



Media Pembelajaran Permainan Kartu Norma Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Boyolali

Dionisius Heckie Puspoko Jati^{*1}, Egi Des Fitria²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: dionisius.jati@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-11-05 Revised: 2023-12-22 Published: 2024-01-07 Keywords: <i>Learning Media; Picture Norm Cards; Learning Outcomes.</i>	Through the use of picture norm cards as instructional materials, this study seeks to raise students' engagement levels in the classroom and strengthen their understanding of the core concept of norms in daily life. The study was carried out at Boyolali's SMA Negeri 2. Twenty female and sixteen male students from class X Science 1 served as the research subjects. Research methodology in the classroom: classroom action research. Use picture norm card learning resources to help students understand content better in class. It is the responsibility of every student to be able to study the subjects that have been explained. So that students can understand the material presented by the teacher with their own ideas, the material obtained from the teacher is then re-processed with the students. It is important for students to be able to analyze content and various everyday standards. The study's findings demonstrate that using illustrated norm card media can help students become more proficient in the core concept of norms in daily life.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-11-05 Direvisi: 2023-12-22 Dipublikasi: 2024-01-07 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran; Kartu Norma Bergambar; Hasil Belajar.</i>	Melalui penggunaan kartu norma bergambar sebagai bahan ajar, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan tingkat keterlibatan siswa di kelas dan memperkuat pemahaman mereka tentang konsep inti norma dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Boyolali. Dua puluh siswa perempuan dan enam belas siswa laki-laki kelas X IPA 1 dijadikan sebagai subjek penelitian. Metodologi penelitian di kelas: penelitian tindakan kelas. Menggunakan sumber belajar kartu norma bergambar untuk membantu siswa memahami konten dengan lebih baik di kelas. Merupakan tanggung jawab setiap siswa untuk dapat mempelajari mata pelajaran yang telah dijelaskan. Agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan idenya sendiri, maka materi yang diperoleh dari guru tersebut kemudian diolah kembali bersama siswa. Penting bagi siswa untuk mampu menganalisis isi dan berbagai standar sehari-hari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu norma bergambar dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam konsep inti norma dalam kehidupan sehari-hari.

I. PENDAHULUAN

"Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air," demikian penjelasan pasal 37 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang baru, khususnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Menurut Noor MS Bakry (2002: 2) dalam bukunya Pendidikan Kewarganegaraan, "Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik mengembangkan rasa cinta kasih, kesetiaan, dan keberanian berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia," sejalan dengan definisi tersebut di atas.

PPKn berfungsi sebagai sarana pembinaan keterampilan, sifat, dan moral warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. PPKn memegang peranan penting. Dimana dapat kita

amati bahwa persoalan-persoalan sering muncul dalam kehidupan berbangsa dan mengalami berbagai guncangan sebagai akibat dari globalisasi yang selalu berkembang seiring dengan kemajuan yang semakin maju. Oleh karena itu PPKn harus segera dihasilkan dan dituangkan dalam standar nasional, standar materi, dan model pembelajaran yang efektif mencapai tujuannya.

Baik variabel internal maupun eksternal mempunyai dampak yang signifikan terhadap seberapa baik siswa belajar, khususnya mata pelajaran kewarganegaraan. Unsur fisik dan psikis (minat, kecerdasan, bakat, tingkat kecerdasan, kemandirian, dan motivasi) merupakan contoh komponen internal. Variabel lingkungan (alam dan sosial) dan variabel instrumental (kurikulum, program, fasilitas, metodologi, pendekatan) adalah contoh pengaruh eksternal.

Rendahnya hasil belajar PKn dapat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain miskonsepsi siswa pada beberapa disiplin ilmu, teknik dan pendekatan yang belum memadai, serta taktik pembelajaran yang kurang bervariasi. Mengajar tidak hanya berorientasi pada proses dengan harapan menghasilkan hasil yang lebih baik, menurut Sudjana (1988).

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar PKn anak adalah kurangnya motivasi, sehingga kesadaran mereka untuk menjadi siswa yang baik belum berkembang. Dalam situasi seperti ini, pengembangan atau penyediaan bahan pembelajaran menuntut guru untuk lebih imajinatif dan kreatif agar pembelajaran dapat berhasil. Selama ini sebagian besar pembelajaran PPKn dilakukan oleh guru dengan menggunakan teknik ceramah, yaitu siswa hanya duduk diam, memperhatikan, dan mengulangi apa yang didengarnya. Guru hampir tidak pernah menggunakan berbagai media dan pendekatan pembelajaran, bahkan saat mengajar PKn. Teknik-teknik yang digunakan oleh para pendidik belum memberikan hasil yang berarti dalam hal pemahaman siswa terhadap kurikulum PKn. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan merencanakan pembelajaran yang menarik bagi siswanya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyasa (2004) yang menyatakan bahwa tanggung jawab utama pendidik adalah menciptakan suasana pembelajaran yang ramah dan merangsang sehingga akan menggugah rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keinginan belajar.

Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran PPKn, selain penggunaan metode pembelajaran yang tepat. Menurut Sadiman (2003), siswa yang menggunakan media dapat belajar lebih efektif dan berprestasi lebih baik sesuai dengan hasil yang diinginkan. Media kartu norma bergambar merupakan salah satu sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan penguasaan PPKn. Karena kartu norma bergambar memuat penjelasan singkat materi yang dipelajari beserta contoh penerapannya, juga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar. Penggunaan kartu norma bergambar memungkinkan siswa berpartisipasi lebih langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.

Cronbach (1954) mendefinisikan belajar sebagai perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman. Dalam hal ini, belajar dipahami

sebagai modifikasi perilaku yang disebabkan oleh pengalaman. Oleh karena itu, perilaku seseorang akan lebih banyak berubah seiring dengan pengalaman. Lebih lanjut, belajar adalah hubungan yang diciptakan perilaku antara stimulus dan respons, menurut Skinner (2002). Jika seseorang dapat menunjukkan perubahan perilaku, maka dianggap telah mempelajari sesuatu.

Belajar menurut Gagne (1985) adalah suatu perubahan keterampilan manusia yang mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dan tidak hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan. Menurut Morgan (1961), belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang cukup permanen yang disebabkan oleh pengalaman sebelumnya. agar proses yang terus-menerus berlangsung pada diri siswa mempengaruhi perubahan perilaku akibat pengalaman yang dialaminya. Seseorang belajar melalui upaya keras untuk memperoleh perubahan perilaku baru yang komprehensif sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan (Slameto, 2003).

PPKn adalah informasi yang dikumpulkan melalui observasi dan eksperimen terkontrol yang digunakan untuk mempelajari tentang bangsa dan identitas setiap orang (Carin dan Sund, 1989). PPKn adalah suatu prosedur di mana individu mengumpulkan data secara metodis tentang bangsa dan dirinya, serta nilai-nilai dan sikap yang mendukungnya sepanjang proses ilmiah (Abruscato, 1996). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan PPKn mengajarkan peserta didik untuk memahami hakikat (proses, produk, dan aplikasi), menumbuhkan rasa ingin tahu, pola pikir yang gigih, dan sadar akan nilai-nilai kemasyarakatan serta bergerak ke arah yang positif. Untuk memastikan bahwa pembelajaran terjadi secara efektif, faktor-faktor di atas harus diperhitungkan ketika memilih teknik atau strategi pengajaran untuk kelas kewarganegaraan.

Hasil belajar merupakan modifikasi tingkah laku atau keterampilan siswa berupa informasi, sikap, dan kemampuan yang berguna, menarik, dan efisien. Siswa mencapai tujuan pembelajaran ini dengan terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran berbasis kurikulum untuk setiap mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Menurut Reigeluth (1983), ada tiga (tiga) indikator yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan hasil belajar: (1) efektivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dengan melihat keberhasilan (prestasi) siswa dari berbagai sudut pandang; (2)

efisiensi pembelajaran, yang biasanya diukur dengan melihat biaya dan waktu pembelajaran; dan (3) daya tarik belajar, yang selalu diukur dengan melihat kecenderungan siswa untuk mau belajar secara terus menerus. Hasil belajar secara khusus diartikan sebagai suatu kinerja yang dilambangkan dengan suatu kemampuan yang dipelajari. Oleh karena itu, pendidik harus mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan bagi siswanya.

Sikap, nilai, minat, apresiasi, dan modifikasi mood sosial semuanya merupakan bagian dari komponen afektif. Lima tingkatan berkisar dari mudah hingga canggih untuk aspek ini: (1) penerimaan adalah kepekaan terhadap kondisi atau gejala yang berfungsi sebagai rangsangan. (2) responding, yaitu berkaitan dengan bagaimana seseorang merespon stimulus yang muncul; (3) penilaian (valuing), yaitu berkaitan dengan seberapa besar bobot yang diberikan terhadap gejala atau rangsangan yang muncul; (4) Organisasi: yaitu penerimaan beragam nilai yang didasarkan pada sistem nilai yang lebih tinggi; (5) Karakteristik nilai (diwakili oleh kompleks nilai): ini adalah puncak dari sistem nilai terpadu individu, yang berdampak pada perilaku dan kepribadian mereka.

Kemampuan manual dan motorik berkaitan dengan komponen psikomotorik. Yang termasuk dalam aspek ini adalah: (1) persepsi, yaitu penggunaan indera untuk melakukan aktivitas; (2) kesiapan kerja (set), yaitu kesiapan mental, fisik, dan emosi untuk melaksanakan suatu kegiatan; (3) mekanisme, yang berkaitan dengan kinerja respons yang dipelajari; (4) respons terbimbing, yaitu tindakan yang diikuti atau diulangi atas instruksi orang lain; (5) proficiency (complex overt respon), yaitu berkaitan dengan keterampilan gerak motorik; (6) adaptasi, yaitu berkaitan dengan keterampilan yang telah berkembang dalam diri individu sehingga yang bersangkutan mampu memodifikasi pola geraknya; (7) keaslian, yaitu kemampuan menciptakan pola pergerakan baru berdasarkan keadaan.

Istilah "medium" mengacu pada perantara penyampaian informasi yang berada di antara sumber dan penerima, menurut Heinich, Molenda, dan Russell (1985). Akibatnya, media komunikasi mencakup hal-hal seperti radio, televisi, bioskop, foto, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, dokumen cetak, dan sejenisnya. Media yang menyampaikan pesan atau informasi dengan maksud untuk memberi petunjuk atau memuat pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Versi jamak dari

kata "media" secara harfiah diterjemahkan sebagai "perantara" atau "pengantar". Namun, kata tersebut sekarang digunakan dalam bentuk tunggal dan jamak. Menurut Miarso (2007), AECT mendefinisikan media sebagai semua format dan jalur yang digunakan dalam proses transmisi informasi. Sebaliknya, Osmon dalam Miarso (2007) mendefinisikan media sebagai teknologi yang menggabungkan organisasi informasi dan rangsangan sensorik tertentu untuk dapat memperlihatkan, mencatat, berbagi, dan mendistribusikan simbol-simbol.

Menurut Commission on Instrumental Technology (1970), media pendidikan adalah segala bentuk media selain instruktur, buku teks, dan papan tulis yang muncul dari revolusi komunikasi dan dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan. Menurut Gagne, ada berbagai elemen dalam lingkungan belajar yang mungkin mendorong siswa untuk belajar, termasuk media pendidikan. Menurut Briggs, media pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk merangsang peserta didik dan juga memfasilitasi proses pembelajaran (Miarso, 2007). Menurut Susilana dan Riyana (2008), ada tiga cara berbeda untuk mendefinisikan media pembelajaran: (1) teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan; (2) sarana fisik penyampaian isi/materi pembelajaran seperti buku, film, slide, dan lain sebagainya; dan (3) fasilitas komunikasi dalam format cetak atau audio, termasuk teknologi perangkat keras. Dua komponen utama dari setiap media pembelajaran adalah perangkat keras atau peralatan dan perangkat lunak atau pesan yang disampaikan.

Menurut Dick, Carey, dan Carey (2005), pemilihan media melibatkan mempertimbangkan setidaknya empat aspek selain perilaku dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut: (1) Ketersediaan sumber lokal, artinya harus membeli atau membuat media yang dimaksud jika belum tersedia dari sumber yang ada; (2) Ketersediaan uang, orang, dan fasilitas pada saat Anda membeli atau memproduksi sendiri media tersebut; (3) Penampilan media: mengacu pada seberapa mudah beradaptasi, berguna, dan bertahan lama media tersebut; dengan kata lain dapat digunakan kapan saja, di mana saja, selama ada peralatan disekitarnya, serta bersifat portabel dan mudah dipindahkan. (4) Efektivitas biaya jangka panjang.

Menggunakan model pola ASSURE dari Heinich, Molenda, dan Russell (1996) merupakan metode tambahan dalam memilih media, dimana

setiap huruf menandakan Menganalisis tujuan keadaan, karakteristik peserta didik, Memilih, mengubah, atau membuat materi; menggunakan bahan; meminta tanggapan dari pembelajar; dan menilai. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) menganalisis karakteristik siswa, meliputi usia, pengalaman belajar sebelumnya, keluarga, latar belakang sosial budaya dan ekonomi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap; 2) mengidentifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dipenuhi; 3) melakukan pemilihan media, modifikasi media yang ada, atau desain sesuai kebutuhan; dan 4) memperhatikan dan mempelajari penggunaan media. Hal ini dilakukan karena setiap jenis media mempunyai tujuan dan juga waktu pemasangan/persiapan yang unik.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Media oleh Haney dan Ullmer dalam Miarso (2007) membagi media dalam tiga kategori utama, yang dikenal sebagai taksonomi media pembelajaran, yaitu:

1. Media Penyajian: Media yang dapat menyampaikan informasi. Hal ini dapat dipisahkan lagi menjadi: (1) Kelompok 1 (gambar diam): bahan cetak, grafis, dan foto (2) Kelompok kedua (media proyeksi diam): transparansi, film seri (filmstrip), film bingkai (slide), dan proyeksi pantulan (proyektor buram), yang kadang-kadang digunakan bersama dengan bahannya, serta setiap fasilitas proyeksi. (3) Rekaman vinil, kaset, radio, dan telepon termasuk dalam kelompok tiga (media audio). Film bersuara berada pada kelompok 4 (audio plus media still visual), sedangkan televisi dan video berada pada kelompok 5 (gambar hidup/film). Kelompok Keenam (televisi) dan Kelompok Ketujuh (multimedia) terdiri dari sumber-sumber pembelajaran yang terpadu atau membentuk satu kesatuan; sumber daya ini digabungkan atau "dikemas" ke dalam modul dan dikenal sebagai "kit".
2. Benda media, atau media yang mengandung informasi, adalah benda tiga dimensi yang menyampaikan informasi melalui atribut fisiknya, seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, dan fungsi, bukan melalui penyajian. Benda nyata dan benda buatan sama-sama termasuk dalam media objek.

3. Media interaktif, atau media yang memudahkan komunikasi. Siswa didorong untuk terlibat langsung dengan media ini menggunakan media ini. Siswa fokus pada lebih dari sekedar presentasi dan materi.

Prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media diuraikan oleh Leshin dkk. dalam Arsyad (2010) sebagai berikut: (1) media berbasis manusia, yang meliputi permainan peran, guru, tutor, dan pendidik lainnya; (2) media cetak yang meliputi buku, panduan, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas; (3) media berbasis visual, meliputi buku, bagan, grafik, peta, gambar/gambar, transparansi, dan slide; (4) media berbasis audio visual, meliputi video, film, slide, serta tape dan televisi; dan (5) media berbasis komputer, yang mencakup pengajaran berbantuan komputer dan video interaktif.

Arsyad (2010) menyatakan bahwa media visualisasi dapat dibuat dengan berbagai cara, antara lain foto, foto dengan ilustrasi, gambar garis, grafik, bagan, dan kombinasi dua format atau lebih. Gambar garis dapat digunakan untuk mengilustrasikan bentuk suatu benda dasar tanpa harus khawatir siswa salah mengartikannya. Grafik dapat dimanfaatkan dengan amplop norma, yaitu sumber belajar yang berbentuk lembaran kertas yang ditemplei amplop yang memuat penerapan norma. Kartu norma bergambar merupakan media yang dilengkapi dengan amplop di dalamnya. Siswa kemudian mengambil selembar kertas yang menyatakan bagaimana norma-norma tersebut diterapkan, dan mereka menjelaskan makna kalimat-kalimat di kertas tersebut serta kaitannya dengan pelajaran yang telah dipelajari oleh guru. Siswa berikutnya kemudian mengklasifikasikan kertas tersebut berdasarkan norma yang ditunjukkan oleh siswa sebelumnya bahwa aplikasi tersebut termasuk dalam kategori tersebut. Norma amplop mewakili media yang sangat lugas dan kuat. Menggunakan kertas dan styrofoam, yang merupakan bahan yang mudah didapat, cukup mudah digunakan dan cara pembuatannya mudah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 2 Boyolali. Dua puluh siswa perempuan dan enam belas siswa laki-laki kelas X IPA 1 dijadikan sebagai subjek penelitian. Karena jumlah siswa dalam kelas tersebut proporsional dan telah ditetapkan oleh penelitian, maka kelas tersebut dipilih sebagai subjek penelitian. Metodologi penelitian di kelas: penelitian tindakan kelas. Pendekatan

ini dipilih dalam upaya meningkatkan efisiensi pembelajaran yang terjadi secara siklus atau bertahap. Diharapkan dengan mempelajari, menyempurnakan, dan juga menyelesaikan permasalahan pendidikan dan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), prosedur pendidikan dan pembelajaran yang kreatif serta peningkatan hasil pembelajaran dapat terwujud secara sistematis. Penelitian dimulai dari tahapan-tahapan perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, dan kembali ke tahap pertama untuk menyelesaikan siklus berikutnya.

Analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian tindakan ini untuk mencapai analisis data. Catatan lapangan merupakan salah satu jenis analisis data kualitatif yang dilaporkan secara lengkap dan mendalam selama proses penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi setiap siklus terhadap aktivitas peneliti dan siswa, maka dihasilkanlah analisis data kualitatif. Berkolaborasi sebagai pengamat, data observasi dianalisis, dan temuan disajikan secara sistematis dalam gaya naratif dengan grafik dan tabel. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk melacak perkembangan prestasi belajar PPKn dengan menjalankan tes kesesuaian berdasarkan hasil refleksi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Observasi siklus I dilakukan sebagai bagian dari proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan media pembelajaran kartu norma bergambar yang mencakup topik penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Konteks pelaksanaan pembelajaran, tindakan guru (dalam hal ini peneliti), dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menjadi subyek utama observasi. Sebagai kolaborator kooperatif, instruktur (sesama) berperan sebagai pengamat dalam observasi ini, yang juga mengikuti parameter observasi yang telah direncanakan sebelumnya.

Berikut rangkuman dasar observasi yang dilakukan pada tiga sesi tentang pelaksanaan tindakan siklus I: Instruktur sebagai peneliti mengawali pembelajaran dengan memberikan sambutan kemudian menanyakan adanya siswa yang tidak hadir. Setiap pertemuan dihadiri oleh total 36 siswa (seluruh siswa hadir). Selanjutnya, instruktur menyiapkan kelas dengan menginstruksikan siswa untuk bersiap-siap untuk sesi tersebut. Ada suasana

tenang di kelas. Instruktur selanjutnya menginstruksikan kelas untuk mengumpulkan tugas-tugas mereka, setelah itu dia menjelaskan tujuan dan keuntungan dari konten yang akan dipelajari.

Seluruh siswa terlihat sangat memperhatikan penjelasan guru mengenai topik materi yang disajikan melalui PowerPoint, dan mereka pun merespon pertanyaan yang diajukan guru. Siswa pada tahap ini benar-benar mengikuti instruksi secara terorganisir, dan mereka memberikan perhatian yang cermat terhadap apa yang mereka pelajari.

Setelah penyampaian materi, guru mempersilahkan siswa untuk bertanya. Sekitar 63,5% siswa memanfaatkan kesempatan ini. Menanggapi pertanyaan siswa, guru menjawab. Setelah memberikan tugas belajar lainnya kepada kelas, instruktur menindaklanjuti dengan menanyakan apakah ada hal yang masih belum mereka pahami. Siswa terlihat kooperatif dan aktif mendiskusikan tugas guru selama pembelajaran (86,4% siswa aktif). Guru mengunjungi setiap siswa pada saat pembelajaran ulang dan meminta siswa yang masih kesulitan untuk membicarakan pekerjaan yang diberikan. Guru menggunakan media untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dengan memberikan bimbingan. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membahas beberapa materi tentang bagaimana norma-norma yang dibahas pada siklus I dapat digunakan dalam situasi sehari-hari. Selama dua setengah jam dilakukan refleksi.

Setelah beberapa kali pertemuan, tahap siklus II memasuki tahap berikutnya. Setelah dikonversi ke skala nilai 0-100, analisis pelaksanaan refleksi dan permainan media selubung norma siklus II menghasilkan nilai rata-rata dan simpangan baku sebesar $75,77 \pm 8,62$ dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 52 dan dengan 76 sebagai median (Me) dan 80 sebagai modus (Mo). Sebanyak 34 orang siswa mendapat nilai ≥ 60 atau dianggap tuntas belajar, sedangkan 2 orang siswa tetap mendapat nilai < 60 atau dianggap belum tuntas belajar.

Proses pembelajaran PPKn materi penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media pembelajaran kartu norma bergambar pada proses tindakan siklus II terlihat sudah berjalan dengan baik berdasarkan hasil diatas. Aktivitas belajar dan aktivitas kooperatif siswa juga sudah baik dan

penguasaan materi sudah terlihat. Selain itu, ada kemajuan penting bagi para siswa. Hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 94,4%, melebihi harapan 75%.

Dari observasi kolaboratif yang dilakukan sepanjang tindakan siklus II, dapat diambil beberapa kesimpulan, salah satunya adalah proses pembelajaran berkualitas. Sepanjang proses pembelajaran, guru lebih banyak terlibat dengan siswa dan memfasilitasi diskusi kelompok. Rata-rata 28 siswa (80%) aktif pada seluruh aktivitas atau ciri-ciri yang diamati, yang termasuk aktivitas siswa baik.

Tindakan pada siklus II telah berhasil meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pertumbuhan dan perkembangan, terbukti dari analisis dan refleksi yang telah dilakukan. Hasil siklus I dan survei I (pratindakan) menunjukkan bahwa penguasaan mata pelajaran siswa mengalami peningkatan. Selanjutnya hipotesis yang diajukan diterima karena penggunaan media pembelajaran kartu norma bergambar dapat meningkatkan penguasaan siswa pada materi pertumbuhan dan perkembangan setelah siklus II. Hal ini dikarenakan hasil analisis komparatif dengan berbagai tes data refleksi dan tugas pada siklus II menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $26,61 > 1,70$.

Rata-rata skor refleksi siswa pada siklus II sebesar $75,77 \pm 8,62$ menunjukkan bahwa penguasaan materi siswa telah mencapai batas minimal ketuntasan hasil belajar (60). Secara tradisional, 97,1% siswa telah mencapai ketuntasan belajar (memiliki nilai ≥ 60), atau lebih dari 75% dari batas minimal yang telah ditentukan. Oleh karena itu, terbukti bahwa penggunaan sumber belajar dengan kartu norma bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di kelas.

B. Pembahasan

Menggunakan sumber belajar kartu norma bergambar untuk dapat membantu siswa memahami konten dengan lebih baik di kelas. Merupakan tanggung jawab setiap siswa untuk dapat mempelajari mata pelajaran yang telah dijelaskan. Agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan idenya sendiri, maka materi yang diperoleh dari guru tersebut kemudian diolah kembali bersama siswa. Penting bagi siswa untuk mampu menganalisis isi dan berbagai standar sehari-hari.

Ketika siswa dapat menyusun kembali isi pembelajaran ini menurut keunikannya masing-masing tanpa melangkah terlalu jauh atau menyimpang dari aslinya, hal ini menunjukkan bahwa mereka telah menguasai materi pelajaran dengan lebih mendalam. Pengamatan siklus I menunjukkan hal tersebut. Hasilnya, pada siklus II peneliti semakin banyak menciptakan permainan edukatif berbasis pendekatan pembelajaran kartu norma bergambar. Hasilnya, ketika guru menyajikan konten atau ketika siswa menyajikannya sambil bermain, hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan tanya jawab yang lebih baik.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 Boyolali penggunaan media kartu norma bergambar dapat membantu siswa lebih memahami topik penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, penggunaan media kartu norma bergambar dapat meningkatkan keterlibatan instruktur dan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar.

B. Saran

Guru di dorong untuk menjadi lebih berkompeten, khususnya guru PPKn. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan penelitian dan menghadiri konferensi ilmiah, misalnya. Selain itu, guru juga harus memperluas basis pengetahuannya dalam menggunakan media dan metode pembelajaran yang baru dan kreatif. Dalam menggunakan media pendidikan, guru harus mempertimbangkan motivasi dan minat siswanya. Media yang digunakan dalam pendidikan harus memperhatikan motivasi dan minat siswa. Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn pada umumnya dan untuk memahami penerapan norma dalam kehidupan sehari-hari pada khususnya dikenal dengan media amplop norma. Untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif, penggunaan media amplop standar juga harus direncanakan dengan cermat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrascunto, J. 2004. *Teaching Children Science: A Discovery Approach* (6th Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- BSNP. 2006. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Carin, A.A., Sund, Robert B: 1989. Teaching Modern Science (5th Edition). Columbus: Merrill Pub. Co.
- Cronbach, L.J. 1954. Educational Psychology. New York: Harcourt, Brace and Co.
- Dale, E. 1969. Audiovisual Method in Teaching. New York. The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winson, Inc.
- Dick, W., Carey, L., and Carey, J.O. 2005. The Systematic Design of Instruction (6th Edition). Boston: Pearson.
- Gagne, R.M (Ed). 1987. Intructional Technology: Foundations. London: LEA Publishers.
- Gagne, R.M. 1985. The Conditions of Learning 4th Edition. New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. 1985. Instructional Media and The New Technologies Of Instruction Second Edition. New York: John Wiley & Sons.
- Miarso, Y. 2007. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Morgan, C. T. 1961. Introduction to Psychology. New York: McGraw-Hill Book Co.
- Mulyasa, E. 2004. Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Reigeluth, C (Ed). 1983. Instructional Design Theories and Models. Hillsdale, NJ: Erlbaum Associates.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2003. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Skinner, B.F. 2002. Operant Conditioning. All Rights Reserved: B.F. Skinner Foundation.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 1988. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.