

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN PKn
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh

**MARTINA
NIM F34212026**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA REALIA DALAM PEMBELAJARAN PKn
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Martina, K.Y Margiati, Hery Kresnadi .

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email : Martina@gmail.com

Abstrak: latar belakang penelitian ini adalah masalah hasil belajar siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran penggunaan media realia terhadap peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran PKn kelas IV SDN 03 Sebangki. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Bentuk penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dan dokumen hasil belajar. Alat yang digunakan adalah lembar observasi dan soal tes. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. pada siklus I IPKG 1 sebesar 2,7 dan IPKG 2 sebesar 2,18 kemudian pada siklus II IPKG 1 sebesar 3,6 dan IPKG 2 sebesar 3,25. Sedangkan Pada siklus I hasil belajar siswa, siswa yang tuntas 52% dan yang tidak tuntas 48%. Pada siklus II hasil belajar siswa, siswa yang tuntas 84% dan yang tidak tuntas 16%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas I V SDN 03 Sebangki.

Kata Kunci: Media Realia, Hasil Belajar, dan PKn .

Abstract : this observational background is problem usufruct to study student while processes teaching and learning happen. Its aim is subject to be get media purpose picture realia to yielding step-up studies deep PKn's learning brazes IV. SDN 03 sebangki. Observational method that is utilized is deskriptif's method with kualitatif's approaching. Observational observational action brazes. Data collecting utilizes observation tech, and result document studies. Tool that is utilized is observation and problem sheet essay. Research is done in two cycles. on IPKG'S i. cycle 1 as big as 2,7 and IPKG 2 as big as 2,18 then on cycle II. IPKG 1 as big as 3,6 and IPKG 2 as big as 3,25. Meanwhile On yielding i. cycle learned student, complete student 52% and that don't complete 48%. On cycle II. result studies student, complete student 84% and that don't complete 16%. It menunjukkan that realia's media purpose can increase student studying result in PKn's learning sailor v SDN 03 sebangki.

Key word: Realia's media, Learned result, and PKn

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media

realia bukankah saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Semua media belajar dapat digunakan berdasarkan pengalaman siswa. Penggolongan alat bantu atau media belajar dapat diperoleh dengan pengalaman langsung, model benda, sandiwara, demonstrasi, darmawisata, pameran gambar bergerak, gambar diam, lambang visual, lambang verbal. "Alat bantu atau media merupakan salah satu unsur dinamis dalam belajar. Untuk mengetahui media belajar yang dibutuhkan siswa, dapat melihat kerucut pengalaman yang disampaikan oleh Edgar Dale.

Berdasarkan pengalaman yang peneliti hadapi, siswa hanya datang ke sekolah, duduk, diam, mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru, mencatat. Saat siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan berpendapat, kebanyakan siswa hanya diam saja, berpura-pura menulis, dan sampai akhirnya guru menunjuk salah seorang dari mereka. Yang paling penting adalah kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru terbukti pada saat siswa diberi pertanyaan dari guru, siswa tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru, terlihat bahwa siswa kurang memahami penjelasan yang dilakukan guru dengan metode ceramah. Mempertimbangkan pentingnya hal di atas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media realia untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Tanpa media pembelajaran, pembelajaran yang terjadi akan kurang maksimal, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara optimal. dalam pembelajaran PKn media pembelajaran sangat penting untuk ditingkatkan mengingat tujuan pembelajaran PKn ialah berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif, bertanggung jawab, cerdas, antikorupsi, berkembang secara positif dan berinteraksi dengan bangsa lain. beberapa tujuan tersebut dapat tercapai apabila penggunaan media pembelajaran secara tepat. kenyataan yang terjadi selama ini, guru menyampaikan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran oleh sebab itu, pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Dalam Pembelajaran Pkn Kelas IV Sekolah".

Secara umum penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengaruh globalisasi dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki. (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam materi contoh pengaruh globalisasi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki.

Berdasarkan masalah yang akan diteliti diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam materi contoh pengaruh globalisasi pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media realia pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki. (3) Mendapatkan kejelasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dalam

materi contoh pengaruh globalisasi pada pembelajaran PKn kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki.

Kata media berasal dari bahasa Latin, *medium*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". dengan kata lain, median adalah perantara pesan atau pengirim kepada penerima.

Gearlach & Ely (1971) mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media memiliki beberapa fungsi diantaranya :(1) Menyampaikan informasi dalam proses bel Menurut Fathorrahman & M. Sobry (2007), dalam aktivitas pembelajaran media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa.

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai oleh penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Santoso S. Hamijaya).

Media adalah channel (saluran) karena pada hakekatnya media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (McLuhan). media adalah yang digunakan untuk membawa/menyampaikan sesuatu pesan, di mana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan (Blake and Haralsen). AECT menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. NEA (National Education Association) berpendapat media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar, misalnya : media cetak, media elektronik(film vidio).

ajar mengajar.(2) Memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses belajar mengajar.(3) Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.

- 1) Mendorong motivasi. (2) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikan.(3) Menambah variasi dalam menyajikan materi (4).Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan. (5) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak diberikan guru, serta membuka cakrawala yang lebih luas, sehingga pendidikan bersifat produktif. (6) Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.(7) Mendorong terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan peserta didik serta peserta didik dengan lingkungannya.(8)didik dengan lingkungannya (9).Memcegah terjadinya verbalisme.(10) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.(11) Dengan menggunakan media instruksional edukatif secara tepat, dapat menimbulkan semangat, yang lesu menjadi bergairah, pelajaran yang berlangsung menjadi lebih hidup. (12) Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan(informasinya sangat membekas, tidak mudah lupa). (13)Dapat mengatasi watak dan pengalaman yang berbeda.

(1) Media Audio : radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon
(2) Media Visual : Media visual diam : foto, buku, ansiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe.

(1) Media Audio-visual audiovisual diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara. (2) Media audiovisual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

Secara umum, kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran diuraikan sebagai berikut. (1) Tujuan Media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan. (2) Ketepatan (validitas) Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari. (3) Keadaan peserta didik Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan. (4) Ketersediaan Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di perpustakaan/di sekolah serta mudah sulit diperoleh. (5) Mutu teknis Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang tepat. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang, dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Sri Anitah W, dkk (2011:6.43) mengemukakan Media realia (benda-benda nyata) merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Media pembelajaran ini merupakan model dan objek nyata dari suatu benda, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, batuan, air, dan tanah. Menggunakan benda yang nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan.

Kelebihan Media Realia

Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian, Mampu Merangsang Imajinasi, Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan.

Kekurangan Media Realia

Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau Terlalu kecil (kuman), Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya), Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama, Informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada audience.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang studi yang bersifat multiriset dengan konteks lintas bidang keilmuan. Namun secara filosofis, bidang studi ini memiliki objek kajian pokok ilmu politik, khususnya konsep demokrasi politik (political democracy) untuk aspek hak dan kewajiban (duties and right of citizen). Berdasar pada objek kajian pokok inilah berkembang konsep Civics yang secara harfiah diambil dari bahasa latin civicus, yang artinya warga negara pada zaman Yunani kuno, kemudian secara akademis diakui sebagai embryo civic education. Secara metodologis PKn sebagai suatu keilmuan merupakan pengembangan salah satu dari lima tradisi social studies yakni transmisi kewarganegaraan (citizenship transmission). Saat ini, tradisi ini sudah berkembang pesat menjadi struktur keilmuan yang dikenal sebagai citizenship

education, yang memiliki paradigma sisremik dengan tiga domain yakni: domain akademis, domain kurikuler, dan domain sosial kultural. Domain akademis adalah berbagai pemikiran tentang pendidikan kewarganegaraan yang berkembang dilingkungan komunitas ilmiah. domain kulikuler adalah konsep dan praksis pendidikan kewarganegaraan dalam dunia pendidikan formal dan non formal. Domain sosial kultural adalah konsep dan paraksis pendidikan kewarganegaran dilingkungan masyarakat.

PKn mempunyai tujuan untuk melakukan tranformasi pengetahuan kewarganegaraan (civics knowledge), keterampilan kewarganegaraan (civis skills), serta karakter atau watak kewarganegaraan. tujuannya digariskan dengan tegas,’’ adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.(1)Berpikir secara keritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi.(2)Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.(3)Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam pecaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari pendapat di atas dapat di tarik kesimpulan tujuan pembelajaran PKn adalah berpikir kritis, kreatif , dan bertindak cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, dan bernegara.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn meliputi aspek-aspek sebagai berikut: civic character or disposition).(1) Persatuan dan kesatuan bangsa (2) Norma, hukum dan peraturan (3) Hak asasi manusia (4) Kebutuhan warga negara (5) Konstitusi negara(6) Kekuasaan politik (7) Pancasila (8) Globalisasi.

Purwanto (2013:44) menjelaskan hasil belajar dapat dijelaskan dengan memeahami dua kata yang membentuknya, yaitu’’hasil’’ dan’’ belajar’’, pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu faktor intern dan faktor ekstern (Syaiful Bahri Djamarah, 2011).

METODE PENELITIAN

Dalam rencana penelitian tindakan kelas ini metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskritif.metode deskritif merupakan prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan subjek/objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. metode penelitian yang digunakan pada penelitian adalah kualitatif. Suharsimi Arikunto(2007:2) menyatakan bahwa’’ penelitian tindakan kelas adalah Classroom Action Research(CAR) dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung didalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas.

Penelitian yang dilakukan bersifat kolaboratif Nana Syaodih Sukmadinata (2012:60) menyatakan bahwa: Penelitian kualitatif (Qualitative research) adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk memdeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual maupun kelompok, digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada penyimpulan. Sedangkan menurut Loncoln and Guba (1985) melihat penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bersifat naturalistik.

Setiap mengadakan penelitian pasti harus melewati langkah-langkah tertentu begitu juga dalam mengadakan penelitian tindakan kelas terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan Suharsimi Arikunto(2006:16) menyatakan ada empat langkah penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan tindakan(planning), penerapan tindakan(action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dalam hasil tindakan(observation and evaluation), dan melakukan refleksi(reflecting).

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Kecamatan Sebangki, khususnya siswa kelas IV Subjek dalam penelitian ini adalah guru sebagai peneliti dan seluruh siswa kelas IV SDN 03 Sebangki yang berjumlah 25 orang, dengan siswa laki-laki berjumlah 10 orang dan siswa perempuan berjumlah 15 orang . pengumpulan data.

Indikator kinerja merupakan tolak ukur keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran yang akan dipakai. Dengan melihat latar belakang permasalahan dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran realia maka dipergunakan indikator sebagai berikut: (1) $\geq 80\%$ dari jumlah keseluruhan kegiatan penggunaan media pembelajaran yaitu media realia, sebagai media pembelajaran telah digunakan oleh guru minimal dengan kategori baik.(2) Ketuntasan belajar siswa, penulis memberi target 80% dari jumlah siswa memperoleh nilai diatas KKM (70).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (a)Teknik observasi langsung, yakni cara pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti saat penelitian tindakan berlangsung dalam pembelajaran.(b)Teknik pencermatan dokumen

Dengan teknik ini mengumpulkan hasil tes yang digunakan oleh guru untuk menilai hasil belajar setelah proses pembelajaran.

alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:(a)Lembar Observasi, digunakan sebagai alat pengumpul data untuk observasi langsung.(b)Dokumen hasil belajar siswa.

.Untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa dianalisis dengan cara menghitung ketuntasan belajarnya sebagai berikut:

(1)Untuk sub masalah 1 perencanaan pembelajaran akan dihitung (IPKG I) Rata

$$\text{rata skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

(2)Untuk sub masalah 2 pelaksanaan pembelajaran akan hitung (IPKG II) Rata

$$\text{rata .skor} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah aspek}}$$

(3) Hasil belajar akan dihitung rata-rata kelas dengan rumus $= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah siswa}}$ kemudian masing-masing nilai siswa akan dibandingkan dengan KKM dan dihitung berapa persen yang tuntas dengan rumus $\text{Prosentase} = \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

IPKG I yang terdiri dari aspek yang diamati (A) perumusan tujuan pembelajaran dengan rata-rata skor 2, (B) pemilihan dan peroganisasian materi ajar dengan ratarat skor 2,5, (C) Pemilihan sumber belajar / media pembelajaran dengan rata-rata skor 2,3, (D) skenario / kegiatan pembelajaran dengan rata-rata 2, dan (E) Penilaian hasil belajar dengan rata-rata skor 2,3 skor total $(A+B+C+D+E)=10$, skor total / 5 = 2,7. berarti rat-rata IPKG I = 2,7.

Guru kolabolator mengoservasi peneliti dalam proses kegiatan belajar mengajar, berupa IPKG II yang sudah disiapkan dari aspek yang diamati (I) pra pembelajaran dengan skor rata-rata 2,5 (II) kegiatan awal / pendahuluan dengan skor rata-rata 2,5 (III) kegiatan inti pembelajaran yang terdiri dari (A) penguasaan materi pembelajaran dengan rata-rata 2,5, (B) pendekatan / strategi pembelajaran dengan skor rata-rata 2,14, (C) Pemanfaatan media pembelajaran / sumber belajar dengan skor rata-rata 2, (D) Pembelajaran yang memicu dan memiliharaktertertiban peserta didik dengan skor rata-rata 1,8, (E) kemampuan khusus pembelajaran di SD dengan skor rata-rata 2, dan (IV) penutup dengan skor rata-rata 2. Jadi skor $(A+B+C+D+E)$ 12,4 dan total skor $(I+II+III+IV)$ 17,44 : Skor total / 8 = 2,18 jadi skor rata-rata IPKG II 2,18.

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Siklus I.

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN	
			TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Alpito Awin	40		✓
2	Angga	40		✓
3	Benedikta wita	60		✓
4	Dea sri batuah	60		✓
5	Elisius rodi	80	✓	
6	Hellen. J	60		✓
7	Helen. S	80	✓	
8	Herkulanus Erwin	60		✓
9	Immanuel Santana	40		✓
10	Januar	80	✓	
11	kimcoi	60		✓
12	Ketrin Mawar Devana	80	✓	
13	Lisa	40		✓
14	Maria Magdalena	60		✓
15	Marselinus	80	✓	

16	Putri	60	✓
17	Repor	20	✓
18	Reselina Rosita	80	✓
19	Repania Resa	80	✓
20	Rani Madu	80	✓
21	Sindi	80	✓
22	Juliana	80	✓
23	Tarsisius Bowo	80	✓
24	Veronika Dela Talaga	80	✓
25	Yohana Gloria	80	✓
	Rata-rata	60,8	
	Jumlah	13	12
	Porsentase %	52%	48%

Tabel 4.3 dan di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 13 orang atau 52%, yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 48% dengan rata-rata 60.8. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 sedangkan nilai terendahnya adalah 20.

hasil dari observasi dari IPKG I kurangnya kemampuan guru atau peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan hasil rata-rata skor IPKG I 2,7. Ketidakesesuaian dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk IPKG II dengan skor rata-rata 2,18. Dan juga dengan hasil belajar siswa dilihat dari lembar hasil belajar masih banyak siswa yang di bawah KKM atau tidak tuntas. siswa yang tuntas hanya 13 orang siswa yang tuntas (52%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang siswa (48%). Kekurangan yang muncul pada siklus I ini akan diperbaiki untuk tahap selanjutnya yaitu pada siklus II.

Dalam proses belajar mengajar berlangsung guru kolaborator mengobservasi peneliti, dengan lembar observasi yang sudah disiapkan yang berupa IPKG I dan IPKG II, apakah dalam IPKG I peneliti benar-benar mampu menyusun rencana kegiatan pembelajaran.

Dalam IPKG I aspek yang diamati (A) perumusan tujuan pembelajaran dengan rata-rata skor 3,6, (B) pemilihan perorganisasian materi ajar dengan rata-rata skor 3,75, (C) pemilihan sumber belajar / media pembelajaran dengan rata-rata skor 3,33, (D) skenario/kegiatan pembelajaran dengan rata-rata skor 3,75, (E) penilaian hasil belajar dengan rata-rata skor 3,33. Total skor (A+B+C+D+E) 17,76, jadi skor rata-rata IPKG I 3,6.

Untuk observasi yang sudah disiapkan berupa IPKG II guru kolaborator mengobsever apakah peneliti sesesuai melaksanakan lembar IPKG II, dalam lembar observasi IPKG II aspek yang diamati (I) Pra pembelajaran dengan rata-rata skor 3, (II) kegiatan awal / pendahuluan dengan rata-rata skor 3, (III) kegiatan inti pembelajaran yang terdiri dari (A) penguasaan materi pembelajaran dengan rata-rata skor 3,5, (B) pendekatan / strategi pembelajaran dengan rata-rata skor 3,28, (C) pemanfaatan media pembelajaran / sumber belajar dengan rata-rata skor 3,7 (D) pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertiban peserta didik dengan rata-rata skor 3,5, (E) kemampuan khusus pembelajaran di SD dengan rata-rata skor 3, (IV) Penutup dengan rata-rata skor 3. Total skor (A+B+C+D+E)

16,38 dan total skor (I+II+III+IV) 25,98. Skor total : $8 = 3,25$, jadi skor rata-rata IPKG II 3,25.

Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan evaluasi untuk melihat hasil belajar siswa Perolehan Hasil Belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan siklus II.

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa Siklus II.

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN	
			TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Alpito Awin	60		✓
2	Angga	80	✓	
3	Benedikta wita	80	✓	
4	Dea sri batuah	80	✓	
5	Elisius rodi	80	✓	
6	Hellen. J	60		✓
7	Helen. S	80	✓	
8	Herkulanus Erwin	80	✓	
9	Imanuel Santana	60		✓
10	Januar	100	✓	
11	kimcoi	80	✓	
12	Ketrin Mawar Devana	100	✓	
13	Lisa	80	✓	
14	Maria Magdalena	80	✓	
15	Marselinus	80	✓	
16	Putri	80	✓	
17	Repor	60		✓
18	Reselina Rosita	80	✓	
19	Repania Resa	80	✓	
20	Rani Madu	80	✓	
21	Sindi	80	✓	
22	Juliana	80	✓	
23	Tarsisius Bowo	80	✓	
24	Veronika Dela Talaga	80	✓	
25	Yohana Gloria	100	✓	
	Rata-rata	74,4		
	Jumlah		21	4
	Porsentase %		84%	16%

bahwa siswa yang tuntas sebanyak 21 orang atau 84%, yang belum tuntas sebanyak 4 orang atau 16% dengan rata-rata 74,4. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 sedangkan nilai terendahnya adalah 60.

Pembahasan

Instrumen Penilaian Kinerja Guru pada siklus I skor rata-rata 2,7 dan Instrumen Penilaian Kinerja Guru pada Siklus II dengan skor tara-rata 3,6 terjadi peningkatan 0,9. melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan skor rata-rata 2,18 dan penilaian Kinerja Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam siklus II dengan skor rata-rata 3,25.dengan peningkatan 1,07. Hasil rekapitulasi antar siklus pada tabel 4.7 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, terlihat nilai rata-rata siklus I 60,8 dan siklus II menjadi 74,4 dengan selisih 13,6. lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 atau tabel Rekapitulasi kemampuan guru merancang pembelajaran.

Tabel 3
Rekapitulasi Kemampuan Guru Merancang Pembelajaran
pada Siklus I dan Siklus II

NO	Aspek yang Diamati	Siklus	Siklus
		I	II
A. Perumusan Tujuan Pembelajaran			
1	Kejelasan rumusan	2	3
2	Kelengkapan cakupan rumusan	2	4
3	Kesesuaian cakupan kompetensi dasar	2	4
Rata-Rata Skor A		2	3,6
B. Pemilihan dan pengorganisasian Materi Ajar			
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	2	4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	2	4
3.	Ketentuan dan sistematika materi	3	3
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	2	4
Rata-Rata Skor B		2,25	3,75
C. Pemilihan Sumber Belajar/Media Pembelajaran			
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.	2	4
2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pelajaran.	2	3
3.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.	3	3
Rata-Rata skor c		2,3	3,33
D Skenario/kegiatan pembelajaran			
1.	Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan	2	3
2	Melakukan apersepsi untuk mengkaitkan materi pelajaran	2	4
3.	Melakukan pembelajaran dengan media realita	2	4
4.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan contoh keuntungan dan kerugian dari pengaruh globalisasi.	2	4

	Rata-Rata Skor D	2	3,75
E.	Penilaian Hasil Belajar		
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	3	3
2.	Kejelasan prosedur penilaian	2	3
3.	Kelengkapan instrumen	2	4
	Rata-Rata Skor E	2,3	3,33
	Total Skor (A+B+C+D +E)	10,9	17,76
	Skor rata-rata IPKG I	2,7	3,6

Tabel 4
Rekapitulasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II

NO	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
I.	PRA PEMBELAJARAN		
1	Kesiapan ruang, alat, dan media pembelajaran	2	3
2	Memeriksa kesiapan peserta didik	3	3
	Rata-Rata Skor I	2,5	3
II	Kegiatan Awal / pendahuluan		
1	Melakukan kegiatan apersepsi	3	3
2	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	2	3
	Rata-rata skor II	2,5	3
III	Kegiatan inti pembelajaran		
A	Penguasaan materi pembelajaran		
1	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	3	3
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	2	4
3.	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	2	3
4	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	3	4
	Rata-rata skor A	2,5	3,5
B	Pendekatan / strategi pembelajaran		
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3
2.	Guru membagi siswa menjadi kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 atau 7 orang siswa, sekaligus menentukan ketua kelompok.	2	4
3.	Menunjukkan media (boneka berbie, kue donat, dan minuman isatonik)	2	3
4.	Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok	3	4
5.	Secara berkelompok siswa diminta berdiskusi	2	3

	tentang keuntungan dan kerugian dari pengaruh globalisasi.		
6.	Ketua kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.	2	3
7.	Guru meluruskan kesalahpahaman mengenai diskusi setiap kelompok	2	3
Rata-rata skor B		2,14	3,28
C.	Pemanfaatan media pembelajaran/sumber Belajar		
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media	2	4
2.	Menghasilkan pesan yang menarik	1	3
3.	Menggunakan media secara efektif dan efisien	3	4
Rata-rata Skor C		2	3,7
D	Pembelajaran yang memicu dan memelihara ketertiban peserta didik.		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran	2	4
2.	Merespon positif partisipasi peserta didik	2	3
3.	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, peserta didik, dan sumber belajar	2	4
4.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon peserta didik	1	4
5.	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	2	3
6.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar	2	3
Rata-rata Skor D		1,8	3,5
E	Kemampuan khusus pembelajaran di SD		
1.	Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)		
	a. Menerapkan pembelajaran PKn melalui pembelajaran langsung	2	3
	b. Menintarasikan keterampilan bertanya jawab dengan media realia	2	3
	c. Menciptakan iklim kelas yang demokratis dan memberikan contoh yang baik	2	3
Rata-rat skor E		2	3
IV	PENUTUP		
1.	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	2	3
2.	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	2	3
3.	Melaksanakan tidak lanjut	2	3

Rata-rata skor IV	2	3
Total skor (A + B + C + D + E)	12,4	16,38
Total skor (I + II + III + IV)	17.44	25,98
Skor Rata-rata IPKG II	2,18	3,25

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian peningkatan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media realia pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Negeri 03 Sebangki maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:(1)Perencanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media realia kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG I mengalami peningkatan pada siklus I 2,7 dan siklus II menjadi 3,6 dengan peningkatan pemerolehan 0,9. (2)Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan media realia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Sebangki Landak menggunakan IPKG II juga mengalami peningkatan yaitu pada siklu I 2,18 dan menjadi 3,25 dengan peningkatan 1.07. (3) Hasil belajar siswa siklus I dengan rata-rata skor 60,8 dan siklus II menjadi 74,4 dengan peningakatan 13,6.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitan yang diperoleh oleh peneliti, peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut.(a)Penggunaan media realia dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar yang baik.(b)Dari hasil penelitan yang diteliti sangat diharapkan dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam upaya memperbaiki strategi pembelajaran di SD Negeri 03 Sebangki karena dengan menggunakan media realia terbukti dapat mengngkatkan hasil belajar siswa.(c)Guru memberikan sikap yang baik atau memberikan penghargaan pada setia siswa sehingga dapat memacu siswa untuk lebih berani memberikan ide atau pendapat dalam kegiatan proses belajar mengajar.(d)Kreatifitas sangat dituntut dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus di tuntut juga kreatif dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.(c)Bekerjasama sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan siswa. Dalam mengikuti proses pembelajaran siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran agar bisa memperoleh pemahaman dan pengetahuan, sehingga mendapatkan hasil belajar yang meningkat, khususnya hasil belajar pendidikan kewarganegaraan.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto Suharsimi. 2007. **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta:Bumi Askar.
Dimayati dan Mujaiono. 2010. **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Rinika Cipta.
E. Mulyasa. 2007. **Standar kompetensi dan sertifikasi guru**. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwanto. 2013. **Evaluasi Hasil Belajar**. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Rohani Ahmad.1997.**Media Instruksional Edukatif**. Jakarta: Rineka Cipta.

Sri Anitah W, dkk. 2011. **Strategi Pembelajaran**. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sukmadinata Syaodih Nana. **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Wina Sanjaya. 2006. **Strategi Pembelajaran**. Jakarta : Kencana Prenada Media.

Winatapurta Udin S. 2011. **Pembelajaran PKn Di SD**.Jakarta: Universitas Terbuka.

<http://massofa.wordpress.com/> 2012/11 pengertian media realia di unduh hari minggu Tanggal 30 Maret 2014.

<http://massofa.wordpress.com/> 2012/11 kelebihan dan kekurangan media realia. di unduh hari minggu tanggal 30 maret 2014.