



Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Stimulasi Visual Pada Materi Demokrasi Di Kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates

Fitria

Prodi PPKn, STKIP PGRI Bangkalan
Riafit48@yahoo.com

Didik Hermanto

Prodi PPKn, STKIP PGRI Bangkalan

Anindita Trinura Novitasari

Prodi PPKn, STKIP PGRI Bangkalan
anindita@stkipgri-bkl.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to describe student activity during learning use visual stimulation media for material of democracy. Second, to describe student response to learning use visual stimulation media for material of democracy and describe the test result after take part in learning use visual stimulation media. This is quantitative descriptive research. The instruments that used to collect data are observation sheet of student activity, questionnaire of student response, and validated test result. Based on collected data, analysis result, and study refer that student activity during learning in good category is 3,37 on average. Second, reseach result refer that student activity during learning in positive category is 74% on average. And reseach result also describe the efectifity with learning completeness clasically with 86% that refer that learning can be told complete clasically. Based on research result can be concluded that whole 3 indicators of activity, response, and completeness of student learning are on good, positive, and complete category clasically.

Keywords: *Efectifity, visual stimulation media, material democracy*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi, kedua mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi dan mendeskripsikan tes hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media stimulasi visual. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi aktivitas siswa, Angket respon siswa dan tes hasil belajar yang telah divalidasi. Dari hasil pengumpulan data, hasil analisis data dan pembahasan menunjukkan aktivitas siswa selama pembelajaran dalam kategori baik dengan rata-rata 3,37 yang kedua hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berada dalam kategori positif dengan presentase rata-rata respon siswa yaitu 74%. Dan hasil penelitian ini juga menggambarkan efektivitas dengan ketuntasan belajar secara klasikal dengan presentase 86% yang menunjukkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan tuntas secara klasikal. Dari



hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ketiga indikator aktivitas, respon, dan ketuntasan belajar siswa berada pada kategori baik, positif, dan tuntas secara klasikal.

Kata Kunci: Efektivitas, media stimulasi visual, materi Demokrasi

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembangunan bangsa sehingga perlu perhatian pemerintah dalam rangka peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan motor penggerak dan penopang proses pembangunan bangsa. Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus.. Pendidikan tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi, tetapi juga ditekankan pada penguasaan keterampilan. Pendidikan memiliki beberapa komponen salah satunya adalah siswa. Menurut (ambarsari,et.al, 2013),siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan proses dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai, dan learning to know (pembelajaran untuk tahu) dan learning to do (pembelajaran untuk berbuat) harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

Proses pembelajaran adalah proses aktif,karena pengetahuan terbentuk dari dalam subyek belajar. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, kepadanya perlu diciptakan suatu kondisi belajar yang memungkinkan anak belajar sendiri,misalnya melakukan percobaan, manipulasi simbol-simbol, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, membandingkan penemuan sendiri dengan penemuan temannya.Saat belajar perlu diciptakan suasana yang memungkinkan terjadinya interaksi diantara subyek belajar (Sunarto, et,al, 2008)

Pada umumnya, banyak siswa yang masih kurang memperhatikan mata pelajaran PKn. Ketika proses pembelajaran, siswa terlihat malas, bosan dan jenuh, sehingga tidak tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah rendahnya minat belajar siswa dan menganggap pelajaran PKn hanya pelajaran hafalan serta banyak siswa yang kurang percaya diri ketika mengeluarkan pendapat serta menjawab pertanyaan dari guru. Wijanarko (2014) juga menemukan permasalahan lainnya,yaitu proses pembelajaran yang sering digunakan oleh guru bersifat monoton dan kurang inovatif serta belum menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga terjadi di MTS Al- Jauhariyah Banyuates berdasarkan observasi sebelum melakukan penelitian..

Kondisi di atas menunjukkan bahawa diperlukan suatu metode penyampaian materi dengan menggunakan media yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa, baik dari segi akademik maupun kecakapan sosial, sehingga upaya untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif tercapai. Media pembelajaran yang dapat meningkatkan peran aktif siswa untuk menumbuhkan minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu,guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang tepat agar murid memiliki ketertarikan terhadap pelajaran PKn.

Salah satu media yang diharapkan dapat mewujudkan kondisi di atas adalah media simulasi visual. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang



sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengandunia nyata. Agar lebih efektif, visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Menurut (Kawuryan,et.al, 2012), stimulasi visual ini merupakan bentuk stimulus atau rangsangan yang dilakukan dengan cara melihat suatu objek, kemudian objek tersebut dimasukkan kedalam ingatan.Objek berbentuk visual ini bisa berupa gambar, karton, grafik, garis dan diagram. Adapun objek visual yang digunakan dalam pembelajaran berupa karton yang didalamnya terdapat gambar dan teks untuk menekankan informasi yang menjadi sasaran.

Uraian di atas menjelaskan bahwa pembelajaran PKn yang bersifat monoton dan kurang inovatif menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif. Dengan bantuan media stimulasi visual ini diharapkan dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Seperti peneliti sebelumnya juga melakukan penelitian dengan menggunakan media stumulasi visual. Yaitu dilakukan oleh Matrona (2016),dengan judul penelitian Upaya Meningkatkan Minat Belajar PKn Siswa Dengan Menggunakan Media Visual Di Kelas 1 SD Negeri 59 KM 2 Ngabang Kabupaten Landak. Dan hasil dari penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Stimulasi Visual Pada Materi Demokrasi di Kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah diatas , maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?
2. Bagaimanakah Ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?
3. Bagaimana Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada Materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan Aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates
2. Untuk mendeskripsikan Ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates
3. Untuk mendeskripsikan Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi Demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates



D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat diharapkan sebagai berikut..

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif dengan hasil belajar siswa yang maksimal.
- b. Bagi siswa, penelitian ini memiliki manfaat untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dijadikan sumber refrensi untuk lebih disempurnakan efektivitas penggunaan media ini.

E. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini perlu dijelaskan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian agar tidak terjadi salah penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan batasan yang memberikan penegasan istilah yang digunakan tersebut, yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif *Picture and Picture*

Model pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* adalah model pembelajaran yang di tekankan pada gambar yang diurutkan menjadi urutan yang logis, mengembangkan interaksi antar siswa yang saling asah, silih asih, dan silih asu.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan hasil yang diperoleh individu dalam suatu studi. Hasil yang diperoleh tersebut dapat berasal dari dalam dan diri individu sendiri ataupun dari pihak lain luar individu melalui pengukuran tes. Pengukuran menggunakan tes bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan peserta didik dalam belajarnya.

Terkait dengan penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Pada ranah afektif, dan ranah psikomotorik dipadukan dalam lembar aktivitas belajar peserta didik. Ranah kognitif yaitu mulai dari pengetahuan hafalan, dan pemahaman atau komprehensif, sampai pada analisis, dan sintesis.

F. Kajian Pustaka

1. Efektivitas

Kata Efektivitas berasal dari bahasa inggris, yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Menurut Agung Wicaksono (2009) (dalam Susilo, 2013) bahwa “efektivitas berarti ketercapaian atau keberhasilan suatu tujuan sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya”. Efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kuantitas, kualitas dan waktu) telah dicapai (Emulyasa, 2002). Efektivitas menunjukkan ketercapaian sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Mahmudi (2005) (dalam Lefrida, 2014), Efektivitas terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang sesungguhnya dicapai. Efektivitas menurut Prokopenko, Hay dan Miskel (dalam Azizah, 2016) merupakan suatu konsep yang sangat penting karena memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan ketecapaian hasil dari standart yang diharapkan.

2. Pembelajaran





Pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Dalam bukunya (Sagala, 2010) pengetahuan pembelajaran dalam UUSPN No.20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Abdul majid (dalam Adilia, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang memiliki fungsi untuk membimbing peserta didik dalam kehidupannya, yakni untuk membimbing dan mengembangkan peserta sesuai dengan tugas perkembangan yang harus dijalani. Menurut (Dimiyati,et.al., 2009), pembelajaran adalah kegiatan guru yang sudah terprogram dalam desain intruksional, untuk menjadikan siswa belajar lebih aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. (Sanjaya, 2016), berpendapat bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang memiliki tujuan yaitu memberikan pelajaran kepada siswa. Menurut Abdul majid (dalam Adilia, 2016), ciri-ciri dari pembelajaran adalah Tujuan, Pesan, Peserta didik, Pendidik ,Metode pembelajaran,dan Situasi Penilaian

3. Efektivitas pembelajaran

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran suatu keberhasilan dari suatu kegiatan yang dicapai oleh siswa dari proses belajar yang dilihat dari aktivitas, ketuntasan dan respon siswa. Dunne (1996) berpendapat bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua karakteristik yaitu pertama “ memudahkan murid belajar “ sesuatu yang bermanfaat, seperti keterampilan, fakta , konsep, nilai atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Kedua keterampilan diakui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti pengawas, guru, tutor atau murid sendiri.

4. Media pembelajaran

Menurut Miarso (2005) (dalam Play,et.al, 2014) media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa agar siswa terdorong untuk melakukan aktivitas belajar sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa. AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1197*) memberi batasan tentang media yaitu seluruh bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Macam-macam media pembelajaran dilihat dari sifatnya menurut (Sanjaya, 2016) media dibagi menjadi tiga aspek

- a. Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar, dan hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara
- b. Media *Visual*, yaitu media yang hanya memiliki unsur visual atau media yang hanya dapat dilihat dan tidak memiliki unsur suara seperti, foto, gambar dan slide
- c. Media *AudioVisual*, yaitu media yang memiliki dua unsur yaitu unsur suara dan unsur gambar yang bisa didengar dan dapat dilihat.

5. Media Stimulasi visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual dapat mempelancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Stimulasi visual merupakan bentuk stimulasi atau rangsangan yang diberikan dengan cara melihat



suatu objek, kemudian objek tersebut dimasukkan ke dalam ingatan sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa.

Menurut Udik (2008), (dalam Kawuryan, et.al, 2012) mengemukakan beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut :

- a. Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realitas harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- b. *Visual* digunakan untuk menekankan informasi secara (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pembelajaran untuk digunakan.
- d. Ulangi sajian *visual* dan libatkan audience untuk meningkatkan daya ingat.
- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu dengan berdampingan.
- f. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsir dengan benar sebaiknya terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar, (3) semua obyek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- g. Unsur-unsur ganda dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.

II. Metode Penelitian

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas pembelajaran menggunakan stimulasi visual pada materi Demokrasi. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa angka-angka yang dianalisis secara statistik deskriptif. Berdasarkan tujuan, data yang terkumpul, dan analisis penelitian yang digunakan maka ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-B MTS Al- Jauhariyah Banyuates tahun pelajaran 2017-2018 sebanyak 29 orang siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki, dan kelas VIII di MTS Al Jauhariyah berjumlah 2 kelas

3. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah MTS Al- Jauhariyah Banyuates kelas VIII-B. Pada semester genap tahun pelajaran 2017-2018.

4. Perangkat Pembelajaran dan Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperlukan perangkat dan instrumen. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari :

- a. Silabus



Silabus merupakan panduan guru untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terdapat Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran

b. Rencana Pelaksanaan pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan panduan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang didalamnya terdapat Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator serta tujuan pembelajaran. RPP yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti yang sebelumnya dukonsultasikan dengan dosen pembimbing serta guru mata pelajaran PKn yang bersangkutan.

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Batubara& Tarigan, 2015)

Instrument dalam peneltian ini terdiri dari :

a. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan penggunaan stimulasi visual . untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Angket Respon Siswa

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan stimulasi visual dan untuk mengetahui seberapa besar minat dan respon siswa terhadap pembelajaran berbasis visual .

c. Soal Tes Hasil Belajar

Tes merupakan pertanyaan atau latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, mengetahui, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Soal tes digunakan untuk mengetahui tentang kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Observasi (pengamatan)

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pencatatan mengenai di kelas serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis visual . Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa. Lembar observasi aktivitas siswa diberikan kepada wali kelas. Lembar observasi diberikan kepada pengamat untuk diisi dengan cara menuliskan cek (√) sesuai dengan keadaan yang diamati.

b. Metode Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data respon positif siswa terhadap pembelajaran berbasis visual. Angket berupa daftar pertanyaan untuk siswa yang diberikan setelah proses pembelajaran berakhir. Lembar angket diisi oleh siswa dengan memberikan tanda (√) pada pertanyaan yang sesuai dengan penilaian mereka terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Sebelum mengisi angket ini, guru menginformasikan kepada siswa bahwa hasil dari angket ini tidak mempengaruhi nilai akademik PKn mereka.



c. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa dimana materi tes yang diberikan adalah sesuai dengan materi yang telah diajarkan, yaitu pada materi demokrasi. Data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan tes hasil belajar siswa setelah materi yang diajarkan selesai dipelajari siswa.

6. Teknik Analisis Data

Untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, maka setelah data terkumpul dilakukan analisis sebagai berikut :

a. Analisis Data Aktivitas Siswa

Analisis ini mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan media stimulasi visual, yaitu melalui analisis

$$\text{Rata-rata pengamatan} = \frac{\text{nilai } p_1 + \text{nilai } p_2}{2}$$

Keterangan

$p_1 = \text{pengamat 1}$

$p_2 = \text{pengamat 2}$

Tabel 3.1 Skala Aktivitas Siswa

Skala	Kategori
3,50 – 4,00	Sangat baik
2,60 – 3,49	Baik
1,70 – 2,59	Cukup baik
1,00 – 1,69	Tidak baik

b. Analisis Data Respon Siswa

Data respon siswa yang diperoleh melalui hasil angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan persentase. Persentase data angket yang diperoleh dihitung berdasarkan skala *Rating Scale* yaitu data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. (Sugiyono, 2015)

Langkah awal dalam menghitung hasil respon siswa dengan cara sebagai berikut:

- 1) Menentukan persentase dari respon siswa dengan rumus
- 2) Menentukan presentase respon siswa

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

- 3) Merekapitulasi hasil respon siswa terhadap hasil penilaian yang diperoleh.

Kategori Respon Siswa Positif terhadap Pembelajaran



Table 3.2 Skala Respon Siswa

Skala	Kategori
$85 \leq R_s < 100$	sangat positif
$70 < R_s \leq 85$	Positif
$50 < R_s \leq 70$	kurang positif
$0 \leq R_s \leq 50$	tidak positif

- b. Menyimpulkan hasil penelitian dengan ketentuan sebagai berikut :
Berdasarkan dari respon siswa, pembelajaran dikatakan efektif, jika rata-rata persentase respon siswa berada pada kategori positif dan sangat positif.
- c. Analisis Data Tes Hasil Belajar
- 1) Merakapitulasi hasil penskoran terhadap jawaban siswa.
 - 2) Menentukan jumlah siswa yang tuntas
 - 3) Menentukan ketuntasan klasikal

$$\text{Rumus ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyak siswa tuntas}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$$

- 4) Menentukan persentase terhadap hasil penilaian yang diperoleh sebagai berikut:
Berdasarkan dari ketuntasan siswa, pembelajaran dikatakan efektif, jika jumlah siswa yang tuntas mencapai persentase $\geq 85\%$ Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan media stimulasi visual didasarkan pada: (1) aktivitas siswa aktif, (2) respon siswa positif, (3) ketuntasan belajar secara klasikal

7. Prosedur Penelitian

a. Merancang perangkat penelitian

Perangkat penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan proses pembelajaran dengan pembelajaran berbasis visual: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

b. Mempersiapkan Instrumen Penelitian

- 1) Lembar Observasi Aktivitas Siswa
- 2) Angket Respon Siswa
- 3) Tes Hasil Belajar

c. Memvalidasi Perangkat dan Instrumen Penelitian pada Para Ahli

Validasi dilakukan oleh para ahli (yang dianggap berkompeten) seperti dosen pendidikan PKn, mahasiswa S2 pendidikan PKn, dan guru PKn untuk mendapatkan masukan atau saran demi kesempurnaan perangkat pembelajaran. Validator diberi instrumen penilaian berupa lembar validasi. Para validator menelaah semua perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan. Validasi perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah validasi isi, bahasa dan format serta kesesuaian dengan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis visual pada perangkat yang telah



disusun pada tahap perancangan. Draft 1 yang sudah divalidasi dan dinyatakan valid tersebut dengan draft final.

d. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan cara mengobservasi sekolah, dan melakukan penelitian sesuai yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis visual dan melakukan analisis data setelah penelitian.

1. Meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian
2. Melakukan koordinasi waktu penelitian dengan pihak sekolah
3. Melakukan pembelajaran menggunakan media stimulasi visual
4. Melakukan pengamatan selama proses pembelajaran, pengamatan dilakukan oleh teman mahasiswa dan guru mata pelajaran PKn
5. Memberikan tes hasil belajar kepada siswa
6. Memberikan angket respon kepada siswa
7. Menginventaris data atau mencatat data
8. Menganalisis data yang sudah diperoleh

e. Menulis Laporan

Peneliti akan membuat laporan berdasarkan data yang sudah ada

III. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil penelitian

1. Aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	Pengamat 1	Pengamat 2	Rata-rata	Kategori
1.	Mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru	4	3	3,5	Sangat baik
2.	Mengajukan pertanyaan / menyampaikan ide/ pendapat kepada guru	3	3	3	Baik
3.	Mencatat atau merangkum materi yang dijelaskan oleh guru	4	3	3,5	Sangat baik
4.	Mengerjakan tugas / LKS	4	3	3,5	Sangat baik
Jumlah		15	12	13,5	
Rata –rata = $\frac{\text{jumlah hasil pengamatan}}{\text{jumlah aspek}}$		3,75	3	3,37	Baik

2. Respon siswa

No	Nama Siswa	Skor respon siswa	Presentase respon siswa
1.	S1	30	75%
2.	S2	31	77,5%
3.	S3	31	77,5%



4.	S4	25	62,5%
5.	S5	29	72,5%
6.	S6	31	77,5%
7.	S7	29	72,5%
8.	S8	26	65%
9.	S9	31	77,5%
10.	S10	29	72,5%
11.	S11	31	77,5%
12.	S12	30	75%
13.	S13	30	75%
14.	S14	31	77,5%
15.	S15	29	72,5%
16.	S16	31	77,5%
17.	S17	28	70%
18.	S18.	32	80%
19.	S19	29	72,5%
20.	S20	31	77,5%
21.	S21	31	77,5%
22.	S22	29	72,5%
23.	S23	30	75%
24.	S24	31	77,5%
25.	S25	26	65%
26.	S26	31	77,5%
27.	S27	29	72,5%
28.	S28	28	70%
29.	S29	31	77,5%
Jumlah		2,150%	
Presentase Rata – rata respon siswa = $\frac{\text{jumlah presentase respon siswa}}{\text{jumlah siswa}}$		$\frac{2,150\%}{29} = 74\%$	

3. Tes Hasil Belajar

Jumlah siswa	29
Jumlah siswa yang tuntas	25
Jumlah siswa yang tidak tuntas	4

$$\begin{aligned}\text{Ketuntasan klasikal} &= \frac{\text{banyak siswa tuntas}}{\text{banyak siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{29} \times 100\% \\ &= 86\%\end{aligned}$$

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, pembahasan efektivitas pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi dirumuskan sebagai berikut.



1. aktivitas siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi berada pada kategori baik. Observasi dilakukan oleh dua pengamat masing-masing pengamat mengamati 4 aspek yaitu mendenagarkan /memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan/menyampaikan ide /pendapat kepada guru, mencatat atau merangkum materi yang dijelaskan guru dan mengerjakan tugas/LKS yang dilakukan terhadap 6 perwakilan siswa. Pengamat 1 mengamati 3 perwakilan siswa yang terdiri dari 2 siswa dengan kemampuan tinggi dan 1 siswa dengan kemampuan sedang yang memperoleh skor rata – rata 3,75. Sedangkan pengamat 2 mengamati 3 perwakilan siswa yang lain yang terdiri dari 1 siswa dengan kemampuan sedang dan 2 lainnya dengan kemampuan rendah yang memperoleh skor rata-rata 3, kemudian kedua hasil tersebut dijumlah dan dirata-rata sehingga memperoleh hasil akhir dengan rata-rata 3,37 yang berada pada kategori baik berdasarkan kriteria di BAB III hal 30.

Pada aspek mendengarkan / memperhatikan penjelasan guru nilai rata-rata 3,5 ada dalam kategori sangat baik disini guru menjelaskan materi demokrasi dengan menggunakan media stimulasi visual dengan jelas dan mengkondisikan kelas secara kondusif sehingga siswa mendengarkan dengan tertib. Guru memberikan umpan balik yang positif kepada siswa sehingga siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan sehingga pada aspek kedua nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 3 ada dalam kategori baik. Guru memberikan penjelasan yang terstruktur sesuai dengan materi ajar sehingga siswa dengan mudah mencatat materi yang sudah dijelaskan oleh guru sehingga pada aspek ini nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 3,5 ada dalam kategori sangat baik. Pada aspek terakhir nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 3,5 ada dalam kategori sangat baik, pada aspek ini siswa mengerjakan tugas dengan tertib karena soal yang diberikan guru mudah dipahami dan sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan oleh guru.

2. Respon siswa

Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi berada dikategori positif. Respon siswa berisi 10 pertanyaan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada pertanyaan pertama pembelajaran menggunakan media stimulasi visual menunjukkan respon positif bahwa siswa lebih paham belajar materi demokrasi. Pertanyaan kedua menunjukkan respon positif bahwa materi demokrasi lebih menarik dipelajari dengan menggunakan media simulasi visual. Pertanyaan ketiga menunjukkan respon positif bahwa siswa senang mempelajari materi demokrasi menggunakan media stimulasi visual. Pertanyaan keempat menunjukkan respon positif bahwa siswa lebih termotivasi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media stimulasi visual. Pertanyaan kelima menunjukkan respon positif bahwa siswa suka dengan cara mengajar. Pertanyaan keenam menunjukkan respon positif bahwa pembelajaran menggunakan media stimulasi visual berguna bagi siswa. Pertanyaan ketujuh menunjukkan respon positif bahwa siswa lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran. Pertanyaan kedelapan menunjukkan respon positif bahwa pembelajaran menggunakan media stimulasi visual materi demokrasi mudah diingat. Pertanyaan kesembilan menunjukkan respon positif bahwa siswa tidak mengantuk saat mengikuti pembelajaran dan pertanyaan kesepuluh menunjukkan respon positif bahwa siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran.



Presentase respon siswa diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh siswa kemudian dibagi skor maksimum dikali 100%. Presentase dihitung persiswa kemudian dirata-rata sehingga memperoleh hasil 74%. Hasil tersebut berada pada kategori positif berdasarkan kriteria di BAB III hal 31.

Respon positif yang diberikan siswa pada setiap pertanyaan mengenai pembelajaran menggunakan media stimulasi visual hal ini tentu tidak terlepas dari kelebihan media stimulasi visual yaitu memberikan visualisasi yang lebih konkrit dan lebih real atau nyata sehingga dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Matrona, 2016). Kelebihan dari media ini tersampaikan kepada siswa sehingga siswa memberikan respon yang positif mengenai pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi.

3. Ketuntasan belajar

Ketuntasan pembelajaran pada materi demokrasi siswa dapat dikatakan tuntas secara klasikal. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa dari 29 siswa terdapat 25 siswa yang telah tuntas yaitu 86% dan terdapat 4 siswa yang belum tuntas yaitu 14% maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media stimulasi pada materi demokrasi di kelas VIII B MTS Al Jauhariyah Banyuwates efektif. Hal ini didasarkan pada peraturan Depdikbud yang dikutip dalam Trianto(2009) dalam jurnal (Batubara, Tarigan, 2015) bahwa suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar jika $\geq 85\%$ siswa di kelas telah mencapai skor \geq KKM.

Pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi pada ketuntasan individu masih ada siswa yang belum tuntas yaitu sebesar 14%. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor baik internal maupun eksternal. Menurut (Khafid, 2008) ketuntasan belajar siswa dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal adalah faktor yang datang pada diri siswa itu sendiri yaitu motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang kedua faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dan pada pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi visual faktor diatas juga mempengaruhi siswa, sehingga masih ada siswa yang belum tuntas secara individu.

Kondisi diatas menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi terdapat kekurangan baik dari kondisi siswa maupun guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk mencapai ketuntasan yang lebih baik guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, guru menguasai bahan ajar secara luas dan mendalam dan penggunaan media stimulasi visual secara maksimal dapat membantu siswa mengingat, memahami dan mempertajam ingatan. Dengan demikian ketuntasan belajar memperoleh hasil yang maksimal.

IV. Kesimpulan Dan Saran

A. Simpulan



Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan bahwa Efektivitas pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi di kelas VIII MTS Al Jauhariyah Banyuates, dapat didesripsikan berikut.

1. Aktivitas pembelajaran menggunakan media stimulasi visual di kelas VIII MTS Al Jauhariyah Banyuates selama kegiatan pembelajaran berada kategori baik. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media stimulasi visual di kelas VIII MTS Al Jauhariyah Banyuates berada kategori positif. Ketuntasan Pembelajaran menggunakan media stimulasi visual di kelas VIII MTS Al Jauhariyah Banyuates dapat dikatakan tuntas secara klasikal dengan presentase lebih dari 85% yaitu 86%.
2. Penggunaan media stimulasi visual dapat memberikan pembelajaran efektif, melalui pencapaian aktivitas siswa, respon siswa dan ketuntasan belajar yang berada pada kategori baik, positif dan tuntas secara klasikal yang disebabkan penggunaan media stimulasi visual yang memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

B. Saran

Melalui tulisan ini peneliti memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan efektivitas pembelajaran menggunakan media stimulasi visual pada materi demokrasi di kelas VIII MTS Al – Jauhariyah Banyuates, yaitu sebagai berikut

1. Media stimulasi visual ini masih kurang sempurna, dalam hal ini peneliti memberikan saran untuk kesempurnaan dalam penggunaan media stimulasi visual yaitu bisa dipadukan dengan media lain atau model pembelajaran untuk memperoleh hasil yang lebih baik.
2. Guru Pkn sebaiknya menjadikan media stimulasi visual dijadikan salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran menggunakan media stimulasi visual untuk menyempurnakan hasil penelitian ini yang menunjukkan hasil penelitian pada kategori baik dalam penggunaan media stimulasi visual untuk materi demokrasi.

Daftar Pustaka

- Ambarsari, w., santosa, s., & maridi. (2013). penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap keterampilan proses sains dasar pada pelajaran biologi siswa kelas viii smp negeri 7 surakarta . *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing*, 81-95.
- Adilia, E. G. (2016). hubungan respon siswa terhadap tugas yang diterima dengan kemampuan memecahkan soal matematika kelas iv sekolah dasar se-gugus 2 kecamatan pengasih . *jurnal pendidikan* , 11-18.
- Arsyad, A. (2011). *Mmedia Pembelajaran*. jakarta: Rajawali pers.
- Azizah, I. M. (2016). efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar materi gaya di kelas iv min ngronggot nganjuk. *Jurnal efektivitas*, 280-308.



- Baharuddin, I. (2014). efektivitas penggunaan media video tutorial sebagai pendukung pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar peserta didik sma negeri 1 bajo kabupaten luwu sulawesi selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 145-151.
- Dimiyati, & Moedjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik., O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kawuryan, F., & Raharjo, T. (2012). Pengaruh Stimulasi Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan. *psikologi pitutur*, 9-19
- Lefrida, R. (2014). Efektifitas Penerapan Pembelajaran Kontekstual dengan Strategi REACT (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Transferring) untuk Meningkatkan Pemahaman Pada materi Logika Fuzzy. *jurnal efektivitas*, 35-40.
- Mawar, R. (2012). Efektivitas penggunaan Media pembelajaran E-learning berbasis web pada pelajaran teknologi informasi dan komunikasi terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA. *Jurnal efektivitas*, 6-35.
- Nurrohman. (2014). Pengaruh Penggunaan Media LCD dalam pembelajaran terhadap Prestasi Belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA N 1 tanjungbumi tahun pelajaran 2013 / 2014”. *jurnal skripsi*, 9-23.
- Play, P., Kapile, C., & hamid, A. (2014). Penerapan pembelajaran PKn Dengan Media Visual Untuk Meingkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 012 Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Mamuju utara. *jurnal kreatif tadulako online*, 84-93.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Beroreintasi standar proses pendidikan*. jakarta: prenanamedia group.
- Sunarto, w., sumarni, w., & suci, e. (2008). hasil belajar kimia siswa dengan model pembelajaran tps dan mitode ekspositori. *inovasi pendidikan kimia*, vol 2 244-249.
- Susilo, f. A. (2013). peningkatan efektivitas pada proses pembelajaran. *efektivitas* , 6-9.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.