

BAB II

PENGUNAAN MEDIA SEDERHANA UNTUK MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PKN

A. Kajian Pustaka

Dalam kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sebelumnya mencari hasil penelitian yang terdahulu sebagai bahan sumber masukan untuk merancang kerangkanya. Hasil penelitian yang digunakan sebagai bahan kajian pustaka dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Daniel Virgiawan Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 2008 yang berjudul “Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn SMP Negeri 4 Malang”. Dalam penelitian ini dijelaskan tentang peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PKn adalah sebagai sarana memperjelas materi pelajaran, sumber belajar, dan sarana peningkatan motivasi belajar siswa, faktor pendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar PKn adalah tersedianya media pembelajaran oleh sekolah, suasana kelas yang kondusif, siswa menanggapi dengan baik penggunaan media pembelajaran, faktor penghambat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antar lain kurangnya kemauan dan minat guru dalam menggunakan media pembelajaran, dan cara mengatasi hambatan dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar PKn.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Devati Intania Sari Mahasiswa Universitas Negeri Malang Tahun 2010 yang berjudul : Penggunaan Media CD Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kelas VII I Bilingual Di SMP Negeri 2 Malang”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan media media pembelajaran CD Interaktif pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) dapat meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran PKn di kelas VI bilingual SMPN 2 Malang.

Kedua jenis penelitian di atas menggunakan penelitian tindakan kelas. Namun penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Penelitian yang akan dilakukan ini membahas bagaimana penggunaan media sederhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi hak asasi manusia pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penelitian ini akan dilakukan di MI Negeri Gubug Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2012/2013.

B. Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Sederhana

1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹ Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2. Definisi Media Pembelajaran Sederhana

Media pembelajaran sederhana merupakan media pembelajaran yang tidak berbasis teknologi dan dapat dibuat sendiri. Media pembelajaran sederhana identik dengan hal yang simple yang tidak memerlukan biaya mahal.²

¹ I Wayan Santyasa, "*Landasan Konseptual Media Pembelajaran*" (Banjarangkan Klungkung, 10 Januari 2007) hlm 2.

² Nur Syifafatul Aimmah, "*Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana*", dalam <http://kumpulanmak.blogspot.com/2013/04/media-pembelajaran-sederhana.html>, diakses 2 Maret 2013.

.Media tidak selalu identik dengan mahal karena media dapat dibedakan berdasarkan keadaannya yaitu media canggih, yang identik dengan mahal dan media sederhana (*simple media*) yang tidak memerlukan biaya mahal. Media sederhana merupakan media yang dapat dibuat sendiri. Oleh anda sebagai guru atau ahli media yang biasanya tidak memerlukan listrik untuk menyajikannya.

Sesungguhnya proses belajar selalu terjadi dalam kegiatan kejiwaan siswa sendiri atau penalaran sendiri yaitu ketika terjadi interaksi antara lingkungan diri sendiri dengan lingkungan luar. Oleh karena itu alasan perlunya media sederhana dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Keyakinan bahwa penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik anak didik mampu memberikan suatu pengalaman baru yang bisa mengubah perilaku (pengetahuan, nilai-nilai, atau kecakapan (keterampilan) melalui aktivitas kejiwaan sendiri).
- b. Untuk mengoptimalkan panca indra anak dalam belajar. Dalam proses belajar mengajar panca indra dan seluruh kesanggupan seorang anak didik perlu dirangsang agar mereka tidak hanya mampu mengetahui melainkan juga memahami, mengingat, menganalisis dan melakukan kembali setiap perayaan yang dilakukan guru.
- c. Dengan penggunaan media sederhana mampu merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang dalam, jika digunakan secara seimbang sesuai materi pelajaran.

3. Unsur-unsur Media Pembelajaran sederhana

Jika kita mengamati sesuatu yang ada disekitar kita seperti majalah, iklan, papan informasi, kita akan menemukan banyak gagasan untuk merancang bahan visual yang menyangkut penataan elemen-elemen visual. Tatanan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang/dapat dibaca, dan menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya.

Unsur-unsur visual media sederhana adalah sebagai berikut:

a. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memindahkan siswa untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf sederhana, dengan huruf mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam tampilan visual. Kalimat-kalimat harus ringkas, tetapi padat dan mudah dimengerti.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal, dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Penekanan

Konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang menjadi pusat perhatian siswa, dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif warna atau ruang penekanan dapat diberikan pada unsur yang terpenting.

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan-keseimbanganmeskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang seluruhnya simetris disebut keseimbangan formal dengan menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun yang cenderung tampak statis, sedangkan keseimbangan informal tidak seluruh simetris yang memberi kesan dinamis dan menarik perhatian.

e. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian oleh karena itu pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan perlu diperhatikan.

f. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus yang dapat digunakan untuk penekanan unsur, seperti warna. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.

h. Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan, penekanan, untuk membangun keterpaduan, mempertinggi tingkat realisme objek, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu. Ada tiga hal penting yang harus diperhatikan dalam menggunakan warna yaitu:

- 1) Pemilihan warna khusus (merah, biru, dan sebagainya).
- 2) Nilai warna yaitu tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibandingkan dengan unsur lain dalam visual tersebut.
- 3) Intensitas atau kekuatan warna untuk memberikan dampak yang diinginkan.

4. Macam-Macam Media Pembelajaran Sederhana

Kalau kita kreatif ada berbagai benda yang ada dilingkungan kita yang bisa dijadikan sebagai media sederhana demi tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa kelompok media sederhana, yaitu: Gambar diam, grafis, display, relia, poster dan chart.³

³ Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997) Cet. 1, hlm. 113

a. Gambar

Gambar yang dimaksud disini termasuk foto, lukisan / gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada siswa⁴.

1) Gambar jadi

Materi pelajaran yang memerlukan visualisasi dalam bentuk ilustrasi yang dapat diperoleh dari sumber yang ada. Gambar-gambar dari majalah, brosur, selebaran, dan lain-lain mungkin dapat memenuhi kebutuhan kita. Jika pada saat ini belum memiliki klipping gambar, sebaiknya kita mulai mengumpulkan gambar dari beberapa disiplin ilmu. Dari berbagai sumber tersebut diatas, diharapkan tersedia gambar yang sesuai isi pelajaran, Dengan gabungan dari potongan dua gambar atau lebih, kebutuhan terhadap gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan dapat terpenuhi. Gambar yang dikumpulkan dan dipilih untuk digunakan dalam penyampaian materi pelajaran sebaiknya difoto kopi.⁵

2) Gambar Garis (sketsa)

Meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis. Gambar garis, kendatipun amat sederhana, dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik, Dengan gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting. Di samping gambar garis dapat dibuat langsung pada papan tulis ketika berada di kelas, gambar juga dapat dipersiapkan lebih dahulu pada lembaran karton atau kertas yang sesuai.⁶

⁴ Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, hlm. 113

⁵ Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, hlm. 113-114

⁶ Azhar, Arsyad, *Media Pengajaran*, hlm. 115-121

3) Gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto. Gambar media diam terdiri dari foto, gambar, peta, dan sebagainya.

4) Gambar fotografi

Merupakan salah satu media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap pengajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaanya., tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya.⁷

Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, pada setiap jenjang pendidikan⁸. Gambar fotografi dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan khusus mata pelajaran.

Dalam memilih gambar fotografi ada lima kriteria yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Gambar fotografi itu harus cukup memadai, artinya pantas untuk tujuan pengajaran yaitu harus menampilkan gagasan informasi atau konsep jelas yang mendukung tujuan kebutuhan pengajaran.
- b) Gambar-gambar itu harus memenuhi persyaratan artistik yang bermutu. Gambar yang bermutu harus memenuhi faktor: Komposisi yang baik, Pewarnaan yang efektif, dan teknik maksudnya teknik pemotretan yang unggul berniali lebih dari komposisi dan perwarnaan.
- c) Gambar fotografi untuk tujuan pengajaran harus cukup besar dan jelas. Bilamana ukuran gambar terlalu kecil maka akan

⁷ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), cet. 8, hlm 71

⁸ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hal 70

sulit diamati, pemahaman dan daya tarik terhadap gambar merosot dan perhatian siswa kepada gambar pun hilang.

- d) Validitas gambar, yaitu apakah gambar itu benar atau tidak.
- e) Memikat perhatian anak, ini cenderung kepada hal-hal yang diamatinya, yaitu terhadap benda-benda yang akrab dengan kehidupan mereka, misalnya, binatang-binatang, anak-anak, kereta api, kapal terbang dan sebagainya.⁹

b. Display

Bulletin board adalah media display yang sifatnya umum, maksudnya media yang berisi pesan baik untuk kelompok orang maupun populasi. Bulletin board dapat berisi berita, pengetahuan, pesan singkat, dan sebagainya. Bulletin board banyak digunakan untuk pengetahuan sederhana hampir sama dengan majalah dinding.

Berbagai jenis media grafis antara lain gambar, poster, sketsa, diagram, chart dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan bulletin. Selain itu, papan bulletin dapat dibuat di pesan-pesan verbal tertulis seperti karang-karangan (anak-anak) berita, feature, dan sebagainya.¹⁰

Berbeda dengan *papan flanel*¹¹, papan bulletin ini tidak dilapisi kain flannel tetapi langsung ditempelkan gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan bulletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

Secara fisik bulletin board adalah suatu bidang datar dengan berbagai ukuran dan bentuk (persegi panjang) yang dapat ditempel pada paku payung. Display dapat dibuat sebagai media pembelajaran sederhana dengan cara *pertama*, memilih gambar yang sesuai dengan mata pelajaran. *Kedua*, gambar-gambar tersebut langsung ditempelkan pada papan bulletin dengan menggunakan paku payung.

⁹ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, hlm 73-75

¹⁰ Dr. Arief , Sadiman, Dkk, *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 49

¹¹ Papan Flanel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

c. Relia

Media relia adalah benda nyata, yang tidak harus dihadirkan di ruang kelas tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek, sehingga dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa.

d. Poster

Poster adalah media yang bersifat persuasif yang bermaksud menarik perhatian dengan menyatukan gambar, warna, tulisan, dan kata-kata. Poster yang baik harus dinamis, menonjolkan kualitas. Poster harus sederhana tidak memerlukan pemikiran bagi pengamat secara rinci, harus cukup kuat untuk menarik perhatian, bila tidak, akan hilang kegunaannya.¹²

Kesederhanaan disain dan sedikit kata-kata yang dipergunakan mencirikan poster-poster yang berwatak kuat. Pada prinsipnya poster itu merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu¹³. Poster yang baik hendaknya meliputi : Sederhana, menyajikan satu ide dan untuk menapai satu tujuan pokok, Berwarna, sloganya ringkas dan jitu, tulisanya jelas, motif dan disain bervariasi.¹⁴

Poster yang digunakan disekolah memerlukan daya tarik untuk memikat perhatian dalam sekali lihat. Poster yang memikat adalah perpaduan antara menyenangkan serta menarik hati, kedua-duanya merupakan unsure yang kuat dalam belajar. Adapun cara pembuatan media poster : Poster di buat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Pemasanganya bisa dikelas, di luar kelas, dipohon, ditepi jalan, dan dimajalaaah. Ukuranya bermacam-macam, tergantung kebutuhan.¹⁵

¹² Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, hlm. 51

¹³ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, hlm. 51

¹⁴ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, hlm. 51

¹⁵ Dr. Nana Sudjana & Drs. Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, hlm. 54

5. Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana

Media pembelajaran sederhana dapat berupa gambar atau foto yang dipergunakan dalam proses pembelajaran dapat dibuat sendiri oleh guru. Menurut Oemar Hamalik,¹⁶ sebelum membuat media gambar terlebih dahulu memperhatikan keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, dan artistik.

Media gambar sebagai bagian dari media pembelajaran sederhana sering dipergunakan karena nilai ekonomis dan kepraktisannya. Guru dapat membuat sendiri media gambar ini atau membeli. Untuk membeli media gambar yang bagus tentu harganya relatif mahal dibanding membuat sendiri media gambar tersebut. Media gambar dapat dibuat dengan beragam variasi pembuatan. Bahan-bahan yang dipergunakan dalam pembuatan media gambar dapat berupa kertas, papan triplek, gabus, dan kain. Media gambar paling sederhana dapat dilukis sendiri di atas kertas karton putih ukuran disesuaikan dengan keutuhan. Dapat juga gambar yang akan dijadikan media di fotokopi dahulu sesuai ukuran yang dibutuhkan kemudian ditempel pada papan triplek atau gabus. Setelah selesai agar gambar tersebut tahan lama dan tidak rusak sebaiknya ditempelkan pada papan triplek kemudian dilapisi dengan plastik. Berikan warna pada gambar tersebut agar lebih menarik untuk dilihat. Berikut merupakan contoh media gambar tentang fase dan tolakan kaki dalam lompat jauh yang dibuat menggunakan kertas karton putih dengan papan triplek sebagai dasar gambar.

C. Karakteristik Materi Hak Asasi Manusia di MI

Sesuai dengan hakikat pembelajaran anak usia MI, maka prinsip yang digunakan dalam pembelajaran HAM dikembangkan sesuai dengan karakteristik belajar anak. *Pertama*, anak MI belajar secara konkrit sehingga pembelajaran HAM diupayakan secara konkrit pula. *Kedua*, pembelajaran HAM menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain (bermain bebas,

¹⁶ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 67-68)

bermain dengan bimbingan, bermain dengan diarahkan), *Ketiga*, pembelajaran HAM di MI menggunakan prinsip *active learning*. *Keempat*, pembelajaran HAM di MI dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan, tanpa tekanan, dan menarik, misalnya dengan memberikan sentuhan akrab, ramah, sambil bernyanyi, dengan gambar, dan lain sebagainya. *Kelima*, berpusat pada anak yaitu anak menjadi subjek aktif dalam belajar. *Keenam*, pembelajaran HAM di MI memberikan kesempatan paada anak untuk mengalami atau berkspерimen (mencoba) mengalami berbagai kegiatan pembelajaran HAM.¹⁷

Pembelajaran HAM di MI dapat mengembangkan berbagai keterampilan sosial, kognitif, dan emosional serta spiritual. *Multiple intelligence* dapat ditumbuhkembangkan dalam pembelajaran HAM sehingga pembelajaran tersebut akan lebih bermakna bagi kehidupan anak.

Standar kompetensi pembelajaran HAM adalah menampilkan sikap positif terhadap perlindungan dan penegakan Hak Azasi Manusia (HAM), dan Kompetensi Dasarnya adalah :

1. Menguraikan hakikat, hukum dan kelembagaan HAM
2. Mendeskripsikan kasus pelanggaran dan upaya penegakan HAM
3. Menghargai upaya perlindungan HAM
4. Menghargai upaya penegakan HAM

D. Peningkatan Hasil Belajar Materi HAM

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar sebagaimana tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.¹⁸ Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi

¹⁷ Efendi, “*Inisiasi Pembelajaran HAM di MI*”, dalam <http://pjjpgsd.dikti.go.id> , diakses 2 Maret 2013.

¹⁸ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:: Balai Pustaka, 2002), hlm. 895

kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam hasil belajar yaitu, Keterampilan dan kebiasaan; Pengetahuan dan pengertian; Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.¹⁹ Pada dasarnya hasil belajar ini ditandai oleh adanya perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut tampak dengan ciri-ciri yang antara lain:

- a. Perubahan yang disadari dan disengaja (intensional)
- b. Perubahan yang berkesinambungan (kontinyu)
- c. Perubahan yang fungsional
- d. Perubahan yang bersifat positif
- e. Perubahan yang bersifat aktif
- f. Perubahan yang bersifat pemanen
- g. Perubahan yang bertujuan dan terarah
- h. Perubahan perilaku secara keseluruhan

Sedangkan menurut Gagne sebagaimana diikutip Ahmad Sudrajat perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk:²⁰

- a. Informasi verbal; yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
- b. Kecakapan intelektual; yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 26

²⁰ Ahmad Sudrajat, "Hasil Belajar" dalam <http://www.ahmadsudrajat.wordpress.com/hasil-belajar>. co.id, diakses 2 Maret 2013.

dan hukum. Ketrampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.

- c. Strategi kognitif; kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berfikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
- d. Sikap; yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain. Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
- e. Kecakapan motorik; ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun karsa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi belajar) dikaitkan dengan jenis-jenis prestasi yang hendak diukur.²¹

Teori Bloom yang menyatakan bahwa tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai tiga ranah (*domain*). Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam proses kegiatan

²¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta : Logos, 1999), hlm. 150.

belajar mengajar ketiga ranah ini akan terlihat tingkat keberhasilan siswa dalam menerima hasil pembelajaran atau ketercapaian siswa dalam penerimaan pembelajaran. Dengan kata lain, prestasi belajar akan terukur melalui ketercapaian siswa dalam penguasaan ketiga ranah tersebut. Maka untuk lebih spesifiknya, diuraikan sebagaimana dibawah ini:

a. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif) berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.²²

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.²³ Tipe hasil belajar pengetahuan berisi tentang hal-hal khusus. Seperti, kata-kata lepas, nama-nama benda, dan istilah-istilah. Selain itu juga berisi tentang cara dan sarana. Seperti, penggunaan aturan, cara, symbol, gaya, gerakan, sebab-sebab, susunan, klasifikasi, unsur-unsur, criteria, metode, teknik, prosedur, dan lain sebagainya. Yang terakhir pengetahuan tentang universal dan abstraksi. Seperti, prinsip, asas, hokum, landasan, unsur pokok, implikasi, teori, dan struktur.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang dipelajari. Pemahaman juga dikenali dari kemampuan untuk membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, menerjemahkan, menafsirkan, meramalkan, dan memperhitungkan, dan sebagainya.²⁴

²² Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, (Semarang: CV. Andalan Kita, 2007), hlm. 38-44.

²³ Wikipedia, “*Taksonomi Bloom*”, dalam, http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom, diakses 2 Maret 2013.

²⁴ Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, hlm. 39.

3) Aplikasi (*Application*)

Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Atau kemampuan untuk menerapkan suatu abstraksi pada situasi konkrit. Abstraksi biasanya berupa prinsip atau generalisasi. Aplikasi adalah penerapan suatu yang umum sifatnya pada suatu yang khusus. Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya di dalam kondisi kerja.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.²⁵

Mustaqim memiliki definisi berbeda tentang analisis. Menurutnya analisis adalah kemampuan menetapkan prinsip atau generalisasi mana yang sesuai dengan situasi baru. Mampu memisahkan sesuatu menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu. Dan mampu memahami prosesnya, cara kerjanya, atau mempunyai gambaran diagram atau sistematikanya.²⁶

5) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Sintesis satu tingkat di atas analisa. Seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau

²⁵ Wikipedia, "Taksonomi Bloom", dalam, http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom, diakses 2 Maret 2013.

²⁶ Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, hlm. 41.

pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan. Sintesis ditandai adanya unsur baru dalam mengintegrasikan sesuatu.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal. Bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

- b. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi. Seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Tujuan pendidikan ranah afektif adalah hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif. Taksonomi tujuan pendidikan ranah afektif terdiri dari aspek:

1) Penerimaan (*Receiving/Attending*)

Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan-rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.

2) Tanggapan (*Responding*)

Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.

3) Penghargaan (*Valuing*)

Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu mulai dibentuk suatu sikap menerima,

menolak atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin.²⁷

4) Pengorganisasian (*Organization*)

Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik di antaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala nilai mana yang pokok dan selalu harus diperjuangkan, mana yang tidak begitu penting.

5) Karakterisasi Nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*)

Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah-lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. Karakterisasinya mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri. Disebut juga dengan istilah mewatak yang berarti seluruh hidupnya telah dijiwai oleh nilai yang telah digelutinya secara konsisten.²⁸

- c. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin. Keterampilan ini disebut motorik karena melibatkan secara langsung otot, urat dan persendian. Sehingga keterampilan benar-benar berakar pada aspek kejasmanian. Orang yang memiliki keterampilan motorik, mampu melakukan serangkaian gerakan tubuh dalam urutan tertentu dengan mengadakan koordinasi gerakan-gerakan anggota tubuh secara terpadu. Ciri khas dari keterampilan motorik ini ialah adanya

²⁷ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Media Abadi, 2009), hlm. 248.

²⁸ Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, hlm. 43.

kemampuan. Automatisme²⁹ yaitu gerakan-gerak yang terjadi berlangsung secara teratur dan berjalan dengan enak, lancar dan luwes tanpa harus disertai pikiran tentang apa yang harus dilakukan dan mengapa hal itu dilakukan. Menurut E.J. Simpson ranah psikomotorik terdiri dari kemampuan berikut ini:³⁰

- 1) Mengindera. Mendengarkan, melihat, meraba, mencecap, membau, dan bereaksi
- 2) Kesiagaan diri. Konsentrasi mental, berpose badan, mengembangkan perasaan (sikap positif untuk melakukan sesuatu)
- 3) Bertindak secara terpinpin. Menirukan, mempraktikkan yang dicontohkan.
- 4) Bertindak secara mekanik. Menguasai gerakan-gerakan tertentu.
- 5) Bertindak secara kompleks. Sudah sampai pada taraf mahir, gerakannya sudah disertai improvisasi.

Demikian penjelasan tentang hasil belajar. Pada dasarnya tidak bisa dipastikan bagaimana hasil belajar itu bisa betul-betul ditingkatkan. Karena hasil belajar ini dipengaruhi oleh banyak faktor yang memengaruhi. Baik itu yang berhubungan dengan faktor siswa, guru, tingkat kesulitan materi, maupun metode pembelajaran yang digunakan, namun dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dalam penelitian ini hanya akan dikaitkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yaitu media sederhana pada materi hak asasi manusia..

E. Prosedur Pembelajaran Materi Hak Asasi Manusia dengan Media Sederhana

Sesuai tahap pertumbuhan anak. Pembelajaran HAM di MI bukan saja menyampaikan materi tentang nilai-nilai HAM tetapi pembelajarannya sendiri harus sesuai dan dijiwai dengan HAM. Jika tidak, maka anak akan mengalami

²⁹ Wikipedia, “*Taksonomi Bloom*”, dalam, http://id.wikipedia.org/wiki/Taksonomi_Bloom, diakses 2 Maret 2013

³⁰ Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, hlm. 44.

suatu keadaan *paradoksal* atau *inkonsistensi* yaitu bagaimana ia dapat memahami materi HAM yang diterima ketika pembelajarannya sendiri melanggar HAM.

Berbagai pendekatan dapat digunakan dalam pembelajaran HAM di MI, antara lain: induktif, deduktif, kontekstual, kooperatif (*cooperative learning*), inquiry, discovery, konstruktivistik, behavioristik. Strategi yang digunakan berdasarkan pendekatan tersebut adalah: (a) siswa belajar secara aktif; (b) siswa membangun peta konsep sendiri; (c) siswa mampu menggali informasi dari berbagai media dan sumber belajar; (d) siswa membandingkan dan mensintesis informasi; (e) siswa mengamati secara aktif; (f) siswa menganalisis sebab akibat; (g) siswa melakukan kerja praktik artinya melakukan aktivitas praktis di dalam belajar HAM.³¹

Sebagaimana kita ketahui bahwa tingkat perkembangan kognitif anak MI berada pada fase operasional konkrit. Oleh karena itu, penggunaan media dan sumber pembelajaran sangat penting dan mutlak dilakukan, baik media yang dirancang khusus sesuai kebutuhan maupun memanfaatkan benda atau peristiwa yang ada disekitar anak, seperti; antrian I kantor pos, perilaku pedagang di pasar, dan lain sebagainya.

Pemanfaatan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal penting berikut: (a) media yang digunakan sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak, (b) media yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai, (c) sesuai dengan pesan atau materi yang akan disampaikan pada anak, (d) media yang digunakan sesuai dengan metode atau strategi pembelajaran yang dilakukan (Anderson 1983), (e) sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakannya, (f) sesuai dengan potensi sekolah.³² Dengan mempertimbangkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media sederhana yaitu berupa gambar, foto, dan kliping dari surat khabar.

³¹ Efendi, "*Inisiasi Pembelajaran HAM di MI*".

³² Efendi, "*Inisiasi Pembelajaran HAM di MI*".

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³³

Berdasarkan kerangka teoritik tersebut, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan, “Melalui penggunaan media sederhana, maka hasil pembelajaran PKn siswa kelas VI MI Negeri Gubug Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2012/2013 pada materi Hak Asasi Manusia dapat ditingkatkan”.

³³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2006), hlm. 71.