PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL *SCREENCAST-O-MATIC* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PKN KELAS IV DI SDN 05 BOTUMOITO KABUPATEN BOALEMO

JURNAL

Disusun Oleh :

ISMAIL ADIPU
F01417053

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

2021

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul : Penggunaan Media Audio Visual *Screncast-O-Matic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran PKN Kelas IV di SDN 05 Botumoito Kabupaten Boalemo.

Nama : Ismail Adipu

NIM : F01417053

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyetujui Nama Pembimbing dicantumkan dalam Artikel tersebut dan Menyetujui Untuk dimuat pada Jurnal PRODIK Program Studi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd, M.Pd	Fandi H. Binggo S.Pd, M.Pd
NIDN: 0916078502	NIDN: 0922028803

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL *SCREENCAST-O-MATIC* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PKN KELAS IV DI SDN 05 BOTUMOITO KABUPATEN BOALEMO

Ismail Adipu-Fandi H. Binggo
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Uninersitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : *ismailadipu234@gmail.com, fandi.binggo@gmail.com*

Abstract

This study shows that the learning outcomes of students in the PKN subject are still in the low category. This is indicated by the low learning activity of students at the time of initial observation, with a percentage level of 33.33% of the 24 students. Therefore the researcher took action using the audio-visual screencast-O-matic learning media of diversity material. From the results of research conducted on student learning outcomes, there was an increase of 41.66% in the first cycle of the first meeting, 50% of the first cycle of the second meeting and 62.5% of the first cycle of the third meeting. Whereas in the second cycle of the first meeting the increase in learning outcomes reached 70.83% and in the second cycle the second meeting had increased up to 87.5%.

Based on research conducted in cycle I and cycle II, it can be concluded that by using audio-visual screencast-O-matic media, diversity material can improve student learning outcomes in PKN learning in class IV SDN 5 Botumoito, Boalemo Regency, this is in terms of increasing learning outcomes. students from 33.33% rose to 87.5%

Keywords: Media Audio Visual Screncast-O-Matic, Student learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKN masih dalam kategori rendah. Hal ini ditunjukkan dari masih rendahnya aktivitas belajar peserta didik pada saat observasi awal, dengan taraf persentase 38,55% dari 24 peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan tindakan menggunakan media pembelajaran audio visual *screencast-O-matic* materi keberagaman. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada hasil belajar peserta didik, terjadi peningkatan sebesar 41,66% pada siklus I pertemuan pertama, 50% siklus I pertemuan kedua dan 62,5 % pada siklus I pertemuan ketiga. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama peningkatan hasil belajar mencapai 70,83% dan pada siklus II pertemuan kedua mengalami peningkatan hingga 87,5% sehingga sudah mencapai indikator kinerja yang sudah ditetapkan yaitu 80% dengan KKM 70

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi meningkat begitu pesat, baik dalam hal informasi maupun komunikasi. Perkembangan dalam hal informasi dan komunikasi ini tak perlu diragukan lagi, banyak lembaga-lembaga yang memanfaatkan kemajuan dari teknologi dengan upaya untuk meningkatkan kualitas dari sumber daya yang dimiliki, seperti lembaga dalam bidang ekonomi, hukum dan bahkan lembaga pendidikan pun turut memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang dilaksanakan baik di tingkat universitas maupun sekolah.

Sekolah merupakan tepat proses memanusiakan manusia dalam berberapa kategori, seperti SMA, SMP maupun SD. Di sekolah dasar terdapat mata pelajaran PKN yang dapat menumbuhkembangkan rasa kecintaan peserta didik sebagai warga negara yang baik. Mata pelajaran PKN sangat penting diajarkan sejak usia dasar, mengingat dalam materi pembelajaran PKN mengajarkan peserta didik memahami posisinya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sejalan dengan pendapat menurut Lubis (2020:1) bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam upaya menumbuhkembangkan serta mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat dihandalkan. Peserta didik di sekolah dasar mempunyai peranan pentinguntuk masa depan bangs, mengingat peserta didik sebagai calon penerus generasi bangsa dan masa depan bangsa terdapat ditangannya. Sedangkan pendapat menurut Somantri (dalam Fadhillah dkk, 2019:91) bahwa mata pelajaran PKN merupakan usaha untuk memberikan pembekalan pengetahuan dan kemampuan terhadap peserta didik mengenai kehidupan berbangsa, bernegara serta hubungan antar warga negara, agar dapat menjadi warga negara yang dapat dihandalkan.

Proses pembelajaran di sekolah dasar (SD) didukung dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam mendukung jalannya suatu proses pembelajaran. Guru harus memilih media yang tepat sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Materi yang dikemas.

disesuaikan dengan media yang akan diguanakan, sehingga perlu adanya pembaharuan-pembaharuan dalam menggunakan media ataupun model pembelajaran. Guru tidak monoton dalam proses pembelajaran dan dituntut harus berinovasi dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan topik yang diajarkan. Menurut Yaumi (2018:13) Dengan keterampilan yang dimiliki guru dalam hal mendesain, memanfaatkan, dan mengembangkan media pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan perhatian, minat serta memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menerima materi yang diajarkan dengan mudah. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kustandi dan Darmawan (2020:3) bahwa kemampuan guru dtuntut untuk: 1) inovasi dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang menantang dan merangsang pola pikir peserta didik; 2) menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik; 3) memberikan umpan balik disetiap pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana materi yang sudah diserap oleh peserta didik. Dengan kemampuan dan kreatifitas yang dimiliki oleh seorang guru

dalam memilih media diharapkan terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Guru harus mampu memilih media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik antusias dalam proses pembelajaran.

Namun kenyataannya, menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 05 Botumoito Kabupaten Boalemo, bahwa sistem pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya cenderung menggunakan media ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Sebagian peserta didik hanya bermain tanpa memperhatikan penjelasan dari guru dan suasana pembelajaran tidak berjalan dengan kondusif. Jumlah peserta didik di kelas IV yaitu 24 orang, dari jumlah tersebut terdapat 8 orang peserta didik atau 38,55% tuntas sedangkan 16 orang atau 61,45% tidak tuntas Maka dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya media pembangkit suasana pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran yang yang menarik perhatian peserta didik saat ini berupa media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga media dalam bentuk audio visual sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media ini dapat menampilkan sebuah gambar yang bisa bergerak dan mengeluarkan sebuah suara yang sangat menarik perhatian peserta didik. Screncast-O-matic adalah salah satu media pembelajaran berupa perekaman layar yang menghasilkan sebuah video pembelajaran yang sering digunakan oleh guru. aplikasi screncast-O-matic ini cocok digunakan di SD mengingat usia anak pada masa ini berada pada tahapan usia kongkrit yang lebih cenderung menyukai hal-hal yang berisifat konseptual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 05 Botumoito yang beralamat di Desa Botumoito Kecamatan Botumoito Kabupaten Boelamo. Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2020/2021. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian menurut Lewin dalam (Yoni, Dkk (2010:55). Penelitian ini akan dilaksankan dalam beberapa kali siklus yang disesuaikan dengan hasil penelitian. Dalam setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan.

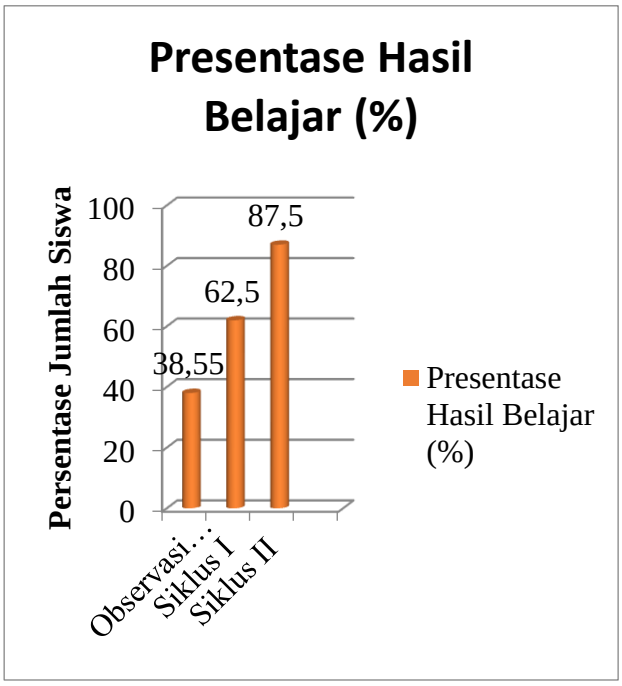
Menuurut Mawardi (2020:3) penelitian tindakan kelas merupakan penilitian yang praktis untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah dan melibatkan beberapa warga sekolah seperti kepala sekolah, guru maupun peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan diperoleh data bahwa hasil evaluasi yang dicapai siswa pada siklus I dan II tentang kemampuan meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 05 Botumoito Kabupaten Boalemo setelah dilakukan penelitian tindakan kelas ternyata terjadi peningkatan yaitu dari observasi awal 8 orang atau 8 % siswa yang tuntas atau mampu , meningkat menjadi 33,55 % setelah dilakukan penelitian pada siklus I meski belum memenuhi indikator yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian harus dilanjutkan pada siklus II. Pada pelaksanaan siklus II, capaian hasil

evaluasi siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan, dimana jumlah siswa yang tuntas atau mampu meningkat sebanyak 87,5 % atau sejumlah 21 orang dari 24 orang siswa. Hasil kemampuan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada diagram berikut ini :

Grafik Hasil Belajar Pada Observasi Awal
Peserta Didik Di Kelas IV
SDN 05 Botumoito
Pada Siklus I Dan II



Gambar 4.8 Grafik Perbandingan Hasil Belajar peserta didik PKn observasi awal,

Siklus I Sampai Siklus II.

Berdasarkan uraian tentang hasil yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian tindakan terkait hasil belajar peserta didik, rata-rata persentase yang diperoleh telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu 80%. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa jika guru menggunakan media pembelajaran audio visual screncast-o-matic maka hasil belajar peserta didik Kelas IV pada mata pelajaran PKN SDN 5 Botumoito Kabupaten Boalemo dapat meningkat, telah terbukti.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media tabel perkalian pintar dapat meningkatkan kemampuan menghitung volume kubus dan balok. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil kemampuan menghitung siswa pada siklus I hingga siklus II. Pada siklus I hasil evaluasi kemampuan menghitung siswa mencapai 33 % dan pada siklus II meningkat menjadi 83 %

DAFTAR PUSTAKA

Lubis, Maulana Arafah. 2020. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0.Jakarta: Kencana

Fadhillah, dkk. 2019. Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN. Surabaya: CV. Jakad Publishing.

Yaumi, Muhammad. 2018. Media & Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Kencana (divisi Prenadamedia Group)

Kustandi dan Darmawan, 2020.Pengembangan Media Pembelajaran.Jakarta: Kencana (divisi Prenadamedia Group)

Mawardi, Pitalis. 2020. Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah dan Cest Practise. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.