

## **Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Visual Projected Motion* Pada Mata Pelajaran PKn (Studi di kelas X SMK Pancasila Wonogiri)**

Asri Surya Ramadani  
Universitas Sebelas Maret Surakarta 2015  
[asri\\_ramadani@student.uns.ac.id](mailto:asri_ramadani@student.uns.ac.id)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini memfokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan analisis siswa dengan media pembelajaran *Visual Projected Motion* pada mata pelajaran PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) Penggunaan media Pembelajaran *Visual Projected Motion* untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di SMK Pancasila Wonogiri, (2) Kendala dalam menggunakan media Pembelajaran *Visual Projected Motion* untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di SMK Pancasila Wonogiri, (3) Dampak atau perubahan kemampuan analisis siswa setelah digunakannya media Pembelajaran *Visual Projected Motion* pada mata pelajaran PKn di SMK Pancasila Wonogiri. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kualitatif. Metode pengumpulan data yakni melalui studi pustaka, dengan cara teknik analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siswa SMK Pancasila Wonogiri. Hasil yang akan dicapai menunjukkan bahwa (1) Penggunaan media Pembelajaran *Visual Projected Motion* untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di SMK Pancasila Wonogiri dapat diterapkan dengan baik seiring dengan kemampuan teknologi yang semakin maju. (2) Namun, kendala dalam penggunaan media Pembelajaran *Visual Projected Motion* ini adalah masih adanya beberapa guru dan siswa yang belum menguasai teknologi serta alat yang masih belum memadai jika media Pembelajaran *Visual Projected Motion* diterapkan untuk semua kelas. (3) Dampak setelah digunakannya media Pembelajaran *Visual Projected Motion* ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yang mengalami peningkatan dalam kemampuan analisisnya. Saran yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini ialah perlunya kredibilitas didalam penelitian tersebut, artinya data yang ada di lapangan harus konkrit dan juga dapat dipadukan dengan penyelesaian masalah tersebut.

**Kata Kunci :** *Media Visual Projected Motion, kemampuan analisis siswa.*

## PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar.<sup>1</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>2</sup>

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dll. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pembelajar telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan

---

<sup>1</sup> Hamalik, O. (1990). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.

<sup>2</sup> P Wiratmojo, S. (2002). *Media pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara.

## **Media Pembelajaran**

Peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pembelajar kita.

Wujud interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar dapat bermacam-macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari pembelajar memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektifitasnya. Belajar hanya akan efektif jika si pembelajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki pembelajar. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan : Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa.

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pembelajar dalam belajar<sup>3</sup> (David).

### ***Pengertian Media Pembelajaran***

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya

---

<sup>3</sup> David, B. (n.d.). *teaching With Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.

juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pebelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pebelajar agar terjadi proses belajar. Bagaimana hubungan media pembelajaran dengan media pendidikan ? Media pendidikan , tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan. Apa pula bedanya dengan alat peraga, alat bantu mengajar (*teaching aids*), alat bantu audio visual (AVA), atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar? Pada dasarnya, semua istilah itu dapat kita masukkan dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/ konkrit. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh pembelajar untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio-Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pebelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran (P Wiratmojo, 2002). Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Bagaimana kaitan antara media belajar dengan sumber belajar? Sebagaimana telah dibahas di muka, sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak *software*, sedangkan

alat juga disebut sebagai perangkat keras *hardware*. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pebelajar). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili pembelajar menyajikan informasi belajar kepada pebelajar.<sup>4</sup>

Saat ini, siswa mengalami peningkatan kreatifitas yang signifikan dari masa ke masa. Hal tersebut disebabkan semakin canggihnya teknologi yang berkembang menjadi sarana pendamping siswa dalam melakukan pembelajaran. Maka, tidak sedikit siswa yang hanya mengandalkan sesuatu yang *instant* dalam melakukan pembelajaran, misalnya dalam mengerjakan tugas, siswa hanya mengunduh data dan informasi dari internet tanpa menganalisisnya.

Karena hal itu, daya analisis siswa yang seharusnya bisa lebih produktif pada usianya justru menurun karena hanya mengandalkan kemampuan teknologi. Terutama dalam pembelajaran PKn yang notabene membutuhkan kemampuan analisis dalam setiap mengolah informasi mengenai obyek yang dibahas. Maka, untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam mata pelajaran PKn dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran *Visual Projected Motion* sebagai langkah untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dalam pembelajaran PKn.

Rumusan masalah yang dapat dijabarkan didalam penelitian ini adalah Pengaruh/dampak apa yang ditimbulkan setelah digunakannya media pembelajaran *Visual Projected Motion* dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Pancasila Wonogiri dan kendala yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran *Visual Projected Motion* dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Pancasila Wonogiri.

---

<sup>4</sup> al, J. b. (2000). *Models of Teaching*. London: 6th Ed. Allyn.

Tujuan yang di akan dijelaskan didalam penelitian ini ialah untuk mengetahui Pengaruh/ dampak apa yang ditimbulkan setelah digunakannya media pembelajaran *Visual Projected Motion* dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Pancasila Wonogiri dan untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam menggunakan media pembelajaran *Visual Projected Motion* dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa pada mata pelajaran PKn di kelas X SMK Pancasila Wonogiri.

## **METODE PENELITIAN**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2017. Tempat penelitian dilakukan di SMK Pancasila Wonogiri. Jenis Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif-kualitatif Obyek penelitian adalah siswa kelas X SMK Pancasila Wonogiri. Variabel Penelitian yang digunakan didalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yakni melalui studi pustaka, dengan cara teknik analisis dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siswa SMK Pancasila Wonogiri.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (a) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (b) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.<sup>5</sup>

Banyak penelitian diadakan mengenai media pembelajaran mana yang paling sesuai untuk tujuan tertentu, dan hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Tidak setiap media pengajaran dapat dimanfaatkan untuk mencapai sembarang tujuan pengajaran, 2) Semua media pengajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan satu atau beberapa fungsi dalam pengajaran, seperti mengisahkan, mengontrol/mengecek, memberikan penguatan dan mengadakan evaluasi.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Rahardjo, R. "Media Pembelajaran" 1986. Dalam Yusufhadi Miarso dan kawan-kawan. Teknologi Komunikasi Pendidikan. Rajawali. Jakarta, 1986. hal 62

<sup>6</sup> W.S. Winkel, Psikologi Pengajaran, Media Abadi, Yogyakarta, 2005, hal. 321

Didalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), disebutkan bahwa Media belajar dibagi menjadi 4 yaitu, media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media belajar yang digunakan tidak mendukung materi pembelajaran, pendekatan scientific dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media belajar yang digunakan itu seperti proyektor, LCD, spidol dan papan tulis. Penggunaan LCD dan proyektor jarang dilakukan karena LCD dan proyektor dalam SMK Pancasila Wonogiri tidak semua kelas memilikinya sehingga guru PPKn akan menggunakan LCD dan Proyektor jika tidak digunakan oleh guru lain. Hal tersebut jelas mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung.

Rencana Pelaksanaa Pembelajaran dari SMK Pancasila Wonogiri terbilang baik karena RPP tersebut sudah sesuai dengan prosedur pembuatan RPP yang dijelaskan dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016. Selain itu, juga sesuai dengan prinsip-prinsip pembuatan RPP, tetapi meskipun demikian masih terdapat kekurangan pada RPP SMK Pancasila Wonogiri, yaitu tidak ada penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi. Dalam hal ini, media belajar yang digunakan adalah proyektor, LCD, spidol dan papan tulis. Namun, penggunaan LCD dan proyektor jarang dilakukan karena tidak semua kelas memilikinya sehingga guru PPKn akan menggunakan LCD dan Proyektor jika tidak digunakan oleh guru lain. Hal tersebut jelas mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung.

Maka, adanya penerapan media pembelajaran *Visual Projected Motion* yang melibatkan seluruh siswa dalam bersama untuk melakukan pembelajaran dengan guru saat proses belajar mengajar dilakukan. Terutama saat mata pelajaran PKN yang mengharuskan adanya pembahasan yang *uptodate* dalam membahas isu-isu terkini kewarganegaraan diperlukan adanya daya analisis siswa yang baik untuk mengelola hal tersebut.

Media *Visual Projected Motion* ini dilakukan dengan mengombinasikan antara tampilan visual dan video/gerak yang ditampilkakan melalui perantara media powerpoint saat pembelajarn berlangsung. Jadi siswa distimulasi melalui tampilan visual yang menggambarkan isu kewarganegaraan untuk kemudian hasilnya akan diperoleh analisis siswa yang bisa didapatkan dari tampilan tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan diatas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa dampak dari penggunaan media pembelajaran *Visual Projected Motion* ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan proses pembelajaran siswa di kelas. Bahwa dengan adanya media ini diketahui bahwa keaktifan siswa di kelas menjadi meningkat dan kemampuan analisis siswa menjadi lebih tersinergi karena distimulasi oleh media yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

Namun disamping itu semua, ada kendala dalam penggunaan media Pembelajaran *Visual Projected Motion* diantaranya ialah, adalah masih adanya beberapa guru dan siswa yang belum menguasai teknologi serta alat yang masih belum memadai jika media Pembelajaran *Visual Projected Motion* diterapkan untuk semua kelas.

Saran yang dapat diberikan adalah perlu adanya sinergitas antara pemerintah sebagai penyedia sumber belajar termasuk media belajar dan kemampuan sumber daya guru atau pengajar untuk terus meningkatkan kualitasnya terutama mengenai teknologi informasi demi menunjang pembelajaran.

## Referensi

- al, J. b. (2000). *Models of Teaching*. London: 6th Ed. Allyn.
- David, B. (t.thn.). teaching With Media, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara. Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104-117.*
- Hamalik, O. (1990). *Metode Belajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012.*
- P Wiratmojo, S. (2002). *Media pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara.
- Rahardjo, R. (1986). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- WS, W. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.