

ANALISIS PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MEDIA KANTONG PENGETAHUAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

**Riya Ma'alya Nakhlah, Sagita Shofa Az-Zahrah, Salsabila Nailul Muna, Oktaviana Dwi
Rahmadhani, Wawan Shokib Rondli**
Universitas Muria Kudus

202133117@std.umk.ac.id, 202133117@std.umk.ac.id, 202133117@std.umk.ac.id,
202133179@std.umk.ac.id, wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah strategi atau konsep yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), menyiapkan materi pembelajaran, dan memandu pengajaran di kelas. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan kantong pengetahuan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran PKn kelas IV di SDN 4 Getas Pejaten. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif menggunakan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif adalah jenis metode penelitian yang menggunakan deskripsi, semua aktivitas, objek, proses, dan subjek penelitian. Informasi yang dihasilkan adalah gambaran umum dalam bentuk narasi teks, yang menjelaskan secara keseluruhan tentang data yang telah terkumpul. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara dan dokumentasi. Teknik keabsahan data menggunakan triangulasi data. Hasil penelitian menyatakan bahwa guru masih menggunakan metode mengajar dengan model ceramah sehingga pembelajaran masih tampak membosankan, sehingga perlu adanya inovasi dari media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar dan menjadikan pengalaman belajar anak yang seru dan menarik. Media kantong pengetahuan bertujuan untuk mengasah pengetahuan anak tentang materi PKn yaitu Budaya Indonesia. Dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar PKn melalui media tersebut. Dalam penelitian ini ternyata SDN tersebut dilengkapi dengan sarana yang memadai untuk memanfaatkan serta meningkatkan penggunaan media pembelajaran. seperti sudah tersedia proyektor, gambar/pilar-pilar pengetahuan dan fasilitas lainnya. Namun fasilitas tersebut belum digunakan secara maksimal karena kendala waktu dalam proses pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PKn, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar seumur hidup dan menjadi bagian penting dari kehidupan dan aspek strategis bagi suatu Negara. Dalam kaitan ini, karena kompleksitas dan dinamika penyelenggaraan pendidikan maka para pakar dan pemerhati pendidikan telah banyak menginvestasikan tenaga dan pemikirannya untuk meningkatkan mutu dan memajukan pendidikan yang berhasil bagi negara (Akhir et al., 2021).

Pendidikan memiliki peranan yang penting untuk kemajuan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas sangat dibutuhkan untuk mendukung dan membangun suatu negara agar terus maju dan berkembang. Seseorang dikatakan berhasil adalah karena mereka berusaha untuk menggapai cita-citanya. Cita-cita tersebut dapat

terwujud apabila kita tekun dan bekerja keras. Pendidikan adalah suatu bimbingan atau peran yang dilaksanakan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang baik (Saputra, 2018).

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan penggunaan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan anak Indonesia untuk hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif serta mampu berpartisipasi dalam bermasyarakat. Menurut Hutaeruk & Simbolon, (2018) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam belajar.

Pada hakikatnya belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar merupakan evaluasi akhir dari serangkaian kegiatan dan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara berulang-ulang. Selain itu, hasil belajar akan diingat dalam waktu yang lama atau bahkan selamanya karena ikut membentuk karakter individu yang senantiasa berkeinginan untuk meraih prestasi yang lebih tinggi sehingga akan mengubah pola pikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik (Sulastri et al., 2015).

Menurut Bahan et al., (2021) kurikulum pendidikan dasar ditulis dengan tujuan mencapai sasaran pendidikan nasional, dengan mempertimbangkan tahap perkembangan siswa dan kesesuaian dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidikan dasar bertujuan utama untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, memfasilitasi perkembangan individu sebagai individu yang mandiri, mempercepat perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar untuk hidup mandiri dan menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, serta memupuk kreativitas. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan khas Indonesia harus didasarkan pada citra nilai-nilai budaya Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang menghasilkan model keinginan dan kemampuan untuk mengembangkan kreativitas yang mencerminkan identitas budaya Indonesia yang bergantung pada nilai-nilai sosial dan budaya yang ada. Dalam konteks pembangunan bangsa dan pengembangan karakter, pendidikan kewarganegaraan memiliki posisi, tugas, dan peran yang sangat penting. Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya adalah pendidikan karakter yang dikembangkan secara teratur. Dalam konteks ini, pendidikan kewarganegaraan tidak dapat dipisahkan dari kerangka politik kebangsaan dalam pembangunan bangsa dan karakter (Akbal, 2016).

Menurut Rondli & Mutofifin, (2022) menyatakan bahwa media pengajaran ialah strategi atau konsep yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk kurikulum (program pembelajaran jangka panjang), mengembangkan bahan ajar, dan mengarahkan proses belajar mengajar di kelas atau tempat lain. Dalam penggunaan media pengajaran, haruslah menarik dan memicu minat siswa untuk belajar dengan gembira serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Menurut Sadiman, (2016) alat pendidikan adalah suatu tindakan, perbuatan atau situasi/benda yang dengan sengaja diadakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media kantong pengetahuan adalah media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong. Dengan desain media Kantong Pengetahuan yang menarik akan membantu siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran tersebut sehingga siswa dapat lebih aktif belajar di dalam kelas tidak hanya itu saja siswa juga dapat lebih cepat memahami pembelajaran yang telah berlangsung. Media kantong pengetahuan sudah sering kali diterapkan dalam pembelajaran sehingga perlu untuk selalu dikembangkan untuk menunjang perkembangan jaman.

Selain itu Mufatikhah et al., (2023) menjelaskan bahwa proses

pembelajaran guru dikomunikasikan dengan benar, jelas dan menarik. Namun, guru masih kurang dalam memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji kemampuan mereka dalam kaitannya dengan materi yang diajarkan. Beberapa siswa masih mengobrol dengan temannya dan ada yang bermain sendiri. Hal ini untuk memungkinkan guru untuk melatih keterampilan siswa dalam kaitannya dengan materi yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran di kelas SD hendaknya memberikan semangat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Serta memberikan kemudahan bagi siswa memperoleh pengetahuan dan informasi tentang mata pelajaran, khususnya PKn. Dengan demikian peneliti ingin menganalisis media pembelajaran muatan PKn maka judul penelitian ini adalah “Analisis Penggunaan Media Kantong Pengetahuan terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SDN 4 Getas Pejaten”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif adalah metode penelitian, yang tujuannya adalah untuk menggambarkan secara rinci fenomena yang terjadi pada objek penelitian. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk mendapatkan gambaran dan penjelasan tentang lingkungan pengajaran, karakteristik siswa, metode, strategi dan materi PKN yang dipelajari.

Menurut Nawawi dalam Cecariyani & Sukendro, (2018) penelitian studi kasus berfokus secara mendalam pada objek tertentu dan mengkajinya sebagai suatu kasus. Studi kasus dilakukan dengan menginvestigasi lebih lanjut penyebab rendahnya pembelajaran PKn pada materi Budaya Indonesia di kelas IV SD, selanjutnya pengumpulan data dapat dikembangkan atau dibuktikan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD yang berjumlah 25 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 15 siswi perempuan.

Tindakan peneliti disesuaikan dengan kebutuhan, yang dapat memudahkan perolehan informasi yang valid dan juga memudahkan penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah melihat langsung/survey di sekolah dasar, wawancara, dan atau observasi, dokumentasi serta analisis data penelitian. Focus dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan analisis media pembelajaran kantong pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa SD. Penelitian ini dilakukan pada bulan maret 2023. Dengan tempat penelitian di SDN 4 Getas Pejaten Kudus. Teknik wawancara dilakukan secara langsung di SDN 4 Getas Pejaten, sedangkan teknik observasi peneliti dilakukan secara langsung dengan tujuan mengamati keadaan umum dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti melakukan observasi kelas dan melakukan pembelajaran PKn di kelas. Hasil pengamatan tersebut kemudian secara sistematis dituliskan sebagai catatan. Dokumentasi yang digunakan peneliti berasal dari sekolah dan foto terkait yang dapat dikaitkan dengan pembelajaran PKn untuk kelas IV SD.

Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi. Menurut Rini Kusumaningpuri & Khoirurrosyid, (2017) bahwa teknik analisis data tersebut saling berhubungan dan terjadi berurutan karena hal tersebut merupakan proses siklus dan interaksi sebelum, selama dan setelah pengumpulan data dalam format paralel yang memberikan pemahaman umum yang disebut dengan menganalisis.

Dalam penelitian ini triangulasi data dilakukan untuk menjaga validitas data. Menurut Huda & Rohmiyati, (2019) dalam penelitian kualitatif, teknik triangulasi digunakan untuk memverifikasi keakuratan informasi yang peneliti temukan dari hasil wawancara dengan informan kunci lainnya kemudian peneliti mengkonfirmasi dengan menggunakan studi dokumentasi dan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian. Pengamatan di SDN 4 Getas Pejaten untuk memastikan kemurnian dan keabsahan data. Untuk memastikan keabsahan penelitian ini dilakukan triangulasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2023 terhadap guru kelas IV SDN 4 Getas Pejaten. Isu yang muncul adalah rendahnya kapasitas kognitif/siswa dalam proses belajar, terutama dalam mata pelajaran

PKn. Serta pembelajaran yang berlangsung masih tergolong monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan siswa menemui masalah dan hambatan selama pembelajaran, misalnya Guru hanya mengandalkan buku pelajaran yang tersedia. Pilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan proses pengajaran masih mengandalkan metode ceramah., meskipun strategi pengajaran yang baik telah digunakan dan guru jarang membuat karya dengan media ajar yang menarik. Kemudian perhatian khusus diberikan berdasarkan temuan tersebut karena sangat mempengaruhi jumlah pengetahuan dan informasi yang diterima siswa melalui guru.

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui dan menganalisis media kantong pengetahuan untuk meningkatkan hasil belajar PKn di SDN 4 Getas Pejaten. Lokasi penelitian dilakukan di salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Kudus. Sekolah tersebut memiliki sarana-sarana yang memungkinkan untuk menggunakan dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran seperti proyektor, gambar atau poster pengetahuan, dan fasilitas lainnya. Namun, sarana-sarana tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal karena terbatasnya waktu dalam proses pembelajaran.

Menurut Muslim, (2020) Media kantong pengetahuan merupakan sarana belajar Pkn yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari budaya Indonesia secara menyenangkan dan tidak membosankan karena disajikan secara interaktif. Selain dari buku, pembelajaran tentang kebudayaan Indonesia juga dapat dilakukan melalui media ini. Dengan menggunakan media kantong pengetahuan, siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya. Media ini berisikan gambar di dalam kantong dan kantong daerah. Media ini juga dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan atau materi yang diajarkan.

Menurut Khairunnisa & Jiwandono, (2020) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi faktor guru, siswa, kurikulum dan lingkungan. Ketika berhadapan dengan yang berbeda. Tentunya dengan permasalahan diatas, guru memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Seorang guru harus mempertimbangkan beberapa hal sebelum

menentukan suatu media pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, karakteristik materi dan kegiatan pembelajaran, ukuran kelas, keterampilan guru, kondisi pembelajaran dan fasilitas sekolah. Jika guru menggunakan media dengan benar, banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam proses pembelajaran.

Minat adalah tekad atau perasaan seseorang yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau motivasi untuk melakukan sesuatu. Minat pada sesuatu mempengaruhi pembelajaran siswa berikutnya. Ketika siswa memiliki minat yang kuat untuk mempelajari sesuatu, mereka merasa percaya diri untuk mempelajarinya sehingga hasil belajarnya optimal, begitu pula sebaliknya (Irdianti et al., 2020).

Media kantong pengetahuan menjadi salah satu media yang menarik dan menjadi media yang disukai anak sekolah dasar karena cara pembelajarannya yang mudah dan tidak sulit untuk menjawab pertanyaan yang ada di setiap kantong. Dengan materi budaya Indonesia menjadikan anak-anak dapat mengenal serta memiliki wawasan luas tentang negara Indonesia. Kemampuan menjawab soal, faktanya, kemampuan subjek penelitian dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang efektif, namun kesulitan guru dalam mengajar dan kurangnya penggunaan media yang cocok dengan karakteristik siswa menyebabkan hasil belajar PKn yang memerlukan pemahaman yang lebih kompleks terpengaruh. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam mengajar dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sangat memengaruhi kemampuan akademik mereka. Dengan demikian, media kantong pengetahuan yang digunakan pada subjek penelitian berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn dengan teknik memahami materi (Iriyanto, 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat sisi positifnya yaitu penggunaan media kantong pengetahuan bisa menjadi alternatif yang pas untuk digunakan sebagai media pengajaran PKn topik kebudayaan Indonesia kelas empat pada pertemuan tatap muka secara langsung. Selain itu terdapat sisi negatifnya (kekurangan) yaitu (1) Diperlukan media belajar, (2) Materi

budaya Indonesia termasuk materi yang masih sulit dipahami siswa karena cakupan materinya banyak, (3) Siswa membutuhkan media pembelajaran PKn yang menarik dan inovatif. Dengan demikian peneliti dalam penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa dibutuhkan media kantong pengetahuan terhadap materi budaya Indonesia yang diperlukan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran PKn Kelas IV SD bagi guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbal, M. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan dalam Pembangunan Karakter Bangsa. Seminar Nasional Kerjasama: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar Dan Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia, 485–493.
- Akhir, M., Agus, M., & Sanytiara, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–16.
- Bahan, S., Nadziroh, & Chairiyah. (2021). Pengembangan Media Pakapin Dalam Pembelajaran Tematik Muatan Ppkn Pada Siswa Kelas Ii Sd Pangudi Luhur St. Aloysius Sedayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(1), 1259–1263.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i1.11134>
- Cecariyani, S. A., & Sukendro, G. G. (n.d.). Analisis Strategi Kreatif dan Tujuan Konten Youtube (Studi Kasus Konten prank Yudist Ardhana). 495–502.
- Huda, K. W., & Rohmiyati, Y. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dengan Media Buku Cerita Bergambar di SD Negeri Wotan 02 Kecamatan Sukolilo Kabupaten Pati. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 117–126.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26864>
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN ALAT PERAGA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SDN NOMOR 14 SIMBOLON PURBA. *SEJ (School Education Journal)*, 8(2), 112.
- Irdianti, P. R., Putrini, L. P. M., & Widiyana, I. W. (2020). Hubungan Minat Belajar dan Perilaku Empati Terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 459–472.
- Iriyanto, T. (2015). The Effect of Flannel Pocket Media Utilization toward the Ability of Summation Computation For Student with Hearing Impairment (Pengaruh Penggunaan Media Kantong Flanel terhadap Kemampuan Berhitung Penjumlahan Siswa Tunarungu 1). *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 50–56.

- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30651/else.v4i1.3970>
- Mufatikhah, N., Rondli, W. S., & Santoso. (2023). Strategi Guru Dalam Motivasi Belajar PPKn Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 9(2), 465–471. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4667>
- Muslim, A. (2020). *Media Pembelajaran PKN Di SD* (R. Nur Brilliant & N. Falahia (eds.)). Penerbit CV. Pena Persada.
- Rini Kusumaningpuri, A., & Khoirurrosyid, M. (2017). Implementasi Google Classroom Dengan Akun Belajar.id Di Masa Pandemi Covid-19 Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol. 6, No, 40–53.
- Rondli, W. S., & Mutofifin, M. (2022). The Effect of Think Pair Share (TPS) Learning Model on Understanding Pancasila Values in Grade VI Elementary School. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 45–52.
- Sadiman, A. S. dk. (2016). *Media Pendidikan*. Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, V(1), 5.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 192–209. <https://www.ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 2(1), 240. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD%0Ayang%0Ahttp://perspektif.pjj.unp.ac.id/index.php/perspektif/article/view/75%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/29825-ID-perbedaan-hasil-belajar-siswa-menggunakan-metode-pembelajaran-kooperatif-tipe->