

**THE EFFECT OF USING AUDIO VISUAL FLASH PLAYER
MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF PKN CLASS 4
ELEMENTARY SCHOOL MUHAMMADIYAH 2 KRIAN
[PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL FLASH
PLAYER TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN
KELAS 4 SD MUHAMMADIYAH 2 KRIAN]**

Shellyn Roudhotul Apriana¹⁾, Feri Tirtoni ^{*.2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: Shellyn@umsida.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine student learning outcomes using audio-visual media flash player in 4th grade PKN elementary school learning, because at this time students' interest in learning about PKN and the Pancasila values contained therein greatly decreased. It is hoped that foreign cultures that enter the era of globalization will not make the next generation of the nation forget their own culture, so that PKN SD learning is very important to be applied from an early age. This study uses experimental quantitative methods, researchers use experimental quantitative methods because the data obtained is more accurate, and in order to find out whether the audio visual flash player learning media can improve student learning outcomes and increase student learning motivation or not. In addition, this research is also expected so that students can understand and apply the values contained in PKN SD subjects through audio-visual flash player learning media, if students are able to understand and apply the material that has been delivered. Then the goals of education will be achieved properly, and teacher educators are able to create the next generation of the nation who has Pancasila values, loves the homeland, has a sense of unity and integrity, has religious values and norms contained in PKN subjects, so that HR (Human Resources and Human Resources)) that exist in this nation are increasingly qualified and able to compete with other countries.*

Keywords – Education Digital ; Audio Visual Flash Player; Learning Outcomes

Abstrak. *Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual flash player pada pembelajaran PKN SD kelas 4, dikarenakan dimasa saat ini minat belajar siswa tentang PKN dan nilai-nilai pancasila yang terkandung didalamnya sangat menurun sekali. Budaya budaya luar yang masuk di era globalisasi ini diharapkan tidak membuat generasi penerus bangsa menjadi lupa dengan budayanya sendiri, sehingga pembelajaran PKN SD ini sangat penting untuk diterapkan sejak dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen, peneliti menggunakan metode kuantitatif eksperimen dikarenakan agar data yang diperoleh lebih akurat, dan agar dapat mengetahui apakah media pembelajaran audio visual flash player dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa atau tidak. Selain itu penelitian ini juga diharapkan agar peserta didik dapat memahami dan menerapkan nilai nilai yang terkandung pada mata pelajaran PKN SD melalui media pembelajaran audio visual flash player, jika peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi yang sudah disampaikan. Maka tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik, dan guru pendidik mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki nilai nilai pancasila, cinta tanah air, memiliki rasa persatuan dan kesatuan, memiliki nilai religious dan norma yang terkandung dalam mata pelajaran PKN, sehingga SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada di bangsa ini semakin berkualitas dan mampu bersaing dengan Negara-Negara yang lainnya.*

Kata Kunci – Education Digital; Audio Visual Flash Player, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang sangat penting yang harus diajarkan oleh peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa.

Sedangkan visi pendidikan Kewarganegaraan adalah mewujudkan proses pendidikan yang terarah pada pengembangan kemampuan individu, sehingga menjadi warga Negara yang cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian akan membentuk warga negara Indonesia yang didasarkan pada Pancasila dan karakter positif pada masyarakat Indonesia.

Dimensi manusia sebagai makhluk individual, makhluk sosial, makhluk susila, dan makhluk religi dalam kedudukan kita sebagai warga Negara Indonesia, hendaknya dikembangkan secara seimbang. Dimensi manusia tersebut secara konsisten diperjelas dan dipertajam di dalam memandang dirinya sendiri dengan potensi diri pribadi, dan pengembangan kerjasama dengan orang lain, salinh menghargai satu sama lain untuk membawa keunggulan bangsa dan Negara, serta kepatuhannya untuk mematuhi norma-norma dalam masyarakat, dan aktualiasi dirinya untuk bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, hal itulah merupakan beberapa materi Pendidikan Kewarganegaraan Indonesia, disamping materi-materi lainnya.

Tujuan Pendidikan Dasar dapat tercapai dengan baik apabila dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Sehingga akan berdampak pada pemerolehan hasil belajar yang tinggi bagi peserta didik. Penyelenggaraan pendidikan yang selama ini sudah sangat baik, terlihat dari banyaknya program-program pemerintah yang berkaitan dengan pendidikan, namun kendala utama yang di alami oleh pemerintah ialah cakupan wilayah yang sangat luas sehingga mengakibatkan tidak meratanya persebaran guru dan pasilitas penunjang pendidikan yang lainnya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasioal (dalam Arif Rohman.2011:10) menyebutkan Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasioal (dalam Arif Rohman.2011:10) menyebutkan. "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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi masyarakat dan bangsa". Sehingga proses pembelajaran dikelas juga merupakan acuan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi dan dalam pengembangan pengetahuan kognitifnya.

Penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran sangat bagus terhadap berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas, jika kita menggunakan media pembelajaran yang menarik, maka peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mereka juga tidak akan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga mereka tidak akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian mengenai "Pengaruh Media Audio Visual Flash Player Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PKN Kelas 4 SD Muhammadiyah 2 Krian".

Media pembelajaran seperti yang diungkapkan oleh Gerlach & Ely 1971 (dalam Azhar Arsyad 2014: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar yakni manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Menurut Arief. S Sadiman (2012: 7) "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi". Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Hamidjojo (dalam Azhar Arsyad, 2016:4), "Media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju".

Menurut Syaiful Bahri Djarmah dan Aswan Zain (2013: 124), "media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua".Selanjutnya Sri Anitah (2008: 6.30) mengungkapkan bahwa", Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar". Media pembelajaran sendiri diharapkan dapat mempermudah guru pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sudah disampaikan guru pendidik. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan media audio visual flash player dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran PKN di kelas, mengembangkan pengetahuan kognitif, berfikir kritis, serta tidak merasa bosan saat jam pembelajaran berlangsung, selain itu guru pendidik juga lebih mudah dalam hal menyampaikan materi dengan adanya media audio visual flash player saat pembelajaran di kelas.

II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yakni kuantitatif eksperimen. Dikatakan penelitian kuantitatif Menurut Hadari Nawawi (2015: 101) menyatakan, “Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat kebebasan aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan.” Alasan menggunakan teknik pengukuran karena data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes dilakukan sebelum (pre-test) dan sesudah (pos-test) diberikan perlakuan, kemudian akan diolah secara statistik untuk mengetahui pengaruh penerapan media audio visual. Maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena dilakukan percobaan di suatu kelas dengan cara memberikan perlakuan tertentu berupa penggunaan media audio visual dalam pendidikan kewarganegaraan (PKn) serta melihat perolehan belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2016: 107) menyatakan bahwa, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Bentuk desain eksperimen penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental design jenis one grup pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah dilakukan perlakuan Populasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 2 Krian yang berjumlah 66 siswa. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan oleh peneliti adalah nonprobability sampling model sampling Purposive. Nonprobability sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015: 84). Berdasarkan hal tersebut maka ditentukan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Al-Aziz yang berjumlah 22 siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian ini hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada pertemuan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan cara melakukan pembelajaran PKN SD di kelas IV Al-Aziz dengan menerapkan media pembelajaran “Audio Visual Flash Player” dengan materi PKN “BPUPKI, PPKI, dan Cara Meneledani Sikap Tokoh”. Pertemuan atau pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada hari Senin, 19 September 202. Terlihat bahwa minat dan respon siswa dalam pembelajaran PKN masih kurang, hal ini dapat diketahui oleh peneliti saat melakukan observasi langsung pada siswa kelas IV Al-Jabbar SD Muhammadiyah 2 Krian dan juga saat peneliti melakukan wawancara dengan wali kelasnya. Kegiatan dilakukan dengan dimulainya guru dalam menjelaskan materi dengan media Audio Visual Flash Player, kemudian setelah guru menjelaskan kepada siswa dan melakukan Tanya jawab tentang materi yang sudah disampaikan, peneliti melakukan eksperimen dengan cara memberikan angket terhadap hasil belajar yang sudah dilakukan oleh siswa kelas IV Al-Aziz dengan menggunakan media audio visual flash player. Penggunaan angket untuk mengukur media audio visual, skor yang diperoleh menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat opsi jawaban yaitu, P, SP, KP, TP. Soal digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, skor yang diperoleh menggunakan skala Guttman.

2. Variabel Penggunaan Media Audio Visual

Jumlah angket penggunaan media audio visual terdiri dari 20 butir pernyataan dengan empat opsi jawaban, yaitu Paham (P), Sangat Paham (SP), Kurang Paham (KP), dan Tidak Paham (TP). Skor yang diberikan adalah untuk TP, 2 untuk KP, 3 untuk SP dan 4 untuk P. Data penelitian variabel media audio visual dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1 Statistik Deskriptif Data Penelitian Variabel Penggunaan Media Audio Visual

N	Valid	22
	Missing	0
Mean		45.00
Median		47.25
Modus		44
Variance		42.602
Range		24
Minimum		35
Maximum		53
Sum		1489

Dari tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa dengan responden sebanyak 22 diperoleh: nilai rata-rata sebesar 45.00 , dengan median 47.25 , dan modus 44, variance pada data tersebut adalah 42,602, dengan range sebesar 24, nilai minimum 35 dan nilai maksimum 53, dengan jumlah skor sebesar 1489. Distribusi frekuensi media audio visual dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Audio Visual

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
35-39	4	16,3	16,3
40-44	3	10,7	25
45-48	10	45,7	77,4
49-53	3	10,1	93,07
54-57	2	7	100
Total	22	100	-

3. Variabel Hasil Belajar Siswa

Jumlah soal yang diberikan pada siswa dalam tes ini sebanyak 25 butir soal dalam bentuk pilihan ganda dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Data penelitian variabel media audio visual dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3 Statistik Deskriptif Data Penelitian Variabel Hasil Belajar

	Pretest	Posttest
N		
	Valid	22
	Missing	0
Mean	58.00	75,05
Median	59.07	77.00
Modus	53	73
Variance	80.656	38.758
Range	32	28
Minimum	44	64
Maximum	82	88
Sum	1250	2291

Dari Hasil Tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa pada : (1) pretest diperoleh data bahwa dengan responden sebanyak 22 diperoleh: nilai rata-rata sebesar 58 , dengan median 59,07, dan modus 52, , variance pada data tersebut adalah 80,656, dengan range sebesar 32, nilai minimum 44 dan nilai maksimum 82, dengan jumlah skor sebesar 1150; dan (2) posttest diperoleh data bahwa dengan responden sebanyak 22 diperoleh: nilai rata-

rata sebesar 75,05, dengan median 77, dan modus 73, variance data tersebut adalah 38,758, dengan range sebesar 28, nilai minimum 64 dan nilai maksimum 88, dengan jumlah skor sebesar 2291.

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Komulatif (%)
65-68	4	17,8	17,8
69-75	7	25,6	44,8
76-79	4	17,8	73,7
80-84	4	17,8	89,9
85-87	3	10,1	100
Total	22	100	-

PEMBAHASAN

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media audio visual flash player terhadap hasil belajar siswa kelas IV Al-Aziz SD Muhammadiyah 2 Krian, siswa mengalami minat belajar yang meningkat. Melalui data pretest posttest siswa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dimana pada pretes dengan 22 siswa mendapatkan skor 1250 dan untuk posttest mendapatkan skor 2291. Hal ini membuat peneliti semakin yakin jika media pembelajaran yang ada dikelas sangat mendukung hasil belajar dan juga minat belajar siswa, karena dengan media pembelajaran yang menarik siswa juga akan lebih bersemangat lagi dalam proses belajar dikelas. Selain itu peran guru juga sangat penting dalam keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran yang telah disampaikan, sehingga dengan menggunakan media audio visual flash player guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

VI. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media audio visual flash player sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa dapat lebih memahami dan menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru pendidik. Selain itu minat belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran PKN kelas 4 juga meningkat, dan diharapkan dengan meningkatnya minat belajar dan hasil belajar siswa ini guru pendidik dapat mencetak generasi penerus bangsa yang memegang nilai-nilai pada pancasila, yang selalu berpegang teguh pada Bhinneka Tunggal Ika, dan mampu bersaing dengan banyak pesaing diluar sana namun tidak lupa dengan budaya dan bangsa Indonesia. Peneliti sangat berharap sekali kedepannya guru dapat mengimplementasi media audio visual flash player dalam pembelajaran dikelas, karena dengan media pembelajaran yang menarik akan menambah minat belajar siswa, dan akan membuat hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik, ditambaha lagi dengan adanya perkembangan IPTEK yang ada sangat diharapkan di masa saat ini guru pendidik dan siswa tidak ketinggalan dengan perkembangan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmatnya alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan tepat waktu. Penelitian ini dapat terlaksanakan dengan baik dan terwujud karena adanya dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini saya ingin mengucapkan terimakasih kepada Bapak Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 2 Krian dan juga kepada wali kelas 4 yang sudah memberikan izin agar penulis dapat melakukan penelitian dengan lancar di SD Muhammadiyah 2 Krian. Serta penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Ibu, alm.Ayah, keluarga, bang adam dan semua pihak yang sudah memberikan dukungan dan doa sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- [1] Arif S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan “Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya”* Depok: Rajawali Pers.
- [2] Azhar Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [3] Bakry Ms Noor. 2002. “*Pendidikan Kewarganegaraan (Kewiraan)*” Yogyakarta: Liberty
- [4] Hadari Nawawi. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- [5] Hamid Darmadi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- [6] Huda, M. (2016). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [7] Jakni. (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan Di Perguruan Tinggi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- [8] Kurniasih, I. (2017). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*: Kata Pena.
- [9] Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). *Development of computerbased interactive multimedia: study on learning in elementary education. Int. J. Eng. Technol, 7(4), 2035-2038.*
- [10] Sri Anitah W, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [11] Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.