



**PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL  
PADA BIDANG STUDI PKN KELAS IV SEKOLAH DASAR  
UNTUK MEMBANTU SISWA MENUNJUKKAN  
SIKAP POSITIF TERHADAP PENGARUH GLOBALISASI YANG TERJADI DI LINGKUNGANNYA**

**Oleh : Hendrik Pandu Paksi  
Dosen FKIP PG PAUD Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Email : hendrikpandupaksi@yahoo.co.id**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media visual dalam bentuk permainan pada bidang studi PKN kelas IV sekolah dasar agar dapat membantu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya serta mampu mempermudah guru dalam pembelajaran. Tujuan tersebut kemudian dirinci dalam indikator yang meliputi (1) kelayakan media, (2) respon siswa, (3) perkembangan sikap siswa, (4) penilaian guru, dan (5) respon guru. Permainan visual yang dimaksud adalah permainan kwartet dan mencari pasangan.

Penelitian ini terbatas pada pengembangan media visual dan penerapan media pada pembelajaran, tidak membahas pengaruh antara media yang dikembangkan dengan prestasi belajar karena faktor yang mempengaruhi prestasi bukan hanya media. Hasil penelitian tidak dilakukan penyebaran dalam skala yang lebih luas. Penelitian yang berpendekatan kualitatif dan berjenis pengembangan ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama adalah pengembangan media dan tahap kedua adalah penerapan media dalam pembelajaran. Tahap pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan perangkat tipe 4D dengan perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang meliputi produksi media, validasi dari tim ahli, serta uji coba media. Sedangkan tahap penerapan media meliputi penggunaan media pada pembelajaran, pengamatan aktivitas siswa, serta evaluasi kemampuan afektif siswa.

SDN 1 Sumberingin Kidul Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung dipilih sebagai tempat penelitian. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah respon siswa, perkembangan sikap siswa, penilaian guru dan respon guru. Untuk memperoleh data digunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan prosentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kwartet dan kartu mencari pasangan yang dikembangkan sesuai dengan prosedur ilmiah dalam membuat suatu media pembelajaran dan layak diterapkan pada pembelajaran PKN di sekolah dasar, hal ini diperkuat dengan penilaian dari tim ahli yang menyatakan media bisa diterapkan dalam pembelajaran PKN. Media pembelajaran visual yang dikembangkan pada bidang studi PKN dapat membantu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya, hal ini diperkuat dari respon yang diberikan siswa serta berkembangnya sikap positif siswa. Media yang dikembangkan juga mempermudah tugas guru dalam proses belajar mengajar, hal ini diperkuat dengan adanya penilaian guru dan respon guru terhadap media yang dikembangkan.

**Kata-kata Kunci :** *media pembelajaran visual, permainan kwartet, permainan mencari pasangan, perkembangan sikap siswa, pengaruh globalisasi.*



### ABSTRACT

This study aims to develop visual media in the form of the game on the field of study PKN fourth grade school to help students demonstrate positive attitudes towards the impact of globalization is happening in their environment and able to facilitate the learning of teachers. The goal is then translated into indicators include (1) the feasibility of the media, (2) student responses, (3) development of student attitudes, (4) teacher assessment, and (5) the response of teachers. Visual game in question is a quartet game and looking for a partner.

The research was limited to the development of visual media and media applications on learning, not to discuss the influence of media developed by the learning achievement due to factors that affect the achievement is not just the media. The results did not spread in a wider scale.

The development of qualitative research conducted manifold through two stages. The first stage is the development of media and the second stage is the application of media in learning. Stage of development in this study adopted the model of software development with change of type 4D tailored to the needs of research include media production, validation of the expert team, as well as test media. While the implementation phase of the media covering the use of instructional media, observation of student activities, and evaluation of students' affective skills.

SDN 1 Sumberingin Kidul Kec. Ngunut, Kab. Tulungagung chosen as a research site. Necessary data in this study is the response of students, development of student attitudes, teacher assessment and teacher feedback. To obtain the data used method of observation, interviews, and questionnaires. Data collected and analyzed using descriptive analysis and percentages.

The results showed that the media quartet and the looking for partners card who developed in accordance with scientific procedures in creating a viable learning medium and applied to learning PKN in elementary school, is reinforced by the assessment of a team of experts who claim the media can be applied in PKN teaching. Visual learning media which was developed in the field of study PKN can help students demonstrate positive attitudes towards the impact of globalization occurring in the environment, it is reinforced from the student responses provided and development of positive attitudes of students. Media developed also simplifies the task of the teacher in teaching and learning, this is reinforced by the judgments of teachers and teacher responses to the media developed.

**Keywords:** *media visual learning, the quartet game, the game looking for a partner, developing students' attitudes, the influence of globalization.*

### PENDAHULUAN

Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan semangat. Suasana pembelajaran yang demikian akan berdampak positif dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh

karena itu, guru sebaiknya memilih metode dan media pembelajaran yang tepat. Ketidaktepatan dalam penggunaan metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat



dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis.

Ketersediaan media pembelajaran di sekolah sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk itu sekolah perlu memfasilitasi diri dengan sarana prasarana yang memadai terutama yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti media. SDN Sumberingin Kidul 01 merupakan sekolah yang berada di Kecamatan Ngunut kabupaten Tulungagung. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di sekolah ini, pembelajaran yang berlangsung selama ini kebanyakan menggunakan ceramah. Terutama pada pelajaran ilmu sosial seperti Pendidikan Kewarganegaraan. Ceramah cenderung teoretis dan komunikasi yang terjadi hanya satu arah yaitu guru menjadi satu-satunya sumber belajar (*teacher centre*) serta kurang melibatkan siswa dalam PBM. Dalam metode ini hanya terjadi transfer informasi dari guru ke siswa, siswa sebagai pendengar dan pasif, sehingga siswa cenderung bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti PBM, akibatnya penguasaan pada konsep tidak optimal sehingga hasil belajar siswa rendah pada konsep tersebut. Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, metode ceramah dan media seadanya bukan hanya membuat minat siswa untuk belajar menjadi menurun, namun juga berdampak pada hasil belajar.

Dari temuan di lapangan terdapat indikasi pelaksanaan pembelajaran PKN yang dilakukan selama ini masih bersifat konvensional, kurang menggunakan media yang menarik perhatian siswa. Ketika pembelajaran, guru sebagai sumber utama lebih banyak menggunakan metode ceramah, sedangkan kegiatan siswa mencatat atau merangkum materi yang diberikan guru. Kondisi ini tidak jarang membuat siswa menjadi bosan karena pembelajaran menjadi monoton.

Banyak siswa yang merasa kurang senang dengan mata pelajaran PKN. Selain materinya yang memang banyak menuntut hafalan, cara guru mengajar pun kurang begitu diminati siswa. Hal ini disebabkan karena guru kurang jelas dalam menerangkan materi. Akibatnya banyak siswa yang enggan disuruh maju untuk mengerjakan atau menjawab persoalan. Banyak siswa yang merasa kurang senang dengan metode mengajar yang digunakan. Mereka lebih menginginkan media pembelajaran ataupun metode yang bervariasi.

Dari wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan beberapa guru PKN, disepakati bahwa salah satu faktor dominan penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan adalah kurangnya penggunaan media. Beberapa guru mengatakan bahwa ketersediaan media memang sangat minim. Selama ini guru menggunakan media seadanya yang ada di lingkungan sekitar. Tidak menutup kemungkinan bahwa beberapa media dirasa kurang cocok untuk materi tertentu, namun tetap digunakan guru karena tidak ada pilihan lain, sementara itu kegiatan belajar mengajar harus tetap dilakukan. Hal inilah yang diduga membuat siswa cepat merasa jenuh atau bosan dengan mata pelajaran PKN dan pelajaran sosial lainnya.

Penggunaan media yang sesuai dalam pembelajaran untuk siswa sekolah dasar sangat diperlukan untuk menunjang pembelajaran. Siswa sekolah dasar umumnya belum bisa berfikir secara kompleks dan teoritis. Sebab itu, media yang digunakan hendaknya dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan diduga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media visual.



Media visual merupakan sarana yang baik untuk membawa situasi dunia luar kedalam ruang kelas dan memanfaatkan minat untuk melihat gambar-gambar dimasa lalu yang dipunyai oleh hampir semua orang diseluruh dunia. Walaupun demikian, guru harus memastikan bahwa penggunaannya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu siswa mendapatkan variasi dalam proses belajar mereka. Daya imajinasi siswa pun akan bertambah yang pada akhirnya diharapkan akan mendorong munculnya kreativitas siswa dan hasil belajarnya. Berdasarkan pemikiran diatas, diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Untuk itu, peneliti mengembangkan media visual dalam pembelajaran PKN dengan harapan dapat membantu guru mengatasi masalah. Hal ini menjadi pertimbangan utama bagi peneliti untuk melakukan penelitian. Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Apakah media pembelajaran visual yang dikembangkan sesuai dengan prosedur ilmiah dalam membuat suatu media pembelajaran dan layak diterapkan pada pembelajaran PKN di sekolah dasar?
2. Apakah media pembelajaran visual yang dikembangkan pada bidang studi PKN dapat membantu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya? Untuk menjawab rumusan masalah kedua perlu dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :
  - a. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran visual yang dikembangkan?
  - b. Apakah siswa mampu menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh

globalisasi yang terjadi di lingkungannya?

3. Apakah media visual yang dikembangkan pada bidang studi PKN dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar di kelas?

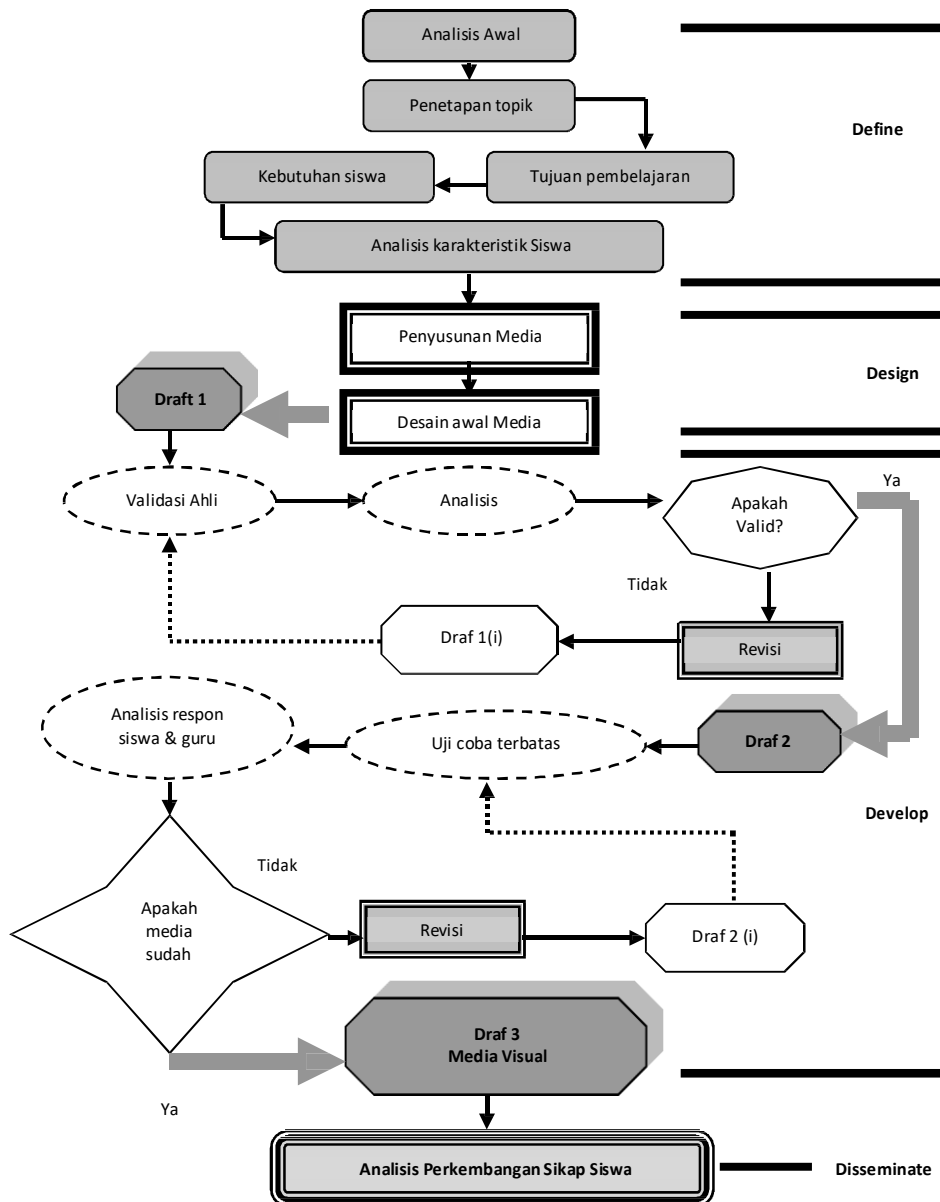
Untuk menjawab rumusan masalah ketiga perlu dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran visual yang dikembangkan?
- b. Bagaimanakah respon guru setelah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran visual yang dikembangkan?

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini berpendekatan kualitatif dan berjenis pengembangan yang dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama adalah pengembangan media dan tahap kedua adalah penerapan media dalam pembelajaran. Tahap pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan perangkat tipe 4D dengan perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang meliputi produksi media, validasi dari tim ahli, serta uji coba media. Sedangkan tahap penerapan media meliputi penggunaan media pada pembelajaran, pengamatan aktivitas siswa, serta evaluasi kemampuan afektif siswa.

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah respon siswa, perkembangan sikap siswa, penilaian guru dan respon guru. Untuk memperoleh data digunakan metode observasi, wawancara, dan angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan prosentase. Untuk memperjelas proses pengembangan media pembelajaran, alur penelitian disajikan dalam bagan berikut:



**HASIL PENELITIAN**  
**Kelayakan Media Pembelajaran Visual yang Dikembangkan**

Berkaitan dengan pengembangan media, pengembang menetapkan 3 orang tim validator yang terdiri atas 2 orang ahli yang dianggap menguasai media pembelajaran dan 1 orang guru PKN dari sekolah yang digunakan untuk penelitian yang dianggap berpengalaman dalam pengajaran di sekolah dasar dan menguasai karakteristik siswa.

Adapun tim validator yang dipercaya untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran visual yang dikembangkan dan rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu :

1. Dr. Ketut Prasetyo, M.S. dari Universitas Negeri Surabaya
2. Dr. Sarmini, M.Hum dari Universitas Negeri Surabaya
3. Purhayati, S.Pd dari SDN 1 Sumberingin Kidul



Proses pengembangan media pembelajaran visual dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) telah melalui proses bimbingan secara intensif dan telah di validasi dengan rumus sebagai berikut :

$$K_p = \frac{Sk_1 + Sk_2 + \dots + Sk_n}{n}$$

Keterangan :  $K_p$  = Kriteria penilaian media pembelajaran

$Sk$  = Skor penilai

$n$  = Jumlah peserta penilai

Deskripsi penilaian sebagai berikut:

00 – 06 = media tidak dapat digunakan

07 – 12 = media masih memerlukan konsultasi

13 – 18 = media masih memerlukan banyak perbaikan

19 – 24 = media dapat digunakan dengan sedikit perbaikan

25 – 30 = media dapat digunakan tanpa perbaikan

#### **Media Permainan Kartu Kwartet**

Kartu kwartet yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 4 set. Tiap satu set kartu kwartet terdapat 40 kartu yang terdiri atas sepuluh judul kartu dan masing-masing judul terdiri atas empat gambar. Tema yang dimuat dalam kartu kwartet adalah pengaruh globalisasi baik negatif maupun positif. Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan melalui kartu, diberikan gambar-gambar menarik dan sederhana yang umumnya pernah dilihat siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti tidaklah menciptakan permainan baru. Permainan kwartet sebelumnya sudah ada dan sering dimainkan anak dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti hanya mengembangkan konten dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran terutama untuk kompetensi dasar menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang

terjadi di lingkungannya bidang studi PKN di sekolah dasar.

Berdasarkan masukan dari para pakar dan setelah dilakukan penilaian, dapat diketahui bahwa media kartu kwartet memiliki tampilan yang menarik, setiap elemen-elemen yang ada pada media kartu kwartet memiliki keterpaduan yang baik. Konten yang ditampilkan ditekankan dengan baik pada media sehingga media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk, garis, tekstur, warna, dan gambar disajikan dengan sederhana namun menarik dengan komposisi yang sesuai sehingga media cocok dengan karakteristik siswa. Dengan demikian pengembangan media kartu kwartet telah sesuai dengan syarat – syarat pengembangan media pembelajaran dan dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran.

#### **Media Permainan Kartu Mencari Pasangan**

Kartu mencari pasangan yang dikembangkan dalam penelitian ini berjumlah 1 set, yang terdiri atas 20 kartu pertanyaan dan 20 kartu jawaban sehingga jumlah total kartu adalah 40 kartu. Tema yang diusung dalam kartu mencari pasangan adalah sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar. Untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan melalui kartu, diberikan pertanyaan dan jawaban yang umumnya pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Sama dengan pengembangan kartu kwartet, dalam mengembangkan kartu mencari pasangan ini, peneliti tidaklah menciptakan permainan baru. Metode mencari pasangan (*make a match*) sebelumnya sudah ada dan sering digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Peneliti hanya mengembangkan konten dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran terutama untuk kompetensi dasar menentukan sikap terhadap pengaruh



globalisasi yang terjadi di lingkungannya bidang studi PKN di sekolah dasar.

Berdasarkan masukan dari para pakar dan setelah dilakukan penilaian, dapat diketahui bahwa media kartu mencari pasangan memiliki tampilan yang menarik, setiap elemen-elemen yang ada pada media kartu mencari pasangan memiliki keterpaduan yang baik. Konten yang ditampilkan ditekankan dengan baik pada media sehingga media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bentuk, garis, tekstur, warna, dan gambar disajikan dengan sederhana namun menarik dengan komposisi yang sesuai sehingga media cocok dengan karakteristik siswa pengembangan media kartu mencari pasangan telah sesuai dengan syarat – syarat pengembangan media pembelajaran dan dinyatakan layak diterapkan dalam pembelajaran.

### **Respon Siswa Terhadap Media yang Dikembangkan**

#### ***Respon Siswa terhadap Media Kartu Kwartet***

Dari hasil analisis, diketahui bahwa respon siswa terhadap kartu kwartet menyatakan sebanyak 13 siswa atau 76,4706% siswa menyatakan suka dengan media kartu kwartet yang dikembangkan. Sebanyak 4 siswa atau 23,5295% siswa menyatakan biasa-biasa saja dalam memainkan kartu kwartet. Peneliti menduga mereka menyatakan biasa karena permainan kartu kwartet sudah tidak asing dan sering mereka mainkan dalam kehidupan sehari-hari. Dugaan peneliti ini diperkuat dengan pengakuan beberapa siswa yang menyatakan sering memainkan kwartet. Bahkan mereka mempunyai koleksi kartu kwartet di rumah. Sedangkan dari 17 siswa tidak ada satupun yang tidak suka dengan media kartu kwartet yang dikembangkan.

Sebanyak 13 siswa atau 76,4706% siswa menyatakan bisa memainkan kartu kwartet yang dikembangkan. Sebanyak 4 siswa atau 23,5295% siswa menyatakan sedikit-sedikit bisa memainkan kartu kwartet. Ada beberapa alasan yang membuat siswa

menyatakan demikian. Pertama karena siswa sudah lama tidak memainkannya sehingga agak lupa cara memainkan kartu kwartet. Yang kedua siswa belum pernah memainkan kartu kwartet sebelumnya tapi pernah melihat orang bermain kwartet sehingga siswa sedikit-sedikit mengetahui cara memainkannya meskipun belum benar-benar bisa. Dari 17 siswa tidak ada satupun yang tidak bisa memainkan kartu kwartet yang dikembangkan. Artinya permainan kwartet ini sudah dikenal siswa meskipun jarang diterapkan. Siswa yang demikian masih memerlukan bantuan guru hingga siswa merasa benar-benar bisa memainkan kwartet.

Dari hasil angket sebanyak 14 siswa atau 82,3529% siswa menyatakan kartu kwartet yang dikembangkan mudah dimainkan. Sebanyak 3 siswa atau 17,6371% siswa menyatakan kartu kwartet yang dikembangkan memiliki tingkat kesulitan yang sedang. Dugaan peneliti ada beberapa konten dan aturan main yang kurang dimengerti siswa, hal ini membuat siswa merasa kebingungan dalam memainkan kartu. Kejadian selama penelitian menunjukkan siswa ada yang salah dalam menyebutkan judul kartu. Siswa seharusnya menyebut kartu yang belum dimiliki agar siswa yang memiliki kartu yang diminta bisa memberikan kartu tersebut. Dalam praktiknya ada juga siswa yang menyebut judul kartunya sendiri. Dengan demikian tentu saja tidak ada teman yang mempunyai kartu yang dimaksud karena kartu tersebut sudah dipegang pencari kartu itu sendiri. Hal itulah yang diduga membuat siswa menyatakan bahwa media kartu kwartet memiliki tingkat kesulitan yang sedang. Dari 17 siswa tidak ada satupun yang merasa kesulitan dalam memainkan kartu kwartet yang dikembangkan karena setelah beberapa babak siswa mulai terampil memainkan kartu.

Berdasarkan perolehan respon siswa, dengan dibantu oleh guru, sebanyak 10 siswa atau 58,8235% siswa menyatakan mengetahui



pesan yang disampaikan melalui media kartu kwartet yang dikembangkan. Sebanyak 6 siswa atau 35,2941% siswa menyatakan masih ragu-ragu dalam menyerap pesan yang disampaikan. Sedangkan dari 17 siswa terdapat 1 siswa atau 5,88235% yang tidak mengetahui pesan yang disampaikan melalui kartu kwartet yang dikembangkan. Peneliti menduga siswa yang menyatakan ragu-ragu maupun tidak tahu disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama siswa menyatakan ragu ataupun tidak tahu pesan yang disampaikan karena banyak konten atau kalimat yang masih asing baginya. Dalam hal ini guru masih harus membimbing sampai siswa paham. Kedua adalah faktor intern dari siswa itu sendiri. Secara teoritis perkembangan kognitif masing-masing siswa tidaklah sama. Ada siswa yang cepat menerima informasi, namun ada juga siswa yang membutuhkan beberapa kali penjelasan baru paham. Pada dasarnya tidak ada siswa yang bodoh, hal ini hanya faktor cepat atau lambatnya siswa dalam menyerap informasi. Setelah dibimbing guru, siswa tersebut mulai memahami pesan yang disampaikan melalui kartu kwartet.

#### ***Respon Siswa terhadap Media Kartu Mencari Pasangan***

Berdasarkan perolehan respon siswa, sebanyak 14 siswa atau 82,3529% siswa menyatakan suka dengan media kartu mencari pasangan yang dikembangkan. Sebanyak 3 siswa atau 17,6371% siswa menyatakan biasa-biasa saja dalam memainkan kartu mencari pasangan yang dikembangkan. Peneliti menduga siswa menyatakan biasa karena pada pertemuan-pertemuan sebelumnya guru sering menerapkan metode mencari pasangan dalam pembelajaran sehingga siswa sudah terbiasa. Dugaan peneliti tersebut diperkuat dengan penjelasan guru bahwa pada pembelajaran sebelumnya guru memang sering menggunakan

metode mencari pasangan. Dari 17 siswa tersebut tidak ada satupun yang tidak suka memainkan kartu mencari pasangan yang dikembangkan.

Berdasarkan perolehan respon siswa, sebanyak 10 siswa atau 58,8235% siswa menyatakan bisa memainkan kartu mencari pasangan yang dikembangkan. Sebanyak 7 siswa atau 41,1765% siswa menyatakan sedikit-sedikit bisa memainkan kartu mencari pasangan. Peneliti menduga tingkat kemampuan siswa dalam memahami permainan berbeda-beda. Ada siswa yang langsung bisa memainkan kartu hanya dengan sedikit penjelasan, namun ada juga siswa yang memerlukan penjelasan berkali-kali baru paham. Siswa yang demikian diduga menyatakan bisa sedikit-sedikit dalam memainkan kartu mencari pasangan. Sedangkan dari 17 siswa tidak ada satupun yang tidak bisa memainkan kartu mencari pasangan yang dikembangkan.

Berdasarkan perolehan respon siswa, sebanyak 12 siswa atau 70,5882% siswa menyatakan kartu mencari pasangan yang dikembangkan mudah dimainkan. Sebanyak 5 siswa atau 29,4118% siswa menyatakan kartu mencari pasangan yang dikembangkan memiliki tingkat kesulitan yang sedang. Ada beberapa faktor yang diduga membuat siswa sulit memainkan kartu. Pertama adalah adanya pembatasan waktu yang membuat mereka harus secepat mungkin menemukan pasangannya. Siswa yang kurang bisa memanfaatkan waktu akan kesulitan mencari pasangan sehingga sampai waktu habis siswa belum menemukan pasangannya. Kedua adalah siswa kesulitan dalam memahami pertanyaan sehingga merasa susah dalam mencari jawaban. Siswa yang demikian memerlukan bimbingan guru untuk menjelaskan maksud pertanyaan yang terdapat dalam kartu.





Siswa yang kesulitan menemukan pasangan inilah yang diduga menyatakan bahwa permainan mencari pasangan memiliki tingkat kesulitan yang sedang. Setelah beberapa babak berlangsung siswa mulai mahir dalam permainan ini dan dari 17 siswa tidak ada satupun yang merasa kesulitan dalam memainkan kartu mencari pasangan yang dikembangkan.

Berdasarkan perolehan respon siswa, dengan dibantu oleh guru, sebanyak 10 siswa atau 58,8235% siswa menyatakan mengetahui pesan yang disampaikan melalui media kartu mencari pasangan yang dikembangkan. Sebanyak 7 siswa atau 41.1765% siswa menyatakan masih ragu-ragu dalam menyerap pesan yang disampaikan melalui kartu mencari pasangan. Siswa yang menyatakan ragu-ragu tersebut diduga karena ada beberapa kalimat yang kurang dimengerti dan masih asing bagi siswa sehingga memerlukan penjelasan guru. Selain itu daya tangkap siswa terhadap informasi bisa juga tidak sama antara siswa satu dengan lainnya sehingga kemampuan dalam menyerap pesan yang disampaikan melalui kartu mencari pasangan juga berbeda. Siswa yang merasa kesulitan dalam memahami pesan inilah yang diduga menyatakan ragu-ragu dalam menyerap pesan yang disampaikan. Setelah diberikan penjelasan dan permainan berjalan beberapa babak, dari 17 siswa tidak ada satupun siswa yang tidak mengetahui pesan yang disampaikan melalui kartu mencari pasangan yang dikembangkan.

**Perkembangan Sikap Siswa ditinjau dari Hasil Pretest dan Posttest**

Tujuan dari pengembangan media baik kartu kwartet maupun kartu mencari pasangan adalah membantu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya. Untuk itu dilakukan

pretest dan posttest untuk mengetahui seberapa besar sikap siswa dapat berkembang selama pembelajaran. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran. Sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui perkembangan sikap siswa setelah pembelajaran menggunakan media kartu kwartet dan kartu mencari pasangan. Adapun data perbandingan pretest dan posttest disajikan dalam tabel berikut:

No	Indikator Sikap Positif terhadap pengaruh globalisasi	Skala Penilaian	
		Pretest	Posttest
1	Memanfaatkan keunggulan internet dengan sebaik – baiknya sesuai dengan fungsi dan kebutuhan.	1.00	4.00
2	Tidak menyalahgunakan teknologi.	3.00	4.67
3	Dalam melihat acara televisi harus dapat memilih mana yang baik dan mendukung proses pembelajaran diri.	2.00	3.00
4	Memperkuat keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.	1.00	4.50
5	Belajar tekun agar menjadi manusia yang berguna.	2.00	2.67
6	Dapat membedakan perilaku yang benar dan salah.	3.00	5.00
7	Memperkuat rasa persatuan dan kesatuan bangsa.	2.00	4.00
8	Menggunakan produk dalam negeri.	3.00	4.00
9	Mempertimbangkan setiap perbuatan agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.	2.00	3.33
10	Menggunakan waktu dengan kegiatan – kegiatan yang bermanfaat.	3.00	5.00
11	Bergaul dengan orang – orang yang berakhlak baik.	2.00	4.00
12	Tidak terpengaruh terhadap lingkungan dan pergaulan buruk.	2.00	3.00
13	Melestarikan kebudayaan Indonesia.	2.00	5.00
14	Memperkuat rasa cinta tanah air.	2.00	5.00
15	Menghargai sesama manusia dan menjaga kerukunan.	2.00	3.67
16	Membatasi pengaruh budaya luar negeri yang datang dan menyesuaikan dengan kepribadian bangsa.	2.00	4.00
17	Membudayakan sikap hidup hemat dan mempergunakan uang sesuai kebutuhan.	1.00	3.75
18	Menyelesaikan masalah dengan musyawarah	2.00	4.00
19	Menjaga kelestarian alam dan keseimbangan lingkungan.	1.00	3.00



20	Optimis, pantang menyerah, dan tidak mudah putus asa.	2.00	3.25
<b>Skor rata-rata</b>		<b>2.00</b>	<b>3.94</b>

**Penilaian dan Respon Guru terhadap Media yang Dikembangkan**

Penilaian dan respon guru diperoleh dari wawancara setelah kegiatan belajar mengajar selesai. Dalam kesempatan ini guru menilai baik pada kartu kwartet maupun kartu mencari pasangan memiliki tampilan yang sederhana dan tidak rumit sehingga mudah untuk dipelajari. Komposisi gambar tidak terlalu banyak. Demikian pula kombinasi warna. Pada kartu kwartet, keterpaduan terlihat dari kesesuaian antara judul kartu dan gambar yang ditampilkan serta kombinasi warna yang menarik. Sedangkan pada kartu mencari pasangan keterpaduan terlihat pada kesesuaian antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Pesan yang ditampilkan pada media sangat sesuai dengan indikator pembelajaran

Respon guru setelah kegiatan belajar mengajar cukup baik. Media kartu kwartet sangat membantu guru dalam memberikan pengetahuan tentang pengaruh globalisasi baik positif maupun negatif. Sedangkan media kartu mencari pasangan mampu membantu siswa dalam menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Bentuk dari kartu kwartet dan kartu mencari pasangan sudah pas, tidak terlalu besar namun juga tidak terlalu kecil. Garis dan tekstur yang ditampilkan sudah cukup baik, tulisan dan gambar mudah dibaca dan difahami. Setiap elemen sudah sesuai dengan materi pelajaran. Media yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakter siswa.

Guru mengatakan mengetahui cara memainkan kwartet dan kartu mencari pasangan. Dalam menerapkan media pada pembelajaran, awalnya guru menemui

kesulitan dalam mengatur siswa karena kondisinya ramai. Namun setelah permainan dimulai semuanya menjadi mudah dan pembelajaran dapat diarahkan sesuai harapan. Dibandingkan dengan tanpa menggunakan media, guru merasa lebih mudah menggunakan media baik kwartet maupun mencari pasangan.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Dengan memperhatikan proses pengembangan media dan hasil penelitian, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Media pembelajaran visual yang Dikembangkan sesuai dengan prosedur ilmiah dalam membuat suatu media pembelajaran dan layak diterapkan pada pembelajaran PKN di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil validasi dari para pakar. Tim validator menyatakan media kartu kwartet dapat digunakan tanpa perbaikan, sedangkan media kartu mencari pasangan juga dinyatakan dapat digunakan tanpa perbaikan
2. Media pembelajaran visual yang dikembangkan pada bidang studi PKN dapat membantu siswa menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya respon siswa Disamping itu siswa mampu menunjukkan sikap positif terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya yang ditunjukkan dengan hasil postest yang meningkat dibandingkan hasil pretest.
3. Media visual yang dikembangkan pada bidang studi PKN dapat mempermudah guru dalam pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian dan respon guru

**Saran**

Dengan memperhatikan hasil penelitian, kendala-kendala yang muncul selama



penelitian dan harapan peneliti yang tidak tercapai, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Peneliti menyarankan peneliti lain melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui seberapa jauh media kartu kwartet dan kartu mencari pasangan yang dikemangkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Peneliti menyarankan peneliti lain melakukan penelitian lanjutan untuk menyebarkan hasil penelitian dan mengetahui perbandingan antara penerapan media di berbagai karakter sekolah.
3. Peneliti menyarankan guru menerapkan media yang dikembangkan pada kompetensi dasar menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya bidang studi PKN kelas IV sekolah dasar semester ke-2, tidak hanya pada sekolah penelitian, namun juga pada sekolah-sekolah lain.
4. Peneliti menyarankan guru memberikan aturan main terlebih dahulu sebelum melakukan permainan menggunakan media sehingga siswa mengetahui hal-hal yang harus dilakukan selama permainan berlangsung. Dengan demikian pembelajaran bisa optimal.
5. Peneliti menyarankan peneliti lain mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam kurikulum PKN di Sekolah Dasar, Serta memberikan program pendampingan

baik melalui kegiatan ekstrakurikuler, pengarahan, maupun kegiatan lain yang mampu membentengi siswa dari pengaruh negati

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badawi, Ahmad. 1985. *Kelompok Belajar sebagai Teknik Bimbingan dan Penyuluhan Metode pengajaran*. Yogyakarta: Penerbit FIP-IKIP.
- Corner, Teacher Creative. 2011. Karakteristik Siswa. Media dan Metode Pembelajaran di SD. [http:// baliteacher .blogspot. com/ 2011 02 12 archive. html](http://baliteacher.blogspot.com/2011/02/12_archive.html)
- Dale, E. 1969. *Audiovisual Methos in Teaching*. (Thirrd Edition). New York : The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Daryanto. 1993. *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Tarsito Bandung.
- Hamalik, Oemar, 1986, *Media Pendidikan*, Bandung, Penerbit Alumni
- Heinich, dkk. 2002. *Instructional Media and Tecnologies for Learning, Seventh Edition*. Upper Saddle River, New Jersey Columbus, Ohio. Merrill Prentice Hall
- Sadiman, Arief. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada