri dari 172 siswa. Diantaranya terdiri dari 80 siswa laki-laki dan 92 siswa perempuan. Adapun rincian jumlah siswa tersebut dapat kita lihat pada tabel 4.2.

⁷² Sumber: Dokumentasi SD Negeri 63 Bengkulu Selatan T.A 2018/2019

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SD Negeri 63 Bengkulu Selatan

Kelas	Jumlah Siswa		
	Laki-Laki	Perempuan	Total
1.	16	12	28
2.	5	7	12
3.	19	21	40
4.	5	12	17
5.	17	26	43
6.	13	10	23
Jumlah	75	88	163

Sumber : *Dokumen TU SDN 63 Bengkulu Selatan T.A 2018/2019*

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu angket yang berjumlah 15 butir pertanyaan yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan. Sebelum instrumen angket tersebut digunakan dalam proses penelitian, terlebih dahulu di uji cobakan ke pada 10 orang siswa kelas III SD Negeri 52 Kota Bengkulu untuk mengetahui apakah data tersebut valid atau tidak sehingga dapat atau tidaknya instrumen angket tersebut di gunakan dalam pengumpulan data penelitian.

Untuk menganalisa tingkat validitas item angket yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*.

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = angka indeks korelasi “r” product moment

N = number of caress

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara sekor x dan y

$\sum x$ = jumlah seluruh skor x

$\sum y$ = jumlah seluruh skor y.⁷³

Setelah data hasil try out angket dimasukkan ke dalam tabel, kemudian dilanjutkan menghitung validitas angket tersebut seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Try Out Validitas Angket (Item Soal No.1)

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	27	4	729	54
2	2	33	4	1089	66
3	3	40	9	1600	120
4	3	41	9	1681	123
5	2	31	4	961	62
6	2	34	4	1156	68
7	2	33	4	1089	66
8	1	28	1	784	28
9	3	36	9	1296	108
10	1	24	1	576	24
	21	327	49	10961	719

Untuk mencari validitas setiap angket soal yang akan diteliti maka peneliti menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

⁷³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), H. 170

$$r_{xy} = \frac{719}{\sqrt{49 \times 10961}} = \frac{719}{\sqrt{537089}} = \frac{719}{732,864} = 0,981$$

Melalui perhitungan di atas, diketahui nilai r_{xy} sebesar 0,981. Untuk mengetahui validitasnya, maka dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien “r” *product moment* dengan terlebih dahulu mencari df-nya dengan rumus :

$$Df = N - nr$$

$$= 10 - 2$$

$$Df = 8$$

Dengan melihat tabel “r” *product moment*, ternyata Df sebesar 8 pada taraf signifikan 5% sebesar 0,707. Sehingga hasil hitung r_{xy} (0,981) ternyata lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%, maka item nomor 1 dinyatakan valid.

Untuk pengujian validitas item angket nomor 2 dan selanjutnya dilakukan dengan cara yang sama dengan item angket nomor 1. Adapun hasil uji validitas angket secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Validitas Angket Secara Keseluruhan

No. Item	“r” Hitung	“r” Tabel (5%)	Keterangan
1	0,981	0,707	Valid
2	0,986	0,707	Valid
3	0,978	0,707	Valid
4	0,942	0,707	Valid
5	0,991	0,707	Valid
6	0,984	0,707	Valid
7	0,934	0,707	Valid
8	0,966	0,707	Valid

9	0,991	0,707	Valid
10	0,990	0,707	Valid
11	0,979	0,707	Valid
12	0,993	0,707	Valid
13	0,983	0,707	Valid
14	0,988	0,707	Valid
15	0,983	0,707	Valid

Dari hasil perhitungan angket yang telah diujicobakan kepada 10 siswa ternyata kesemuanya dinyatakan valid dan angket tersebut telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai angket penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas angket pada penelitian ini yaitu menggunakan rumus alpha. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sebelum mencari reliabilitas, pertama-tama menghitung nilai varians skor tiap-tiap item soal (berdasarkan tabel penolong, terlampir) sebagai berikut:

$$\sigma_i = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N}$$

Berikut perhitungan untuk mencari varians setiap butir untuk sangket no. 1:

$$\sigma_1 = \frac{49 - \frac{(21)^2}{10}}{10} = \frac{49 - 44,1}{10} = \frac{4,9}{10} = 0,49$$

Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa Varians butir soal no.1 (σ_1) = 0,49. Untuk angket no. 2 sampai dengan 15, cara perhitungannya sama dengan perhitungan pada angket no. 1 dan hasil perhitungannya dapat dilihat pada lampiran sehingga jika dijumlahkan dari item soal no. 1 sampai dengan 15, maka hasilnya yaitu $\sum \sigma_i = 4,09$.

Setelah diketahui nilai varians setiap butir, maka di cari nilai varians totalnya sebagai berikut:

$$\sigma_t = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma_t = \frac{10961 - \frac{(327)^2}{10}}{10} = \frac{10961 - 10692,9}{10} = \frac{268,1}{10} = 26,81$$

Dari perhitungan di atas, diketahui varians total (σ_t) = 26,81.

Selanjutnya, dapat dicari reliabilitas angket sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{15-1} \right) \left(1 - \frac{4,09}{26,81} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{15}{14} \right) (1 - 0,153)$$

$$r_{11} = 1,071 \times 0,847$$

$$r_{11} = 0,908$$

Dari perhitungan di atas, diketahui bahwa $r_{11} = 0,908$, maka $r_{11} \geq 0,70$ maka tes dinyatakan reliabel (dapat dipercaya). Dengan demikian,

angket tersebut reliable sehingga angket tersebut dapat di jadikan sebagai instrument penelitian.

C. Penyajian Data Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan. Adapun langkah penelitiannya yaitu peneliti turun kelapangan dalam rangka melakukan penelitian di SD Negeri 63 Bengkulu Selatan, kemudian peneliti menyajikan data-data yang telah diperoleh dalam bentuk laporan tertulis. Hasil data penelitian di dapat secara keseluruhan, peneliti mengumpulkan data dengan observasi, dokumentasi dan angket awal dan angket akhir pada akhir pembelajaran supaya dapat dideskripsikan dan dirangkum. Data yang diperoleh dengan ketiga cara tersebut akan diolah dan diproses sesuai dengan tahapan yang dilakukan dalam penelitian jenis kuantitatif menggunakan metode eksperimen.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 63 Bengkulu Selatan pada Bulan Juli – Agustus 2018. Adapun sampel yang diteliti ada 2 (dua) kelas yaitu kelas III.A sebagai kelas eksperimen yang diberikan *treatmen* yaitu yang diajarkan menggunakan media audio visual dan kelas III.B sebagai kelas kontrol yang tidak diberi *treatmen* yaitu yang diajarkan dengan tidak menggunakan media audio visual. Sebelum diberi *treatment*, kedua kelas ini diberikan angket *pretest* yang terdiri dari 15 butir pertanyaan.

Selanjutnya setelah pemberian angket pretest, peneliti kembali memasuki kelas III baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen untuk

melaksanakan pembelajaran namun dengan cara yang berbeda, yang mana di dalam proses belajar mengajar guru melaksanakan kegiatan mengajar menggunakan RPP baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, tetapi di kelas eksperimen proses pembelajaran dibantu dengan media visual kartu pintar, sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode dan media konvensional seperti dengan ceramah dan penugasan dan media yang digunakan seperti papan tulis dan spidol.

Setelah guru mengajarkan materi PKn kepada siswa maka guru kembali membagikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan, diperoleh nilai hasil angket pada kelas kontrol dan kelas eksperimen di 63 Bengkulu Selatan, sebagai berikut:

Tabel 4.5
Skor Angket *Pretest* dan *Posttest*
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Nama	K. Eksperimen		No	Nama	K. Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adel Fahdila	25	37	1	Afdhal	24	32
2	Alfatan Razaqy	30	37	2	Alisa	28	31
3	Aldi Yahya	37	40	3	Arbi AlZikri	36	37
4	Anjel Fratama	37	43	4	Bunga Pitaloka	37	36
5	Arel Marcello	29	36	5	Dani Hardiansyah	35	37
6	Abel	31	37	6	Lediya	30	34
7	Aziza Pradana	31	37	7	M. Faisal	31	32
8	Bella Rasya P	25	35	8	Nabila Puspita L	24	31
9	Cici Anjani	33	40	9	Tengku Wisnu W	33	33
10	Daffa Akmal P	24	35	10	Noval Alvangga	23	24
11	Fairuz Zain	22	34	11	Olen Perdana	22	24
12	Deprianto	31	37	12	Ramma Abu P	29	29
13	Icha Pratama	37	40	13	Rangga Winata	36	36
14	Ela Maryanti	37	42	14	Rani Alesia	37	36
15	Keyza Zafitri	28	36	15	Refely Mulya U	27	27
16	Laura Dwy A	31	37	16	Rikke Angelia	30	31
17	Vernando	31	38	17	Rino Putra	30	29

18	Muhammad Akbar	26	36	18	Shintia Wara K	23	26
19	M. Akbar Saputra	32	40	19	Valiant Gheovani	31	31
20	M. Al-Fahri	24	35	20	Zhevhanna F	23	27
Jumlah		601	752	Jumlah		589	623

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil angket tentang minat belajar siswa pada tahap *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual kartu pintar. Jumlah skor angket yang didapat pada saat *pretest* yaitu 601, sedangkan nilai rata-rata yang didapat pada saat *posttest* yaitu 752.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan. Jumlah skor angket *pretest* yang didapat yaitu 589, sedangkan pada saat *posttest*, nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 623.

1. Analisis Data *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi *treatment* pada saat pembelajaran dengan menggunakan media visual kartu pintar. Sedangkan kelas kontrol tidak diberi *treatment* pada saat pembelajaran atau dengan kata lain hanya menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data pada tabel 4.5, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah berikut:

1) Menentukan skor terbesar dan skor terkecil

- Skor Terbesar = 37

$$- \text{Skor Terkecil} = 22$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Skor Terbesar} - \text{Skor Terkecil} \\ &= 37 - 22 = 15 \end{aligned}$$

3) Menentukan Banyak Kelas (BK)

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (20) \\ &= 1 + 3,3 (1,301) \\ &= 1 + 4,293 \\ &= 5,293 \text{ dibulatkan } 5 \end{aligned}$$

4) Menentukan Panjang Kelas (i)

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{BK} \\ i &= \frac{15}{5} = 3 \end{aligned}$$

Sehingga didapatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Pree Test* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	22 - 24	23	3	3	15%
2	25 - 27	26	3	6	15%
3	28 - 30	27	3	9	15%
4	31 - 33	32	7	16	35%
5	34 - 37	35,5	4	20	20%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang,

yaitu 7 orang siswa (35%) yang memperoleh nilai interval 31-33. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 3 orang siswa (15%) yang memperoleh nilai pada interval 22-24. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 4 orang siswa (20%) yaitu memperoleh nilai interval 34-37.

b. Kelas Kontrol

1) Menentukan skor terbesar dan skor terkecil

$$\text{- Skor Terbesar} = 37$$

$$\text{- Skor Terkecil} = 22$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{Skor Terbesar} - \text{Skor Terkecil}$$

$$= 37 - 22 = 15$$

3) Menentukan Banyak Kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (20)$$

$$= 1 + 3,3 (1,301)$$

$$= 1 + 4,293$$

$$= 5,293 \text{ dibulatkan } 5$$

4) Menentukan Panjang Kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{15}{5} = 3$$

Sehingga didapatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.7
Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Pree Test* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	22 - 24	23	6	6	30%
2	25 - 27	26	1	7	5%
3	28 - 30	27	5	12	25%
4	31 - 33	32	3	15	15%
5	34 - 37	35,5	5	20	25%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan rendah, yaitu 6 orang siswa (30%) yang memperoleh nilai interval 22-24. Sedangkan siswa yang berkemampuan sedang ada 5 orang siswa (25%) yang memperoleh nilai pada interval 28-30. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 5 orang siswa (25%) yaitu memperoleh nilai interval 34-37.

2. Analisis Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Posttest dilaksanakan setelah masing-masing kelas diberikan *treatment* yang berbeda. Berdasarkan data pada tabel 4.5, maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut:

a. Kelas Eksperimen

Untuk membuat tabel distribusi frekuensi, terlebih dahulu dilakukan langkah-langkah berikut:

1) Menentukan skor terbesar dan skor terkecil

- Skor Terbesar = 43

$$- \text{Skor Terkecil} = 34$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$\begin{aligned} R &= \text{Skor Terbesar} - \text{Skor Terkecil} \\ &= 43 - 34 = 9 \end{aligned}$$

3) Menentukan Banyak Kelas (BK)

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log (20) \\ &= 1 + 3,3 (1,301) \\ &= 1 + 4,293 \\ &= 5,293 \text{ dibulatkan } 5 \end{aligned}$$

4) Menentukan Panjang Kelas (i)

$$\begin{aligned} i &= \frac{R}{BK} = \frac{9}{5} \\ i &= 1,8 \text{ dibulatkan menjadi } 2 \end{aligned}$$

Sehingga didapatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Post Test* Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	34 - 35	34,5	4	4	20%
2	36 - 37	36,5	9	13	45%
3	38 - 39	38,5	1	14	5%
4	40 - 41	40,5	4	18	20%
5	42 - 43	42,5	2	20	10%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang,

yaitu 9 orang siswa (45%) yang memperoleh nilai interval 36-37. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 4 orang siswa (20%) yang memperoleh nilai pada interval 33-34. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 2 orang siswa (10%) yaitu memperoleh nilai interval 42-43.

b. Kelas Kontrol

1) Menentukan skor terbesar dan skor terkecil

$$\text{- Skor Terbesar} = 38$$

$$\text{- Skor Terkecil} = 24$$

2) Menentukan rentangan (R)

$$R = \text{Skor Terbesar} - \text{Skor Terkecil}$$

$$= 38 - 24$$

$$= 14$$

3) Menentukan Banyak Kelas (BK)

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log (20)$$

$$= 1 + 3,3 (1,301)$$

$$= 1 + 4,293$$

$$= 5,293 \text{ dibulatkan } 5$$

4) Menentukan Panjang Kelas (i)

$$i = \frac{R}{BK} = \frac{14}{5}$$

$$i = 2,8 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Sehingga didapatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Hasil Angket *Post Test* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif (%)
1	24 - 26	25	3	6	15%
2	27 - 29	28	4	7	20%
3	30 - 32	31	6	12	30%
4	33 - 35	34	2	15	10%
5	36 - 38	37	5	20	25%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 6 orang siswa (30%) yang memperoleh nilai interval 30-32. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 3 orang siswa (15%) yang memperoleh nilai pada interval 24-26. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 5 orang siswa (25%) yaitu memperoleh nilai interval 36-38.

3. Analisis Uji Prasyarat (Uji Normalitas dan Homogenitas)

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak normal. Dalam uji normalitas ini, peneliti menggunakan rumus uji *Chi Kuadrat*:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

1) Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Dari tabel penolong (terlampir), maka dapat diketahui uji normalitas, yaitu:

a) Kelas Eksperimen

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(3-1,50)^2}{1,50} + \frac{(3-3,65)^2}{3,65} + \frac{(3-5,34)^2}{5,34} + \frac{(7-4,92)^2}{4,92} + \frac{(4-3,32)^2}{3,32}$$

$$\chi^2 = 1,49 + 0,12 + 1,02 + 0,88 + 0,14 = 3,64$$

b) Kelas Kontrol

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(6-2,24)^2}{2,24} + \frac{(1-3,94)^2}{3,94} + \frac{(5-4,79)^2}{4,79} + \frac{(3-4,06)^2}{4,06} + \frac{(5-2,84)^2}{2,84}$$

$$\chi^2 = 6,34 + 2,20 + 0,01 + 0,28 + 1,64 = 10,46$$

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperimen didapat hasil $\chi^2_{hitung} = 3,64$ dan kelas kontrol didapat hasil $\chi^2_{hitung} = 10,46$. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , dimana dengan db = $k-1 = 5-1 = 4$, dengan taraf signifikansi 1% yaitu $\chi^2_{tabel} = 13,28$. Sehingga diketahui bahwa dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena χ^2_{hitung} kelas eksperimen = 3,64 dan χ^2_{hitung} kelas kontrol = 10,46 < $\chi^2_{tabel} = 13,28$.

2) Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Dari tabel penolong (terlampir), maka dapat diketahui uji normalitas *posttest*, yaitu:

a) Kelas Eksperimen

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(4 - 3,05)^2}{3,05} + \frac{(9 - 5,44)^2}{5,44} + \frac{(1 - 5,60)^2}{5,60} + \frac{(4 - 3,33)^2}{3,33} + \frac{(2 - 1,14)^2}{1,14}$$

$$\chi^2 = 0,30 + 2,33 + 3,78 + 0,14 + 0,65 = 7,19$$

b) Kelas Kontrol

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

$$\chi^2 = \frac{(3 - 1,93)^2}{1,93} + \frac{(4 - 4,09)^2}{4,09} + \frac{(6 - 5,53)^2}{5,53} + \frac{(2 - 4,57)^2}{4,57} + \frac{(5 - 2,33)^2}{2,33}$$

$$\chi^2 = 0,60 + 0,00 + 0,04 + 1,45 + 3,06 = 5,15$$

Berdasarkan hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen didapat hasil $\chi^2_{hitung} = 7,19$ dan kelas kontrol didapat hasil $\chi^2_{hitung} = 5,15$. Pengujian normalitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai χ^2_{hitung} dengan χ^2_{tabel} , dimana dengan db = $k-1 = 5-1 = 4$, dengan koefisien korelasi 5% yaitu $\chi^2_{tabel} = 9,49$. Sehingga diketahui bahwa dari *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena χ^2_{hitung} kelas eksperimen = 7,19 dan χ^2_{hitung} kelas kontrol = 5,15 < $\chi^2_{tabel} = 9,49$.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk melihat apakah sama atau tidak kedua variansi tersebut. Untuk mengetahui apakah kedua

variansi tersebut homogen, maka dilakukan uji F (Fisher) sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

1) Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum masuk kepada uji homogen, terlebih dahulu dicari varians masing-masing variable:

Nilai varians kelas eksperimen

$$S_x^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1} = \frac{420,960}{20 - 1} = 22,155$$

Nilai varians kelas kontrol

$$S_y^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n - 1} = \frac{497}{20 - 1} = 26,155$$

Dari hasil hitung di atas, diketahui nilai varian kelas eksperimen = 22,155 dan nilai varian kelas kontrol = 26,155. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah kelas kontrol dan nilai terkecil adalah kelas eksperimen. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji F* sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{26,155}{22,155} = 1,18$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk_{pembilang} = n_a - 1$ dan $dk_{penyebut} = n_b - 1$. Apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka kedua kelompok data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil hitung diketahui, $F_{hitung} = 1,18$. Selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ $dk_{pembilang} = 19$ dan $dk_{penyebut} = 19$ diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,21$. Ternyata, nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ ($1,18 \leq 2,21$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut homogen.

2) Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum masuk kepada uji homogen, terlebih dahulu dicari varians masing-masing variabel:

Nilai varians kelas eksperimen

$$S_x^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{114,800}{20-1} = 6,042$$

Nilai varians Kelas kontrol

$$S_y^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n-1} = \frac{324,550}{20-1} = 17,082$$

Dari hasil hitung di atas, diketahui nilai varians kelas eksperimen = 6,042 dan nilai varian kelas kontrol = 17,082. Dengan demikian, nilai varian terbesar adalah kelas kontrol dan nilai terkecil adalah kelas eksperimen. Sehingga dapat dilakukan penghitungan *uji F* sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{17,082}{6,042} = 2,83$$

Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha =$

0,01 dan $dk_{\text{pembilang}} = n_a - 1$ dan $dk_{\text{penyebut}} = n_b - 1$. Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$, maka kedua kelompok data tersebut homogen.

Berdasarkan hasil hitung diketahui, $F_{\text{hitung}} = 1,30$. Selanjutnya F_{hitung} dibandingkan dengan harga F_{tabel} untuk $\alpha = 0,01$ $dk_{\text{pembilang}} = 19$ dan $dk_{\text{penyebut}} = 19$ diperoleh nilai $F_{\text{tabel}} = 3,12$. Ternyata, nilai $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ ($1,30 \leq 3,12$). Maka dapat disimpulkan kedua kelompok data tersebut homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesisi ini menggunakan uji t (*related varian*) untuk menguji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengujian hipotesis ini adalah jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun rumus yang digunakan, sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

r = Nilai Korelasi X_1 dengan X_2

n = Jumlah Sampel

\bar{X}_1 = Rata-Rata Kelas Eksperimen

\bar{X}_2 = Rata-rata kelas kontrol

S_1^2 = Varians kelas eksperimen

S_2^2 = Varians kelas kontrol

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas kontrol

Sebelum mencari nilai uji t, sebelumnya dicari terlebih dahulu nilai r (data terlampir) dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan.

ΣXY = Jumlah variabel x dikali variabel y / total keseluruhan

ΣX = Jumlah variabel X (Kelas Eksperimen)

ΣY = Jumlah variabel Y (Kelas Kontrol)

Dari tabel penolong (terlampir), maka dapat dihitung nilai r_{xy} , sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)(\Sigma Y^2)}}$$

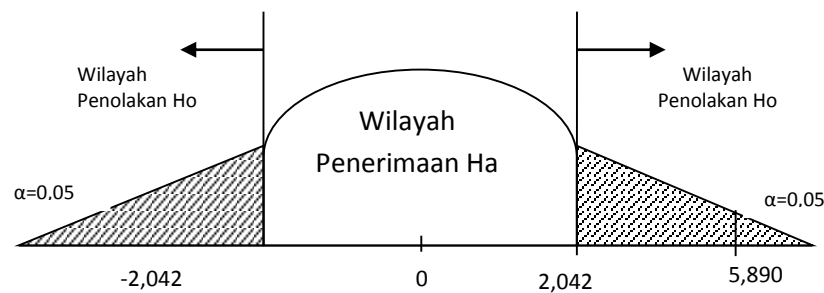
$$r_{xy} = \frac{23561}{\sqrt{(28390)(19731)}} = \frac{23561}{\sqrt{560163090}} = \frac{23561}{23667,76} = 0,995$$

Jadi,

$$t = \frac{37,60 - 31,15}{\sqrt{\frac{6,042}{20} + \frac{17,082}{20} - 2,0,995 \cdot \left(\frac{2,40}{\sqrt{20}}\right) + \left(\frac{4,03}{\sqrt{20}}\right)}}$$

$$t = \frac{6,45}{\sqrt{1,156 - 1,991(1,436)}} = \frac{6,45}{\sqrt{-1,199}} = \frac{6,45}{1,095} = 5,890$$

Sebelum dikonsultasikan dengan t_{tabel} , ditentukan dahulu df atau $db = (N_1 + N_2) - 2 = (20 + 20) - 2 = 40 - 2 = 38$. Berdasarkan perhitungan di atas, apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan db 38 pada taraf signifikan 5% dengan uji dua pihak yaitu 2,042. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.1 Uji Dua Pihak

Dengan demikian, $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($5,890 > 2,042$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan.

D. Pembahasan

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian di atas, maka dapat dibahas bahwa hasil angket tentang minat belajar siswa *posttest* kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment* dalam pembelajaran dengan menggunakan media visual kartu pintar. Perolehan skor angket pada saat *pretest* yaitu 601, sedangkan skor angket yang didapat pada saat *posttest* yaitu 752. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan walaupun tidak begitu signifikan,

dimana skor angket *pretest* yang didapat yaitu 589, sedangkan pada saat *posttest*, skor angket yang didapat siswa yaitu 623.

Dari hal tersebut, terlihat bahwa terdapat perbedaan antara skor angket yang diperoleh siswa pada tahap *pretest* maupun pada tahap *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media visual kartu pintar sedangkan pada kelas kontrol tidak dan hanya menggunakan media pembelajaran biasa seperti spidol dan papan tulis saja. Hal ini sejalan pula dengan yang diungkapkan oleh Briggs bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai.⁷⁴

Sementara itu, dilihat dari kategori penilaian, perolehan nilai pada tahap *pre-test* untuk kelas eksperimen, terdapat siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 7 orang siswa (35%) yang memperoleh nilai interval 31-33. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 3 orang siswa (15%) yang memperoleh nilai pada interval 22-24. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 4 orang siswa (20%) yaitu memperoleh nilai interval 34-37. Dan pada kelas kontrol, terdapat siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan rendah, yaitu 6 orang siswa (30%) yang memperoleh nilai interval 22-24. Sedangkan siswa yang berkemampuan sedang ada 5 orang siswa (25%) yang memperoleh nilai pada

⁷⁴ Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 121-122

interval 28-30. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 5 orang siswa (25%) yaitu memperoleh nilai interval 34-37.

Sementara itu, pada tahap *posttest* pada kelas eksperimen terdapat siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 9 orang siswa (45%) yang memperoleh nilai interval 36-37. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 4 orang siswa (20%) yang memperoleh nilai pada interval 33-34. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 2 orang siswa (10%) yaitu memperoleh nilai interval 42-43. Sedangkan pada kelas kontrol terdapat siswa yang paling banyak adalah siswa yang berkemampuan sedang, yaitu 6 orang siswa (30%) yang memperoleh nilai interval 30-32. Sedangkan siswa yang berkemampuan rendah ada 3 orang siswa (15%) yang memperoleh nilai pada interval 24-26. Dan siswa yang berkemampuan tinggi ada 5 orang siswa (25%) yaitu memperoleh nilai interval 36-38.

Hal tersebut menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media audio visual dalam penerapannya cukup baik. Yang mana minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.⁷⁵ Dengan adanya media pembelajaran audio visual ini, secara tidak langsung dapat merangsang perhatian siswa terhadap pembelajaran sehingga dengan sendirinya minat belajarnya pun meningkat.

⁷⁵ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2010) hlm.38

Kemudian, dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test, diketahui bahwa $t_{hitung} = 5,890 > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan db = 38 yaitu 2,042, yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat terdapat pengaruh media visual kartu pintar terhadap terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan.

Adanya pengaruh yang positif dan signifikan antara media pembelajaran audio visual terhadap minat belajar dikarenakan pada pembelajaran dengan media tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan pembelajaran, yaitu :

1. Bacalah teks secara cermat dan efektif, sampai kamu dapat menangkap gagasan utama, kesan umum, sudut pandang, dan tema utama dari teks.
2. Catatlah bagian-bagian yang kamu anggap penting.
3. Menulis informasi berdasarkan bagian yang dianggap penting tersebut.
4. Tulislah ulang intisari bacaan kedalam bentuk kalimat tidak langsung, bergaya orang ketiga (penceritaan). Gunakan bahasa sendiri, bukan bahasa teks/buku yang diambil secara utuh, menyeluruh, lengkap, sekalipun dalam bentuk penuturan yang singkat.
5. Tidak memasukkan pikiran, ilustrasi, atau contoh sendiri.
6. Tidak mengubah keseimbangan atau penekanan pengarang asli.
7. Menyusun drap atau kerangka untuk membuat intisari bacaan.
8. Susun drap mejadi bentuk rangkuman yang baik.⁷⁶

⁷⁶ Alek Suryanto dan Agus Haryanto. *Panduan Belajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SMA Dan MA Kelas X*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h 12

Dan, terjadinya peningkatan minat belajar juga dikarenakan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual kartu pintar, sebagaimana yang diungkapkan oleh Pilemon Poly Maroa, dkk media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut sehingga siswa dapat melihat/menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu. Jadi inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antar lain melalui gambar-gambar peragaan, foto-foto, dan lain-lain sebagainya. Lebih utama menggunakan benda-benda asli sebagai peraga.⁷⁷ Dan dalam penelitian ini menggunakan media visual kartu pintar.

Kartu pintar ini merupakan suatu alat peraga yang berbentuk kartu persegi panjang yang dapat digunakan untuk merangkum yang membuat siswa mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disampaikan karena kartu pintar ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan pembelajaran. Melalui kartu ini, siswa akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan materi berupa point-point penting pembelajaran, peta konsep, gambar pendukung materi serta lembar evaluasi, sehingga kartu ini mampu menciptakan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.

⁷⁷ Pilemon Poly Maroa, dkk, "Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara", *Jurnal Kreatif Tadulako Online ISSN 2354-614X*, no. 2, (Juli 2014): h. 86

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan serta merujuk dari rumusan masalah yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media visual kartu pintar terhadap minat belajar pendidikan kewarganegaraan pada kelas III SD Negeri 63 Bengkulu Selatan. Hal ini dapat dibuktikan dengan perhitungan Uji t dimana $t_{hitung} = 5,890 > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan db = 38 yaitu 2,042, yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu ada pengaruh media visual kartu pintar terhadap terhadap minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas III SDN 63 Bengkulu Selatan.

B. Saran

Dari hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat demi kemajuan dimasa yang akan datang. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Kepada Kepala Sekolah SD Negeri 63 Bengkulu Selatan hendaknya membantu guru dalam menyediakan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang memadai, guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kepada guru SD Negeri 63 Bengkulu Selatan hendaknya dalam pembelajaran PKn dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi dan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asrori, Mohammad. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Chasanah, Umi. 2013. *Peningkatan Minat Belajar Pkn Melalui Pemanfaatan Media Kartu Kuis Who Am I Bagi Siswa Kelas IV Sd Negeri 01 Bolong Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta: Skripsi Sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV Yrama Widya
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Asia Mahasatya
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar. Cet. Ke-IV*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febriyanti, Ika dan Mukhammad Murdiono. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Poster Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum 2016*
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hehanian & Farlin. TT. *Kamus Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Grasindo
- Kartono, Kartini. 2005. *Teori Kepribadian*. Bandung: Mandar Maju
- Khairunnisa. 2015. Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh Banda Aceh, *Jurnal Pencerahan ISSN: 1693-1775*, Volume 9 Nomor 2 September 2015

- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Permen Nomor 22. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Maroa, Pilemon Poly dkk. 2016. Penerapan Pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju Utara, *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 2, ISSN 2354-614X*
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mudlofir, Ali dan Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Muasaroh. 2010. *Aspek-Aspek Efektifitas Studi Tentang Efektifitas Pelaksanaan Program Pelaksanaan PNPM-MP*. Malang: Universitas Brawijaya
- Nuha, Ulin. 2012. *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab*. Jogjakarta: DIVA Press
- Patoni, Achmad. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Cet. Ke-7. Bandung: CV Alfabeta
- Siagian, Sondang P. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Cet. Ke-7. Jakarta: Radar Jaya Offset
- Slameto. 2010. *Belajar dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. Ke-6. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumiati & Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Suryanto, Alek dan Agus Haryanto. 2007. *Panduan Belajar Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk SMA Dan MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan PP RI Tahun 2003. 2010.
Tentang Standar Nasional Pendidikan Serta Wajib Belajar. Bandung :
Nuansa Aulia

Winataputra, Udin S. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas
Terbuka

Zuhairini, dkk.2009. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara

L

A

M

P

I

R

A

N

ANGKET PENELITIAN
MINAT SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PKn

Nama :
 Kelas :
 Sekolah :
 Hari/Tanggal :

Soal Angket:

No.	Pertanyaan	Alternatif Jawaban		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
1.	Saya tidak akan terlambat lagi untuk mengikuti pembelajaran PKn			
2.	Saya tidak merasa bosan lagi mengikuti pembelajaran PKn			
3.	Saya akan duduk di dalam kelas sebelum guru datang			
4.	Saya akan membantu guru dalam menyiapkan peralatan pembelajaran PKn			
5.	Saya akan berusaha untuk membawa perlengkapan belajar PKn			
6.	Saya akan aktif memberikan pendapat pada saat mengikuti pembelajaran PKn			
7.	Saya akan aktif bertanya jika saya belum mengerti penjelasan dari guru pada saat belajar PKn			
8.	Saya akan berusaha mencari sumber/bahan tambahan untuk belajar PKn seperti mencari dari internet.			
9.	Saya akan mendengarkan setiap penjelasan dari guru di dalam kelas pada saat pembelajaran PKn			
10.	Saya tidak akan ribut ketika sedang belajar PKn di dalam kelas			
11.	Saya akan mencatat penjelasan-penjelasan guru yang dianggap penting di buku catatan			
12.	Saya akan belajar dengan giat agar mendapatkan nilai yang bagus			
13.	Saya akan merasa malu jika tidak membuat PR			
14.	Saya akan menyelesaikan semua tugas dari guru walaupun itu sulit			
15.	Dengan adanya media pembelajaran yang baru, membuat saya cepat menyerap pelajaran yang diberikan.			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama sekolah : SD Negeri 63 Bengkulu Selatan
Kelas / Semester : III (tiga) / 1
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)
Alokasi waktu : 2 x 35 menit

a. STANDAR KOMPETENSI

1. Mengamalkan makna sumpah pemuda

b. KOMPETENSI DASAR

- 1.1. Mengenal makna satu nusa satu bangsa satu bahasa

c. INDIKATOR

1. Menyebutkan nama organisasi pemuda di Indonesia
2. Menyebutkan tokoh – tokoh pemuda yang mengikuti kongres pemuda

d. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui tanya jawab dan penggunaan media visual kartu pintar, diharapkan siswa bisa menyebutkan nama organisasi pemuda di Indonesia dengan tepat
2. Melalui media visual kartu pintar siswa di harapkan bisa menyebutkan tokoh – tokoh pemuda yang mengikuti kongres pemuda dengan benar

Karakter siswa yang diharapkan :

- Disiplin
- Tekun
- Tanggung jawab
- Semangat kebangsaan
- Menyayangi
- Toleransi

e. MATERI PEMBELAJARAN

1. Satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa
2. Makna sumpah pemuda

f. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. penugasan

g. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

1. Kegiatan awal (10 menit)
 - a. Guru mengucapkan salam dan dan selanjutnya siswa berdoa
 - b. Guru mengabsen siswa dan menanyakan apakah ada yang tidak hadir

- c. Guru mengapresiasi kehadiran siswa
 - d. Guru menyampaikan apersepsi tentang mata pelajaran
 - e. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
 - f. Guru menjelaskan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yakni media visual kartu pintar.
2. Kegiatan inti (45 menit)
- a. Guru memberikan penjelasan tentang organisasi pergerakan nasional menggunakan media visual kartu pintar
 - b. Siswa menyimak penjelasan guru tentang materi organisasi pergerakan nasional
 - c. Guru bertanya kepada siswa tentang nama organisasi pemuda yang ada di Indonesia
 - d. Siswa menjawab dengan benar nama organisasi pemuda yang ada di Indonesia sesuai dengan yang ada di kartu pintar
 - e. Guru meluruskan atau memperjelas nama – nama organisasi pemuda di Indonesia serta menjelaskan siapa saja tokoh yang ada di dalamnya
 - f. Siswa menyimak penjelasan guru tentang nama organisasi dan tokoh yang ada di dalamnya
 - g. Siswa di bagi ke dalam 4 kelompok secara heterogen
 - h. Guru memberikan gambar dan kolom diskusi untuk di isi oleh setiap kelompok
 - i. Guru membimbing jalannya diskusi
 - j. Setiap perwakilan kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya
 - k. Guru meluruskan hasil dikusi
 - l. Guru bertanya kepada siswa apakah ada yang tau apa sumpah pemuda itu
 - m. Siswa menjawab pertanyaan dari guru
 - n. Guru menjelaskan pengertian dari sumpah pemuda
 - o. Guru bertanya tentang organisasi pemuda saat sumpah pemuda
 - p. Guru meluruskan dan memperjelas organisa pemuda pada saat sumpah pemuda dan menjelaskan kongres pemuda 1 dan 2
3. Kegiatan akhir (15 menit)
- a) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah disampaikan
 - b) Guru memberikan motivasi kepada siswa
 - c) Guru memberikan tindak lanjut berupa PR untuk di kerjakan di rumah
 - d) Guru menutup pembelajaran hari ini dan selanjutnya siswa berdoa
 - e) Guru mengucapkan salam

h. **MEDIA PEMBELAJARAN**

- 1. Gambar organisasi pemuda Indonesia
- 2. Gambar tokoh tokoh kongres 1 dan 2
- 3. Kartu pintar yang berisikan garis besar materi pelajaran

i. **SUMBER DAN BAHAN PEMBELAJARAN**

- 1. Buku sumber : buku LKS; Tim Surya Badra. Hal : 1

2. Buku Pendidikan kewarganegaraan untuk sekolah dasar kelas 3, Prayogi Bestari; Ati Sumiati; CV. PUTRA NUGRAHA. Hal 1.

j. **PENILAIAN**

1. Bentuk penilaian : tes, tertulis dan lisan
2. Instrumen penilaian : hasil diskusi dan soal esay
3. Prosedur penilaian : post test

**Guru Mata Pelajaran
PKn**

**Bengkulu Selatan, 2018
Peneliti,**

(.....)
NIP.

Rili Wahyuni Sari
NIM. 1416242768