



**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN  
*OPEN-ENDED* BERBANTU MEDIA *AUDIOVISUAL*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn  
PADA SISWA KELAS V SDN DEBONG KIDUL  
KOTA TEGAL**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh  
Novi Andriani  
1401413545

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**



**KEEFEKTIFAN METODE PEMBELAJARAN  
*OPEN-ENDED* BERBANTU MEDIA *AUDIOVISUAL*  
TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn  
PADA SISWA KELAS V SDN DEBONG KIDUL  
KOTA TEGAL**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh  
Novi Andriani  
1401413545  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 9 Mei 2017

Penulis



Novi Andriani

1401413545

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

di : Tegal

hari, tanggal : Selasa, 9 Mei 2017

Dosen Pembimbing I



Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd.  
19610728 198603 2 001

Tegal, 9 Mei 2017

Dosen Pembimbing II



Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.  
19831129 200812 2 003

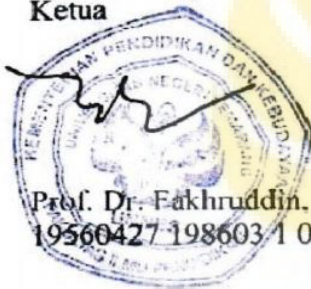
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Metode Pembelajaran Open-Ended berbantu Media Audiovisual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal* oleh Novi Andriani 1401413545, telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 23 Mei 2017.

### PANITIA UJIAN

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama,

Drs. Utoyo, M.Pd  
NIP. 19620619 198703 1 00 1

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji I,

Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19831129 200812 2 003

Penguji II,

Dr. Kurotul Achi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19610728 198603 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

*“Fabiyyi ‘Aalaa’i Rabbikumaa Tukadzdzibaan”* (maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan) (QS. Ar-Rahman).

Sabar itu tidak ada batasnya, batasnya hanya ada di dekat pintu syurga dalam naungan keridhoannya. “Dan bersabarlah! Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (QS. Al Anfal: 46).

Jadilah orang seperti gula pasir, yang walaupun dengannya kopi yang pahit akan terasa manis, namun tak ada yang menyebutnya kopi gula.

Begitu juga dengan kita, senantiasalah berbuat kebaikan walaupun kebaikan yang kita berikan tak dilihat dan tak diakui orang lain (Penulis).

Kunci sukses dalam mengubah hidup adalah bersikap terbuka. Karena dengan keterbukaan kita dapat menerima segala macam masukan yang akan menjadikan kita semakin baik (Penulis).

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

### Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta, kakak, dan adikku tersayang. Serta teman-teman seperjuangan, dosen, dan keluarga yang selalu memberi semangat serta nasehat. Terima kasih.

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Metode Pembelajaran *Open-Ended* berbantu *Media Audiovisual* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, sehingga bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menjadi mahasiswa UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd. dan Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Sri Hartati, S.Pd. Kepala SD Negeri Randugunting 7 dan Cahyani, S.Pd., Kepala SD Negeri Debong Kidul yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. Sonitawati, S.Pd. Guru Kelas VA dan Siti Suswati Kuraisin, S.Pd. Guru Kelas VB SD Negeri Debong Kidul yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Orangtuaku tercinta, Bapak Arjo Suwito Wilun dan Ibu Rasiyem yang selalu memberikan kasih sayang serta dukungan baik spiritual, moral, materil, dan semuanya tanpa batas angka.
9. Kakakku tersayang Sumarno dan Adikku tersayang Yuliana Safitri yang selalu memberiku semangat dan membuatku selalu ingin memberikan yang terbaik.
10. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES angkatan 2013, khususnya rombel 8A yang saling memberikan pengetahuan, semangat, dan motivasi.
11. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Tegal, Mei 2017

Penulis



## ABSTRAK

Andriani, Novi. 2017. *Keefektifan Metode Pembelajaran Open-Ended Berbantu Media Audiovisual terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing: Dr. Kurotul Aeni, S.Pd., M.Pd. dan Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** aktivitas belajar; hasil belajar; metode *open-ended*; media *audiovisual*.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di SD. Pembelajaran Pkn dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran PKn. Dengan menerapkan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual*, dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran PKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

Desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VA dan VB SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling jenuh*), yang berjumlah 73 siswa yang terdiri dari 37 siswa dari kelas kontrol (VA) dan 36 siswa dari kelas eksperimen (VB). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, dokumentasi, observasi dan tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Pearson Product Moment* untuk uji validitas dan *Cronbach's Alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent samples t-test* dan uji pihak kanan *one sample t test* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent samples t-test*, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,412 > 1,994$ ) dan signifikansinya  $0,000 < 0,05$ . Sedangkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,406 > 1,994$ ) dan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan aktivitas dan hasil belajar PKn antara siswa kelas V yang menerapkan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dibanding yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan rumus uji pihak kanan, data aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $16,140 > 2,030$ ). Sementara hasil uji hipotesis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,727 > 2,030$ ). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penerapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* lebih efektif terhadap aktivitas dan hasil belajar PKn siswa dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional.

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Paradigma Masalah.....	10
1.5 Rumusan Masalah.....	11
1.6 Tujuan Penelitian .....	12
1.6.1 Tujuan Umum .....	12
1.6.2 Tujuan Khusus .....	12
1.7 Manfaat Penelitian .....	13
1.7.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.7.2 Manfaat Praktis .....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	16
2.1 Landasan Teori .....	16
2.1.1 Pengertian Belajar .....	16
2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....	17
2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar.....	19

	Halaman
2.1.4	Karakteristik Perkembangan Siswa SD ..... 21
2.1.5	Pengertian Pembelajaran PKn di SD ..... 24
2.1.6	Metode Pembelajaran..... 28
2.1.7	Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> ..... 29
2.1.8	Metode Pembelajaran Konvensional ..... 34
2.1.9	Media Pembelajaran..... 35
2.1.10	Media <i>Audiovisual</i> ..... 38
2.1.11	Aktivitas Belajar ..... 40
2.1.12	Hasil Belajar ..... 43
2.1.13	Materi Menghargai Keputusan Bersama ..... 45
2.2	Penelitian yang Relevan..... 53
2.3	Kerangka Berpikir..... 56
2.4	Hipotesis ..... 58
<b>BAB III METODE PENELITIAN ..... 61</b>	
3.1	Desain Penelitian ..... 61
3.2	Tempat dan Waktu ..... 63
3.3	Populasi dan Sampel..... 63
3.3.1	Populasi..... 63
3.3.2	Sampel..... 64
3.4	Variabel Penelitian..... 65
3.4.1	Variabel Independen ..... 65
3.4.2	Variabel Dependen..... 65
3.5	Data Penelitian ..... 66
3.5.1	Sumber Data ..... 66
3.5.2	Jenis Data ..... 66
3.6	Definisi Operasional Variabel..... 67
3.6.1	Variabel Metode <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> ..... 68
3.6.2	Variabel Aktivitas Belajar Siswa ..... 69
3.6.3	Variabel Hasil Belajar Siswa ..... 69
3.7	Teknik Pengumpulan Data..... 70

	Halaman
3.7.1 Wawancara.....	70
3.7.2 Dokumentasi .....	71
3.7.3 Observasi.....	71
3.7.4 Tes.....	72
3.8 Instrumen Penelitian .....	73
3.8.1 Instrumen Penelitian Kualitatif (Non-Tes) .....	73
3.8.2 Instrumen Kuantitatif (Tes).....	76
3.9 Teknik Analisis Data.....	82
3.9.1 Analisis Deskripsi Data.....	82
3.9.2 Uji Prasyarat Analisis .....	84
3.9.3 Analisis Akhir .....	85
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>88</b>
4.1 Objek Penelitian.....	88
4.1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian .....	88
4.1.2 Kondisi Responden .....	90
4.2 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian .....	91
4.2.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> .....	92
4.2.2 Deskriptif Data Hasil <i>Pretest</i> PKn .....	93
4.2.3 Deskriptif Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa.....	96
4.2.4 Deskriptif Data Variabel Hasil Belajar Siswa .....	101
4.3 Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	104
4.3.1 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> PKn Siswa (Data Awal).....	105
4.3.2 Uji Prasyarat Analisis .....	106
4.3.3 Uji Hipotesis .....	111
4.4 Pembahasan.....	116
4.4.1 Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	117
4.4.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	123

	Halaman
4.4.3 Keefektifan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> terhadap Aktivitas Belajar Siswa.....	128
4.4.4 Keefektifan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....	137
BAB V PENUTUP.....	141
5.1 Simpulan .....	141
5.2 Saran .....	142
5.2.1 Bagi Guru.....	142
5.2.2 Bagi Siswa .....	144
5.2.3 Bagi Sekolah.....	144
5.2.4 Bagi Dinas Pendidikan.....	144
5.2.5 Bagi Peneliti.....	145
DAFTAR PUSTAKA .....	146
LAMPIRAN.....	151



## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran <i>Open-Ended</i> .....	32
3.1	Kisi-kisi Lembar Observasi Metode untuk Guru .....	74
3.2	Kisi-kisi Lembar Aktivitas Belajar Siswa .....	76
3.3	Kriteria Penilaian Pelaksanaan Aktivitas Belajar Siswa .....	76
3.4	Hasil Uji Reliabilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa .....	79
4.1	Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	90
4.2	Data Responden Berdasarkan Umur.....	90
4.3	Nilai Pengamatan Metode <i>Open-Ended</i> untuk Guru.....	92
4.4	Deskripsi Data <i>Pretest</i> PKn Siswa .....	94
4.5	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> PKn .....	95
4.6	Deskripsi Data Variabel Aktivitas Belajar Siswa .....	97
4.7	Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Belajar PKn .....	97
4.8	Data Hasil Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	98
4.9	Data Nilai Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	100
4.10	Deskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> PKn .....	102
4.11	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> PKn.....	103
4.12	Hasil Uji Kesamaan Rata-rata .....	105
4.13	Hasil Uji Normalitas Data Aktivitas Belajar Siswa .....	107
4.14	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa .....	108
4.15	Hasil Uji Homogenitas Data Aktivitas Belajar Siswa .....	110
4.16	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa .....	111
4.17	Hasil Uji Hipotesis Nilai Aktivitas Belajar Siswa.....	113
4.18	Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Siswa .....	115

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	57
3.1 Desain Penelitian <i>Nonequivalen Control Group Desain</i> .....	61
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	95
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	96
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Eksperimen.....	99
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Aktivitas Kelas Kontrol .....	101
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	103
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	104



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Penelitian .....	151
2. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	153
3. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	154
4. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol .....	156
5. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba .....	158
6. Silabus Pembelajaran .....	159
7. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen .....	161
8. Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol .....	165
9. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama.....	168
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua.....	186
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Pertama.....	200
12. RPP Kelas Kontrol Pertemuan Kedua .....	216
13. Pedoman Observasi Pelaksanaan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> .....	228
14. Lembar Observasi Pelaksanaan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> untuk Guru (Pertemuan Pertama).....	232
15. Lembar Observasi Pelaksanaan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> untuk Guru (Pertemuan Kedua) .....	233
16. Deskriptor Pedoman Observasi Penilaian Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn.....	234
17. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen SD Negeri Debong Kidul (Pertemuan Pertama).....	237
18. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen SD Negeri Debong Kidul (Pertemuan Kedua) .....	240
19. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol SD Negeri Debong Kidul (Pertemuan Pertama).....	243
20. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol SD Negeri Debong Kidul (Pertemuan Kedua) .....	246
21. Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa (Kelas Eksperimen).....	249



Lampiran	Halaman
22. Tabulasi Data Aktivitas Belajar Siswa (Kelas Kontrol) .....	251
23. Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba Mata Pelajaran PKn .....	253
24. Soal Uji Coba.....	255
25. Lembar Validasi Soal Aspek Kognitif oleh Penilai Ahli 1 .....	265
26. Lembar Validasi Soal Aspek Kognitif oleh Penilai Ahli 2 .....	271
27. Tabulasi Uji Coba Soal Tes.....	277
28. <i>Output</i> Data Uji Validitas Soal Tes Uji Coba .....	279
29. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba .....	280
30. <i>Output</i> Data Uji Reliabilitas Soal Tes Uji Coba .....	281
31. Rekapitulasi Tingkat Taraf Kesukaran Soal.....	282
32. Rekapitulasi Daya Beda Soal dan Soal yang Digunakan .....	283
33. Kisi-Kisi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	284
34. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	286
35. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Sampel Siswa Kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal (Kelas Eksperimen).....	291
36. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Sampel Siswa Kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal (Kelas Kontrol).....	292
37. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Sampel Siswa Kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal (Kelas Eksperimen).....	293
38. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Sampel Siswa Kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal (Kelas Kontrol).....	294
39. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> PKn Siswa .....	295
40. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data Aktivitas Belajar Siswa.....	297
41. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> PKn Siswa .....	299
42. Analisis Statistik Data Nilai <i>Pretest</i> .....	301
43. Analisis Statistik Data Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	302
44. Uji Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	303

Lampiran	Halaman
45. Uji Keefektifan Metode Pembelajaran <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa.....	304
46. Dokumentasi Pembelajaran Metode <i>Open-Ended</i> berbantu Media <i>Audiovisual</i> .....	305
47. Dokumentasi Pembelajaran Konvensional .....	307
48. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian .....	309
49. Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian .....	310
50. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Kota Tegal.....	311
51. Surat Pernyataan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen.....	312



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Bagian pendahuluan pada penelitian ini akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang terbentuk melalui perjuangan para pahlawan dari cita-cita sekelompok orang yang mempunyai tujuan sama yaitu ingin merdeka. Sebagai bangsa yang merdeka, Indonesia mempunyai beberapa tujuan, salah satu tujuan bangsa Indonesia tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Alinea ke-4 yang berbunyi “... mencerdaskan kehidupan bangsa ...” artinya negara mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pendidikan yang layak kepada rakyat Indonesia. Semua itu dirumuskan dalam sistem pendidikan.

Sistem pendidikan yang baik akan menghasilkan generasi penerus yang cerdas dan mampu mengembangkan potensi yang ada. Munib, dkk (2012: 31) menyatakan “pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk memengaruhi siswa agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan”. Hamalik (2013: 3) berpendapat “pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan para pendidik melalui suatu proses agar menciptakan masyarakat Indonesia yang mempunyai spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Hal tersebut sesuai dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 yang menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003: 2).

Berdasarkan Undang-Undang tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan usaha yang ditempuh agar dapat menciptakan generasi bangsa yang potensial, karena pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh warga negara guna mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan melibatkan unsur-unsur yang terkait diantaranya: (1) siswa, (2) pendidik, (3) tujuan, (4) isi pendidikan, (5) metode, dan (6) lingkungan. Unsur-unsur itu terkait satu sama lain, sehingga menciptakan pendidikan yang baik dan pendidikan tidak terlepas dari proses belajar (Munib, dkk 2012: 38).

Proses belajar ialah pengalaman yang dialami seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik. Hamalik (2012: 31) berpendapat “proses belajar yang terbaik adalah apabila siswa mengetahui status dan kemajuan”. Belajar tidak berfokus pada satu kegiatan saja, namun banyak kegiatan yang dapat menambah

pengalaman siswa, sehingga dapat mengetahui kemajuan dalam dunia pendidikan maupun non pendidikan. Proses belajar yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik, sehingga seseorang yang mau belajar berarti mempunyai keinginan untuk menjadi lebih baik. Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari belajar yang tujuannya untuk melakukan perubahan tingkah laku terhadap individu. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dalam pelaksanaannya harus efektif.

Pembelajaran efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Pembelajaran dikatakan efektif apabila hasil belajar dan aktivitas siswa yang belajar dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah lebih baik dibanding siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional (Susanto, 2013: 54), sedangkan menurut Rusman (2014: 325) pembelajaran dapat dikatakan efektif jika dalam prosesnya mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam membentuk kompetensi siswa dan mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada keterampilan guru dalam mengelola kelas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam prosesnya memberikan kesan yang menyenangkan dan mampu memberikan ruang yang cukup agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam upaya mengembangkan kreativitasnya. Hal ini sesuai dengan pengertian proses pembelajaran yang

dirumuskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 yang menyatakan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Himpunan Peraturan Perundang-Undangan, 2009: 74).

Demi tercapainya tujuan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran harus berlandaskan kurikulum. Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda, namun erat kaitannya satu dengan yang lain. Kurikulum merupakan suatu perencanaan menyeluruh yang mencakup kegiatan dan pengalaman yang perlu disediakan oleh guru, sehingga memberikan kesempatan secara luas bagi siswa untuk belajar (Hamalik, 2012: 1). Panduan pembelajaran diatur dalam kurikulum pendidikan. Kurikulum pendidikan meliputi beberapa mata pelajaran yang diatur dalam kurikulum nasional yang termuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kurikulum di sekolah dasar diatur dalam Pasal 37 yang menyatakan bahwa:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (1) Pendidikan Agama, (2) Pendidikan Kewarganegaraan, (3) Bahasa, (4) Matematika, (5) Ilmu Pengetahuan Alam, (6) Ilmu Pengetahuan Sosial, (7) Seni dan Budaya, (8) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, (9) Keterampilan/kejuruan, dan (10) Muatan lokal (Depdiknas, 2003: 17).

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. PKn penting diajarkan dalam pelajaran di semua jenjang pendidikan, baik sekolah dasar, menengah, bahkan di perguruan tinggi. Pembelajaran PKn diharapkan dapat membentuk pribadi siswa sesuai dengan watak pribadi bangsa Indonesia.

Susanto (2013: 225) menyatakan “PKn adalah mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang ada di Indonesia”. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari siswa baik sebagai anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia yang berkarakter sesuai dengan Pancasila.

Pembelajaran PKn di sekolah dasar membantu siswa belajar dengan baik serta membentuk manusia yang mempunyai karakter dan mampu menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa berlandaskan Pancasila (Susanto, 2013: 227), sedangkan menurut Winataputra (2008: 1.11) pembelajaran PKn di SD berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn di SD. Dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran PKn di SD hendaknya mampu memupuk semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga membantu siswa membentuk karakter sesuai dengan Pancasila dan mampu menerapkan nilai-nilainya di kehidupan sehari-hari siswa.

Pembelajaran PKn yang berlangsung kebanyakan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti yang terjadi di SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber guru kelas V bu Siti Suswati Kuraisin, S.Pd, pada hari Senin, tanggal 24 Oktober 2016 yaitu diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar siswa di SD Negeri Debong Kidul terhadap mata pelajaran PKn cenderung kurang. Kurangnya aktivitas siswa

terhadap mata pelajaran PKn dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga menyebabkan hasil belajar PKn kurang memuaskan.

Susanto (2013: 192) menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar siswa terhadap pembelajaran ditandai dengan kurangnya semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas memiliki peranan penting dalam proses belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh data hasil belajar siswa nilai ulangan tengah semester kelas V SD Negeri Debong Kidul pada mata pelajaran PKn dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yaitu masih ada beberapa siswa yang belum tuntas atau tidak mencapai KKM. Penyebab rendahnya hasil nilai ulangan tengah semester yaitu masih banyak siswa yang sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan guru karena dalam penyampainnya belum maksimal termasuk dalam penggunaan media.

Penggunaan media dalam pembelajaran PKn juga masih kurang inovatif karena guru hanya menggunakan media buku dan gambar. Siswa akan lebih mudah menangkap dan memahami materi apabila dalam pembelajaran guru mampu menyampaikannya dengan baik. Penyampaian materi dapat dilakukan dengan media. Media merupakan salah satu alat yang penting agar siswa tertarik dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Criticos (1996) dalam Daryanto (2010: 4) yang menyatakan bahwa media merupakan salah satu



komponen komunikasi, dalam hal ini sebagai pembawa pesan dari guru ke siswa berupa materi pembelajaran. Pembelajaran PKn merupakan pembelajaran yang sebetulnya mempunyai banyak media, seperti gambar, video, dan lingkungan sekitar.

Slameto (2010: 36) menyatakan bahwa guru dalam proses pembelajaran perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat, sehingga guru harus menyiapkan segala sesuatu dengan maksimal. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik.

Slameto (2010: 2) menyatakan “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jadi, belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan sikap dan psikologis siswa ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu, dengan memegang konsep dasar belajar, siswa mampu memahami bahwa belajar memiliki peranan sangat penting bagi kehidupan. Belajar menjadi menyenangkan bila guru menggunakan model, metode, atau teknik tertentu, sehingga minat siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi sangat tinggi.

Metode pembelajaran banyak macamnya, salah satunya adalah metode pembelajaran *open-ended*. Metode pembelajaran *open-ended* merupakan metode pembelajaran yang membuat siswa mampu menghubungkan masalah yang

disajikan oleh guru dengan pengalaman yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari (Hannafin, Hall, Land, & Hill, 1999 dalam Huda, 2013: 278). Pembelajaran ini juga dapat melatih daya pikir siswa dalam memecahkan masalah baik secara individu maupun kelompok, sehingga melalui metode ini diharapkan terciptanya aktivitas dan hasil belajar PKn yang baik dan memuaskan bagi siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

Metode pembelajaran *open-ended* mempunyai banyak kelebihan dan kekurangan. Diantara beberapa kekurangan metode pembelajaran ini, salah satu kekurangan yang perlu diperhatikan yaitu dalam pelaksanaannya sebagian siswa merasa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang mereka hadapi. Hal ini mendorong peneliti untuk bisa mengatasi salah satu kekurangan tersebut, yaitu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti pilih yaitu media *audiovisual* yang dapat menampilkan suara dan gambar sekaligus yang diharapkan akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, ada beberapa penelitian terdahulu yang memperkuat penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Widoyo (2014) dari Universitas Jember dengan judul "*Penerapan Metode pembelajaran Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Pokok Bahasan Suku Bangsa dan Budaya di Kelas VA SD Muhammadiyah 1 Panarukan Tahun Pelajaran 2013/2014*". Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran *open-ended* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pokok bahasan suku bangsa dan budaya.

Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Afriantika (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Pembelajaran Two Stray Two Stay Berbantu Media Audio-Visual pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang*”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widoyo dan Afriantika, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Metode Pembelajaran *Open-Ended* Berbantu Media *Audiovisual* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pkn pada Siswa Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD. Permasalahan tersebut antara lain:

- (1) Siswa kurang tertarik/antusias dalam mengikuti pembelajaran PKn.
- (2) Guru kurang variatif dalam menerapkan metode dan media yang digunakan untuk pembelajaran PKn.
- (3) Peran guru sangat dominan sebagai sumber belajar.
- (4) Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah.
- (5) Hasil belajar PKn khususnya pada materi menghargai keputusan bersama melalui metode pembelajaran konvensional cenderung rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

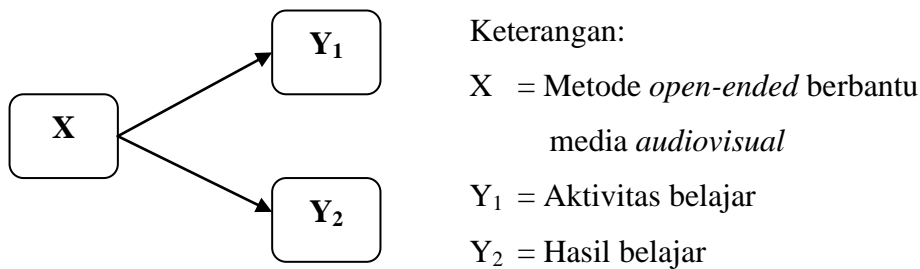
Untuk menghindari kesalahan maksud dan tujuan agar lebih efektif dan efisien dalam mengadakan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah. Sesuai dengan judul penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut.

- (1) Karakteristik yang akan diteliti adalah aktivitas dan hasil belajar PKn siswa pada materi menghargai keputusan bersama.
- (2) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.
- (3) Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan penggunaan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* pada mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama di kelas V.

### 1.4 Paradigma Masalah

Penelitian ini mempunyai tiga variabel yaitu metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* sebagai variabel independen (variabel bebas) yang memengaruhi aktivitas dan hasil belajar PKn sebagai variabel dependen (variabel terikat). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma ganda dengan dua variabel dependen karena terdiri atas satu variabel independen dan dua variabel dependen (Thoifah, 2015: 175).

Hubungan antara variabel tersebut dapat dilihat pada bagan 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Bagan Paradigma Penelitian Ganda dengan Dua Variabel Dependen

## 1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Bagaimana perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
- (2) Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
- (3) Apakah penerapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama dari pada menggunakan metode pembelajaran konvensional?

- (4) Apakah penerapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian meliputi tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian. Tujuan umum dan tujuan khusus dari pelaksanaan penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

### 1.6.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang bersifat umum atau memiliki skala yang lebih besar. Tujuan umum dilaksanakannya penelitian ini ialah untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKn.

### 1.6.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar PKn materi menghargai keputusan bersama pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn materi menghargai keputusan bersama pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* terhadap aktivitas belajar siswa kelas V mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama dibandingkan dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

Ada dua manfaat dalam penelitian ini, yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk hasil pemikiran, sedangkan manfaat praktis yaitu manfaat dalam bentuk praktik yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Selengkapnya diuraikan sebagai berikut.

### **1.7.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yaitu manfaat yang berbentuk teori atau hasil pemikiran yang berkaitan dengan teori yang digunakan. Manfaat teoritis dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Memberikan informasi mengenai metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dalam pembelajaran PKn kelas V materi menghargai keputusan bersama.
- (2) Menjadi pedoman dan acuan peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan variabel serupa secara lebih komprehensif dan mendalam.

### **1.7.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah manfaat dalam bentuk praktik, yang secara langsung dapat dilaksanakan. Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

#### **1.7.2.1 Bagi Siswa**

- (1) Meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul dalam mata pelajaran PKn khususnya pada materi menghargai keputusan bersama.
- (2) Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul dalam mata pelajaran PKn khususnya pada materi menghargai keputusan bersama.

#### **1.7.2.2 Bagi Guru**

- (1) Hasil dari penelitian dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dalam pembelajaran PKn di sekolahnya.
- (2) Hasil penelitian dapat memberikan gambaran kepada guru tentang dampak penggunaan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.
- (3) Hasil penelitian dapat menyediakan alternatif metode pembelajaran yang menunjang pembelajaran PKn di sekolah dasar.



### **1.7.2.3 Bagi Sekolah**

- (1) Peningkatan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.
- (2) Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dalam kegiatan belajar mengajar.

### **1.7.2.4 Bagi Peneliti**

- (1) Menjadi salah satu pra syarat kelulusan dan melengkapi penilaian akhir dalam penulisan skripsi peneliti pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- (2) Menambah pengetahuan mengenai keilmuan dibidang pendidikan serta meningkatkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah.
- (3) Mengetahui keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual*.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian kajian pustaka akan dijelaskan landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian mengenai kajian pustaka yaitu sebagai berikut.

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan menjadi dasar dilaksanakannya penelitian. Pada bagian landasan teori dijelaskan pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi belajar, karakteristik perkembangan siswa SD, pengertian pembelajaran PKn di SD, metode pembelajaran, metode pembelajaran *open-ended*, metode pembelajaran konvensional, media pembelajaran, media *audiovisual*, aktivitas belajar, hasil belajar, dan materi menghargai keputusan bersama.

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Kehidupan manusia tidak terlepas dari kegiatan belajar karena belajar merupakan sebuah proses yang terjadi pada setiap manusia dan berlangsung seumur hidup, sehingga sebagai manusia harus selalu berusaha menjadi lebih baik dari sebelumnya (Siregar dan Nara, 2014: 1). Daryanto (2013: 2) menyatakan “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pendapat lain dikemukakan oleh Sardiman (2014: 20) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku dan kegiatan dalam belajar misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya yang akan menambah ilmu seseorang.

Berdasarkan pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar dialami setiap orang dari lahir sampai akhir hayatnya dengan tujuan untuk melakukan perubahan, terutama pada perilakunya. Perubahan yang dialami seseorang melalui pengalaman yang nantinya akan memengaruhi perilaku masing-masing individu. Dalam kegiatan belajar seseorang biasa merancang dalam sebuah pembelajaran.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Winkel (1991) dalam (Siregar dan Nara, 2014: 12) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa melalui kejadian-kejadian yang pernah dialami siswa yang dapat memengaruhi perilaku siswa”. Trianto (2014: 19) berpendapat bahwa “pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”, sedangkan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab I pasal 1 ayat 20 “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Depdiknas, 2003: 4), kemudian diperkuat oleh Corey (1986) dalam Ruminiati (2007: 14) bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana

lingkungan seseorang dikelola secara sengaja untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, sehingga dalam kondisi-kondisi khusus akan menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan siswa dan guru dalam suatu lingkungan belajar yang dalam pelaksanaannya membutuhkan sumber belajar dan seperangkat tindakan yang sudah dirancang sebelumnya. Keberhasilan dalam pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam membuka dan menutup pelajaran mulai dari awal hingga akhir pelajaran (Marno dan Idris, 2014: 75), sehingga keberhasilan dalam sebuah pembelajaran tidak hanya dari sumber belajar dan lingkungan belajar yang baik, namun guru yang mampu memengaruhi mental siswa juga diperlukan agar memberikan hasil perubahan tingkah laku pada siswa.

Pembelajaran yang berlangsung memberikan hasil berupa perubahan tingkah laku seseorang dan kemudahan dalam belajar. Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika siswa merasa senang, aktif, dan termotivasi. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Briggs dalam (Ri'fai dan Anni, 2012: 157) bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*even*) yang memengaruhi siswa sedemikian rupa, sehingga siswa akan memperoleh kemudahan dalam hal apapun di kehidupannya. Rusman (2014: 4) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis siswa pada umumnya.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, sehingga keduanya terjadi komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran harus memberikan ruang yang cukup agar aktivitas, kreativitas, berpikir kritis, dan kerjasama siswa dapat berkembang. Salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas, berpikir kritis, dan kerjasama siswa adalah pembelajaran dengan metode *open-ended* dan dalam pelaksanaan pembelajarannya dipengaruhi oleh beberapa faktor.

### **2.1.3 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar**

Syah (2009: 141) mengungkapkan bahwa secara garis besar ada tiga kelompok faktor yang berpengaruh terhadap belajar, yakni (a) faktor internal, (b) faktor eksternal, dan (c) faktor pendekatan belajar.

#### **2.1.3.1 Faktor Internal**

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Faktor internal meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis. Berikut uraian dari masing-masing aspek:

##### **(1)Aspek Fisiologis**

Aspek fisiologis meliputi kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ tubuh dan sendi-sendinya yang dapat memengaruhi semangat dan intensitas aktivitas belajar siswa. Selain itu, kondisi

organ-organ khusus, seperti tingkat kesehatan indera pendengar dan penglihat juga dapat memengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. Oleh karena itu, kondisi tubuh yang kurang baik dapat berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa. Sebaliknya, dengan kondisi jasmani yang baik, maka siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik.

#### (2)Aspek Psikologis

Aspek ini berkaitan dengan kondisi kejiwaan siswa. Faktor yang termasuk dalam aspek psikologis antara lain: tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa. Faktor-faktor tersebut umumnya dipandang sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar siswa.

#### **2.1.3.2 Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sosial dan non sosial. Berikut uraian masing-masing faktor:

##### (1)Faktor Lingkungan Sosial

Ada beberapa lingkungan sosial yang dapat memengaruhi belajar siswa, yaitu lingkungan sosial keluarga, sekolah, dan masyarakat. Lingkungan tersebut tentunya berpengaruh terhadap semangat belajar siswa.

##### (2)Faktor Lingkungan Non Sosial

Faktor yang termasuk lingkungan non sosial meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

### **2.1.3.3 Faktor Pendekatan Belajar**

Faktor pendekatan belajar merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Ketepatan dalam memilih strategi dan metode sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar ada tiga, yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Faktor-faktor tersebut memengaruhi perbedaan hasil belajar antara individu satu dan individu lainnya. Pengaruh yang ditimbulkan antar faktor saling berkaitan, sehingga perlu adanya perhatian terhadap keadaan siswa baik fisik, psikis, dan cara belajar siswa. Keterkaitan antar faktor dapat memberikan dampak positif maupun negatif bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya kerjasama antar orang tua, sekolah, masyarakat guna mendukung keberhasilan belajar siswa, selain itu pihak tersebut juga harus memahami karakteristik perkembangan siswa terutama sejak SD agar bisa mendukung keberhasilan siswa dalam belajar.

### **2.1.4 Karakteristik Perkembangan Siswa SD**

Salah satu karakter anak sekolah dasar dapat dilihat dari perkembangan kognitif anak. Piaget (1950) dalam Susanto (2013: 77-78) menyatakan “setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai karakteristik yang berbeda yang secara garis besarnya dikelompokkan menjadi empat tahapan, yaitu: tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11-15 tahun)”.

Tahap sensori motor, pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah, selanjutnya tahap pra-operasional. Pada tahap pra-operasional kemampuan skema kognitif masih terbatas. Siswa suka meniru perilaku orang lain. Perilaku yang ditiru terutama perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah siswa lihat ketika orang lain itu merespon terhadap perilaku orang, keadaan, dan kejadian yang dihadapi pada masa lampau. Siswa mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.

Setelah melewati tahap sensori motor dan tahap pra-operasional, anak masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap operasional konkret siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, misalnya volume dan jumlah, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya. Selain itu, siswa sudah mampu berpikir sistematis mengenal benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret. Lebih lanjut siswa ke tahap operasional formal, pada tahap ini siswa sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif siswa pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif baik secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif menurut Piaget, maka anak usia sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun). Susanto (2013: 79) menjelaskan pada rentang usia 7-11 tahun anak mulai menunjukkan perilaku belajar yang berkembang dan ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Anak mulai memandang dunia secara objektif, bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur



secara serentak, (2) Anak-anak mulai berpikir secara operasional, yakni anak mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: volume, jumlah, berat, luas, panjang, dan pendek. Anak juga mampu memahami tentang peristiwa-peristiwa yang konkret, (3) Anak dapat menggunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda yang bervariasi beserta tingkatannya, (4) Anak mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan menggunakan hubungan sebab akibat, dan (5) Anak mampu memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, pendek, lebar, luas, sempit, ringan, dan berat.

Bruner dalam Rifa'i dan Anni (2012: 38) menyatakan teori implikasi terhadap pembelajaran siswa ada tiga, yaitu: 1) Anak memiliki cara berpikir yang beda dengan orang dewasa. Guru perlu memperlihatkan fenomena atau masalah kepada siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui kegiatan wawancara atau pengamatan terhadap objek. 2) Anak, terutama pada pendidikan anak usia dini dan anak SD kelas rendah, akan belajar dengan baik apabila mereka memanipulasi objek yang di pelajari, misalnya dengan melihat, merasakan, mencium, dan sebagainya. 3) Pengalaman baru yang berinteraksi dengan struktur kognitif menarik minat dan mengembangkan pemahaman anak. Oleh karena itu, pengalaman baru yang dipelajari anak harus sesuai dengan pengetahuan yang telah dimiliki anak. Berdasarkan teori Piaget dan Bruner dapat disimpulkan karakteristik siswa SD suka meniru orang lain, suka bermain dan masih menggunakan tahapan operasional konkret, sehingga guru perlu membuat suasana belajar yang menyenangkan untuk dapat menjadikan siswa tertarik dalam proses belajar mengajar.

Karakteristik yang menonjol pada anak usia Sekolah Dasar adalah senang bermain, selalu bergerak, dan bekerja dalam kelompok, serta senantiasa ingin melaksanakan dan/atau merasakan sendiri pengalaman yang bisa didapat di sekolah dan lingkungannya (Sumantri, 2012: 6.3). Anak usia SD ditandai oleh tiga dorongan ke luar yang besar, yaitu : (1) kepercayaan anak untuk keluar rumah dan masuk dalam kelompok sebaya, (2) kepercayaan anak memasuki dunia permainan dan kegiatan yang memerlukan keterampilan fisik, dan (3) kepercayaan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbolis dan komunikasi orang dewasa.

Siswa kelas V mempunyai ketertarikan untuk belajar secara langsung untuk mendapatkan konsep pengetahuan. Pembelajaran yang bersifat praktik atau pengalaman langsung menjadikan siswa mampu untuk menanamkan konsep dan daya ingat siswa menjadi relatif lebih lama.

Karakteristik siswa kelas V SD seperti yang dikemukakan Piaget bahwa siswa usia 7-11 tahun sudah dapat berpikir secara operasional konkret, dimana pada usia ini anak sudah mampu berpikir secara logis dan sistematis untuk mencapai solusi dalam pemecahan masalah. Dengan demikian, pada kelas ini cocok untuk diterapkan metode pembelajaran *open-ended* yang pada dasarnya perlu menganalisis, berpikir kritis, dan menyimpulkan. Siswa dapat menggali potensi yang dimilikinya dalam penerapan metode pembelajaran *open-ended* di sekolah maupun masyarakat dan metode pembelajaran ini akan dilaksanakan di kelas V pada mata pelajaran PKn.

#### **2.1.5 Pengertian Pembelajaran PKn di SD**

Azra (2005) dalam Susanto (2013: 226) menyatakan bahwa “pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengkaji dan membahas tentang

pemerintah, konstitusi, lembaga-lembaga demokrasi, *rule of law*, HAM, hak dan kewajiban warga negara serta proses demokrasi”, sedangkan menurut Susanto (2013: 227) pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Berdasarkan pengertian para ahli tentang pendidikan kewarganegaraan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang bertujuan agar siswa memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 dalam Winataputra (2008: 1.15), PKn adalah suatu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menjadi teori, tetapi sebagai mata pelajaran yang diharapkan dapat dipraktikan dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari siswa sebagai warga masyarakat dan warga negara yang baik. Pada pengertiannya, tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik.

Mulyasa (2007) dalam Susanto (2013: 231-2) menyebutkan beberapa tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk menjadikan siswa agar: (1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya, (2) mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas semua kegiatan, dan (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Dasim dan Sapriya (2012) dalam Susanto (2013: 229) menjelaskan pendidikan PKn sangat penting diajarkan pada siswa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pendidikan PKn harus dibangun atas dasar tiga paradigma, yaitu: (1) PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab, (2) PKn secara teoritis dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menurut dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat konfluens substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara, (3) PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk perilaku yang perlu diwujudkan dalam

kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut ide, nilai, konsep, moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara.

Pelajaran PKn pada siswa sekolah dasar penting di ajarkan agar para siswa dapat sedini mungkin mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Belajar PKn sedini mungkin menjadikan siswa mendapat pemahaman tentang nilai dan moral yang ada pada masyarakat Indonesia. PKn bukan hanya teori yang diajarkan melainkan pengamalan melalui proses perilaku yang ada pada kehidupan sehari-hari. Pada saat ini masalah yang dialami siswa ialah pelajaran PKn hanya untuk mendapatkan nilai yang bagus saja tetapi tidak mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam pelajaran PKn. Pandangan siswa diakibatkan karena proses pembelajaran yang diberikan oleh guru bersifat monoton. Siswa terkesan dipaksa untuk memperoleh pelajaran dan berakibat pada kurangnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran PKn. Siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran yang monoton. Siswa perlu metode pengajaran yang berbeda dan menantang agar dapat tertarik untuk mempelajari mata pelajaran PKn.

Kendala lainnya yaitu pendidikan di Indonesia dihadapkan pada berbagai persoalan dan situasi global yang berkembang cepat setiap waktu, baik yang bermuatan positif maupun negatif atau bertentangan dengan kepribadian bangsa Indonesia. Dasim dan Sapriya (2012) dalam Susanto (2013: 230) mengemukakan beberapa permasalahan kurikuler yang mendasar dan menjadi penghambat dalam peningkatan kualitas pendidikan PKn, sebagai berikut: (1) penggunaan alokasi

waktu yang tercantum dalam struktur kurikulum pendidikan dijabarkan secara kaku dan konvensional sebagai jam pelajaran tatap muka terjadwal sehingga kegiatan pembelajaran PKn dengan cara tatap muka di kelas menjadi sangat dominan, (2) pelaksanaan pembelajaran PKn yang lebih didominasi oleh kegiatan peningkatan dimensi kognitif mengakibatkan porsi peningkatan dimensi lainnya menjadi terbengkalai. Di samping itu, pelaksanaan pembelajaran diperparah lagi dengan keterbatasan fasilitas media pembelajaran, dan (3) pembelajaran yang terlalu menekankan pada dimensi kognitif itu berimplikasi pada penilaian yang juga menekankan pada penguasaan kemampuan kognitif saja, sehingga mengakibatkan guru harus selalu mengejar target pencapaian materi.

Dari beberapa penelitian diketahui bahwa aktivitas dalam pembelajaran PKn masih rendah, karena membosankan dan cenderung tidak disukai siswa, materi dan metodenya tidak menantang siswa secara intelektual. Pelaksanaan pembelajaran PKn menghadapi keterbatasan dan kendala terutama berkaitan dengan kualitas guru, keterbatasan fasilitas, dan sumber belajar. Sesuai dengan kondisi yang dialami dalam pembelajaran PKn diperlukan upaya menemukan metode pembelajaran yang sesuai.

#### **2.1.6 Metode Pembelajaran**

Majid (2015: 193) menyatakan “metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. J.R David dalam *Teaching Strategies for College Class Romm* (1976) menyebutkan bahwa “*method is a way in achieving something*” (cara untuk mencapai sesuatu). Artinya, metode

digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan (Majid: 2015:193). Warsono dan Hariyanto (2012: 147) menyatakan bahwa dalam metode pembelajaran, guru diberi keleluasaan dalam melakukan variasi di setiap pelaksanaannya. Artinya, guru masih bisa memberi inovasi dalam melaksanakan suatu metode pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan materi dan kreativitas guru yang tujuannya agar pembelajaran yang berlangsung menyenangkan.

Dengan demikian, metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

### **2.1.7 Metode Pembelajaran *Open-Ended***

Metode pembelajaran *open-ended* menurut Huda (2013: 278) adalah “proses pembelajaran yang di dalamnya mempunyai tujuan agar keinginan masing-masing siswa dapat dicapai secara terbuka”. Becker dan Shimada (1997) dalam Hobri (2009: 81), pembelajaran *open-ended* adalah “pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan yang memiliki penyelesaian atau jawaban akhir yang benar bisa lebih dari satu”. Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa agar bisa berpikir bebas terhadap pemecahan masalah yang diberikan guru dengan menghubungkan masalah yang muncul di kehidupan sehari-hari siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *open-ended* adalah metode pembelajaran yang menyajikan masalah yang sifatnya terbuka dan mempunyai banyak jawaban yang benar dengan tujuan

untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mencari jawaban. Hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin, (2014: 109) bahwa metode pembelajaran ini dapat melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif yang tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, *sharing*, keterbukaan, dan sosialisasi antar siswa.

Hobri (2009: 85) menyebutkan bahwa dalam pelaksanaannya, guru memberi contoh terlebih dahulu cara menyelesaikan masalah terbuka tentang masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kemudian siswa dihadapkan dengan masalah terbuka secara individu, selanjutnya siswa diberi masalah terbuka yang dikerjakan secara berkelompok. Saat berkelompok, masing-masing individu sudah mempunyai jawaban sendiri dan masing-masing individu harus menyampaikan pendapatnya. Saat berdiskusi, siswa diberi kesempatan untuk saling berbagi pikiran agar masalah dapat dipecahkan secara bersama-sama. Setelah itu, masing-masing kelompok menyajikan jawabannya.

Dalam hal ini, metode pembelajaran *open-ended* menuntut siswa agar mempunyai keberanian dalam memecahkan masalah secara individu dan rasa percaya diri dalam menyampaikan jawabannya di dalam kelompok maupun di depan kelas. Dengan demikian, metode ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir keterpaduan, keterbukaan, ragam berpikir, dan meningkatkan interaksi antar anggota kelompok.

Ada beberapa asumsi yang mendasari metode ini. Diantaranya adalah sebagai berikut (1) konteks dan pengalaman merupakan hal penting untuk dipahami., (2) pemahaman harus dimediasi secara individual: Siswa menilai apa,



kan, dan bagaimana pembelajaran terjadi, (3) meningkatkan proses kognitif sering kali lebih penting daripada menciptakan produk-produk pembelajaran.

Untuk itulah, lingkungan yang *open-ended* perlu dirancang untuk mendukung skill-skill kognitif tingkat tinggi, (4) pemahaman lebih berharga daripada hanya sekedar mengetahui: Lingkungan pembelajaran yang *open-ended* harus menenggelamkan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat melejitkan pemahaman mereka melalui eksplorasi, manipulasi, dan kesempatan untuk memahami suatu gagasan daripada sekedar melalui pengajaran langsung, dan (5) proses-proses pembelajaran yang berbeda secara kualitatif seringkali mengharuskan metode-metode yang juga berbeda secara kualitatif. Metode pembelajaran *open-ended* berfokus pada skill-skill pemecahan masalah dalam konteks yang autentik serta memberi kesempatan untuk eksplorasi dan pembangunan teori.

#### ***2.1.7.1 Langkah-langkah pembelajaran open-ended***

Huda (2013: 280) menjelaskan ada beberapa langkah-langkah pembelajaran *open-ended*, yaitu:

- (1) Menghadapkan siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.
- (2) Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkonstruksi permasalahannya sendiri.
- (3) Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam.
- (4) Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.

Ada empat langkah dalam pelaksanaan metode pembelajaran *open-ended*.  
Aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran ini dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1  
Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran *open-ended*

Tahap Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1) Menghadapkan siswa pada problem terbuka dengan menekankan pada bagaimana siswa sampai pada sebuah solusi.	Guru memberikan masalah terbuka/ <i>open ended</i> pada siswa	Siswa menerima soal yang berisi masalah terbuka
2) Membimbing siswa untuk menemukan pola dalam mengkontruksi permasalahannya sendiri.	Guru membimbing siswa saat mengerjakan masalah terbuka/ <i>open-ended</i> secara individu	Siswa memperhatikan saat guru menjelaskan dan siswa mengerjakan soal yang berisi masalah terbuka secara individu
3) Membiarkan siswa memecahkan masalah dengan berbagai penyelesaian dan jawaban yang beragam.	Guru membiarkan siswa mengerjakan masalah terbuka/ <i>open-ended</i> secara kelompok	Siswa bersama kelompoknya mendiskusikan jawaban dari soal yang berisi masalah terbuka dengan saling berbagi pikiran antar anggota kelompoknya
4) Meminta siswa untuk menyajikan hasil temuannya.	Guru meminta siswa untuk menyajikan hasil jawaban	Beberapa kelompok melalui perwakilan kelompok menyajikan jawabannya

Sumber: Huda (2013: 280)

### 2.1.7.2 Kelebihan Metode Pembelajaran Open-Ended

Sawada (dalam Becker dan Shimada, 1997: 23) dalam Hobri (2009: 83) menyebutkan bahwa ada beberapa kelebihan dalam pelaksanaan metode

pembelajaran *open-ended*. Kelebihan metode pembelajaran *open-ended* diantaranya: (1) siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya, (2) siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif, (3) siswa dengan kemampuan rendah dapat merespon permasalahan dengan cara mereka sendiri, (4) siswa secara intrinsik termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan, dan (5) siswa memiliki pengalaman banyak untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

#### **2.1.7.3 Kekurangan Metode Pembelajaran Open-Ended**

Sawada (dalam Becker dan Shimada, 1997: 23) dalam Hobri (2009: 83) menyebutkan bahwa ada beberapa kekurangan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *open-ended* diantaranya: (1) membuat dan menyiapkan masalah yang bermakna bagi siswa bukanlah pekerjaan mudah, (2) mengemukakan masalah yang langsung dapat dipahami siswa sangat sulit, sehingga banyak yang mengalami kesulitan bagaimana merespons permasalahan yang diberikan, (3) siswa dengan kemampuan tinggi bisa merasa ragu dalam mencernakan jawaban mereka, dan (4) mungkin ada sebagian siswa yang merasa bahwa kegiatan belajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang dihadapi.

Kekurangan dalam pembelajaran metode *open-ended* dapat diatasi dengan beberapa cara (1) guru harus membuat dan menyiapkan masalah terbuka yang bermakna dengan sebaik-baiknya, (2) guru harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, (3) guru harus mendorong rasa percaya diri siswa dengan terus diberi motivasi, dan (4) guru menggunakan media pembelajaran yang

diharapkan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Sebagai pembanding di kelas kontrol akan diberi perlakuan berupa metode pembelajaran konvensional.

### **2.1.8 Metode Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang sering diterapkan di sekolah pada umumnya. Pembelajaran konvensional diartikan sebagai pembelajaran dalam konteks klasikal yang sudah terbiasa dilakukan dan sifatnya berpusat pada guru, sehingga pelaksanaannya kurang memperhatikan keseluruhan situasi belajar (Majid, 2015: 165). Susanto (2013: 192) menyatakan “penerapan pembelajaran konvensional antara lain dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah”. Kegiatan dalam pembelajaran konvensional yaitu siswa menyimak penjelasan guru dalam memberikan contoh-contoh soal dan menyelesaikannya di papan tulis, kemudian meminta siswa mengerjakan sendiri dalam buku teks atau lembar kerja siswa (LKS) yang telah disediakan (Susanto, 2013: 192). Pembelajaran konvensional tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal karena pembelajaran tersebut terpusat kepada guru.

Abimanyu (2008: 62) menyatakan bahwa “pembelajaran yang lebih berpusat pada guru lebih banyak menggunakan ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan materi pembelajaran lebih pada penguasaan konsep bukan kompetensi”. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang sudah biasa dilakukan oleh guru di kelas, berlangsung terpusat pada guru dengan guru sebagai pusat informasi, dan siswa hanya menerima materi secara pasif. Pembelajaran

konvensional ini akan peneliti terapkan di kelas kontrol dan pembelajaran dengan metode *open-ended* sebagai pembanding akan peneliti terapkan di kelas eksperimen. Pelaksanaan metode ini akan lebih menarik serta menyenangkan jika menggunakan bantuan media pembelajaran.

### **2.1.9 Media Pembelajaran**

Criticos (1996) dalam Daryanto (2010: 4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Raharjo (1989) dalam Kustandi dan Sutjipto (2013: 7) menjelaskan media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Media dalam proses pembelajaran sangat berguna dalam menyampaikan informasi dari guru kepada siswa yang bisa berupa pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2009: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad: 2009: 4).

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam hal ini ditujukan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses pembelajaran (Marisa, dkk, 2011: 1.6), sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 8)

media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Guru dalam pemilihan media, harus mengetahui kontribusi media pembelajaran yang akan digunakan terhadap proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Seperti yang dijelaskan Dayton (1985) dalam Daryanto (2010: 5) menyebutkan ada beberapa kontribusi media pembelajaran, diantaranya: (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran, (8) peran guru mengalami perubahan ke arah positif.

Media dalam pembelajaran, memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa) (Daryanto, 2010: 8). Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Kelebihan dan hambatan kemampuan media berdasarkan pendapat Daryanto (2013: 8) yaitu: (1) kemampuan fiksatif, (2) kemampuan manipulatif, dan (3) kemampuan distributif. Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) verbalisme, (2) salah tafsir, (3) perhatian tidak berpusat, dan (4) tidak terjadinya pemahaman.

Sudjana dan Rifa'i (2005) dalam Fathurrohman dan Wuryandani (2011: 45) menjelaskan peranan media pembelajaran dalam proses belajar ada 3, yaitu (1) alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran, (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa, (3) sebagai sumber belajar bagi siswa.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, Bruner dalam Daryanto (2010: 13) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Kemp (1975) dalam Daryanto (2010: 156) menjelaskan karakteristik sebuah media pembelajaran merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu.

Lessin, Pollock & Reigelut (1992) dalam Wena (2014: 9) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*), (2) media berbasis cetak (buku, buku latihan (*workbook*), dan modul), (3) media berbasis *visual* (buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*), (4) media berbasis *audiovisual* (video, film, program *slide tape*, dan televisi), dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Pemilihan media disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi serta efektivitas proses

dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2010: 18). Dari beberapa jenis media yang ada, peneliti memilih media berbasis *audiovisual* karena penggunaan media ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PKn kelas V materi menghargai keputusan bersama.

#### **2.1.10 Media Audiovisual**

Media *Audiovisual* pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan, dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa. Cara ini dianggap lebih tepat, cepat, dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan (Abdulhak dan Darmawan, 2013: 84), sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 30) media *audiovisual* adalah “cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual*”. Arsyad (2009: 148) menyebutkan bahwa media *audiovisual* merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau yang mudah didapatkan di mana saja.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media *audiovisual* adalah media yang menyajikan suatu materi dengan menampilkan suara dan gambar sekaligus dalam satu waktu dan dalam pemerolehannya relatif mudah. Abdulhak dan Darmawan (2013: 84-7) menyebutkan ada beberapa jenis media *audiovisual*, diantaranya: (1) *transparasi*, (2) *slide*, (3) *filmstrip*, (4) rekaman, (5) siaran radio, (6) *film*, (7) televisi, dan (8) video.



Dari beberapa jenis media *audiovisual* tersebut, peneliti memilih menggunakan media *audiovisual* jenis video. Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok karena dapat menampilkan gambar dan suara sekaligus (Daryanto, 2010: 86). Media video menurut Marisa, dkk (2011: 5.3) “memiliki atribut sebagai media gambar bergerak atau *motion pictures*”. Media ini memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) secara simultan berupa gambar bergerak atau *moving images*, sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 64) video dapat menyajikan informasi berupa materi pembelajaran, memaparkan proses suatu siklus, menjelaskan konsep-konsep yang rumit yang tidak bisa dilihat secara langsung, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi sikap siswa.

Media video memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran di suatu kelas. Video dapat menampilkan suara dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Hal ini akan menunjang keberhasilan pembelajaran terutama pada mata pelajaran PKn kelas V materi menghargai keputusan bersama. Selain itu, penggunaan media ini untuk mengatasi salah satu kekurangan yang muncul pada pelaksanaan metode *open-ended* yaitu sebagian siswa menganggap pembelajaran dengan metode ini kurang menyenangkan, sehingga peneliti menggunakan media ini agar pembelajaran lebih menyenangkan.

### 2.1.11 Aktivitas Belajar

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri dalam proses pembelajarannya (Hamalik, 2012: 170-71). Aktivitas belajar masing-masing siswa tidak selalu sama. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode belajar mengajar serta orientasi belajar yang dipilih guru (Djamarah, 2010: 61). Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar yang harus ada dalam setiap prosesnya (Sardiman, 2014: 96), sedangkan menurut Anitah, dkk. (2008: 1.12) bahwa kegiatan belajar adalah aktivitas, yaitu aktivitas mental dan emosional, sehingga dapat dikatakan dalam setiap kegiatan belajar pasti ada aktivitas tersebut.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Aktivitas sangat berpengaruh terhadap kelangsungan dan perubahan tingkah laku seseorang, sehingga dalam pendidikan juga diperlukan adanya aktivitas. Aktivitas dalam pembelajaran akan memengaruhi siswa dalam menerima pelajaran menjadi lebih berkesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 36) bahwa “dalam proses belajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat”. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda, atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, dan menimbulkan diskusi dengan guru.

John Dewey (1916) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 44), mengemukakan belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa

untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri dan guru hanya sebagai fasilitator. Inisiatif yang datang dalam diri menjadikan siswa lebih aktif dalam proses belajar. Lebih lanjut Thorndike dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 45), mengungkapkan keaktifan siswa dalam belajar memerlukan latihan-latihan. Dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendorong siswa melakukan aktivitas dalam belajar yaitu inisiatif dari dalam diri yang menjadikan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu perlu adanya latihan agar siswa menjadi terbiasa dengan kegiatan belajar.

Aktivitas belajar banyak macamnya. Paul D. Dierich dalam Hamalik (2012: 172) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut: 1) kegiatan visual, 2) kegiatan lisan, 3) kegiatan mendengarkan, 4) kegiatan menulis, 5) kegiatan menggambar, 6) kegiatan metrik, 7) kegiatan mental, dan 8) kegiatan emosional. Kegiatan belajar merupakan bentuk aktivitas siswa di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan visual merupakan kegiatan yang berdasarkan penglihatan siswa. Kegiatan visual siswa meliputi: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, dan bermain.

Dalam kegiatan visual terdapat kegiatan lisan, kegiatan lisan siswa merupakan kegiatan untuk mengajarkan siswa dalam mengemukakan pendapat yang dimiliki, selain untuk melatih mengemukakan pendapat, siswa dapat melatih kemampuan penyampaian informasi kepada guru dan siswa lain. Contoh kegiatan lisan adalah mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, dan diskusi. Kegiatan lisan juga dapat melatih siswa lain untuk mendengarkan apa yang disampaikan siswa. Kegiatan mendengarkan meliputi:

mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, dan mendengarkan siaran radio.

Aktivitas belajar siswa tidak terlepas dari menulis, melalui menulis siswa mempunyai bahan catatan untuk belajar. Kegiatan menulis seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa atau rangkuman, dan mengerjakan tes. Selain menulis, ada kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar bertujuan untuk melatih otak kiri siswa. Menggambar menjadi salah satu kegiatan untuk mengekspresikan perasaan atau imajinasi yang dimiliki siswa. Kegiatan menggambar seperti menggambar pemandangan, membuat grafik, diagram, peta, dan pola. Kegiatan ini pada dasarnya untuk mengaktifkan siswa dalam belajar.

Kegiatan metrik merupakan kegiatan yang terdapat unsur gerakan, contohnya kegiatan yang memerlukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun, sedangkan kegiatan mental contohnya kegiatan merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan. Kegiatan emosional adalah kegiatan yang berkaitan dengan sikap seperti minat, membedakan, keberanian, ketenangan, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan siswa yang berlangsung dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memengaruhi siswa dalam menerima pelajaran agar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Dalam hal ini aktivitas

belajar siswa akan diteliti untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas siswa yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* dengan pembelajaran konvensional pada siswa SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal. Selain aktivitas belajar siswa, dalam penelitian ini juga akan meneliti hasil belajar siswa.

### **2.1.12 Hasil Belajar**

Sudjana (2009: 3) menyatakan bahwa “penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Penilaian dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang menggunakan berbagai metode untuk menentukan hasil dari individu atau kelompok dalam bentuk nilai. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran (Rusman, 2014: 13).

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menentukan pencapaian kompetensi siswanya sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar siswa. Susanto (2013: 5) menyebutkan “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, jadi aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil belajar”. Hasil belajar adalah perubahan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang dilakukan siswa pada saat proses belajar (Suprijono, 2010: 5), sedangkan menurut Sudjana (2009: 3) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dipengaruhi aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar diperoleh melalui kegiatan belajar yang mengakibatkan perubahan nilai, sikap dan tingkah laku siswa. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Rifa'i dan Anni (2012: 69) bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar". Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70-73) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu: 1) ranah kognitif, 2) ranah afektif, dan 3) ranah psikomotorik.

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Aspek kognitif, Blom menyebutkan ada enam tingkatan yaitu; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

Berbeda dengan ranah kognitif, ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam belajar mencakup kategori penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Rifa'i dan Anni (2012: 71) menyebutkan kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotor yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), gerakan terbimbing (*guided response*),

gerakan terbiasa (*mechanism*), gerakan kompleks (*complex overt response*), penyesuaian (*adaptation*), dan kreativitas (*originality*).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tujuan dan tolok ukur dari proses belajar. Hasil belajar siswa akan diteliti untuk dapat menganalisis ada tidaknya perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* dengan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa SD Negeri Debong Kidul kelas V materi menghargai keputusan bersama.

### **2.1.13 Materi Menghargai Keputusan Bersama**

Materi dalam pembelajaran PKn yang diambil adalah menghargai keputusan bersama, yang dibagi menjadi beberapa sub materi:

#### **(1) Memahami Keputusan Bersama**

Organisasi adalah kelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama guna mencapai tujuan yang sama. Organisasi terdiri atas beberapa orang. Tujuan bersamalah yang menyatukan orang-orang tersebut. Setiap organisasi pasti terdapat perbedaan. Misalnya perbedaan pendapat, pikiran, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dalam organisasi pasti ada usaha untuk mengatasi perbedaan. Cara untuk mengatasi perbedaan ini, ada aturan-aturan yang harus ditaati bersama. Salah satu cara untuk mengatasi perbedaan adalah dengan musyawarah. Musyawarah dilakukan untuk menetapkan keputusan bersama.

Keputusan bersama adalah keputusan yang melibatkan semua orang yang berkepentingan. Keputusan bersama melibatkan semua anggota organisasi.

Keputusan bersama harus dilakukan karena dalam organisasi terdapat banyak orang. Di dalam organisasi, kita tidak bisa menyerahkan keputusan kepada satu orang. Keputusan juga tidak boleh diserahkan kepada ketua organisasi saja. Semua warga organisasi harus terlibat dalam pengambilan keputusan.

Ada beberapa nilai dasar yang harus diperhatikan dalam melakukan musyawarah. Beberapa nilai dasar tersebut antara lain: 1.) kebersamaan, 2) persamaan hak, 3) kebebasan mengemukakan pendapat, 4) penghargaan terhadap pendapat orang lain, dan 5) pelaksanaan hasil keputusan secara bertanggung jawab.

Kebersamaan dan tujuan bersama merupakan asal-usul organisasi. Tanpa adanya kebersamaan dan tujuan bersama, mustahil ada sebuah organisasi. Ketika mengadakan musyawarah, nilai dasar ini tidak boleh ditinggalkan.

Dalam bermusyawarah, seluruh peserta harus mendapat persamaan hak. Maksudnya adalah seluruh peserta musyawarah diberi hak yang sama untuk mengemukakan pendapat. Peserta musyawarah bebas mengemukakan ide. Maksud dari bebas adalah tidak ada tekanan dan paksaan dari orang lain, peserta musyawarah bebas mengemukakan pendapatnya. Setiap peserta musyawarah harus mendengarkan setiap orang yang sedang berpendapat. Setiap pendapat yang muncul harus dihargai.

Keputusan sebuah organisasi disebut keputusan bersama. Keputusan tersebut mewadahi semua pendapat yang muncul. Keputusan bersama haruslah mewakili kepentingan seluruh anggota organisasi. Dalam musyawarah tidak boleh



ada pemaksaan kehendak. Dalam musyawarah tidak boleh ada yang menindas dan ditindas. Hasil keputusan musyawarah tidak boleh hanya menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain. Keputusan bersama haruslah menguntungkan semua pihak. Keputusan bersama harus menampilkan rasa keadilan. Keputusan bersama tidak bisa diputuskan oleh satu atau dua orang saja. Semua anggota yang memiliki kepentingan haruslah dilibatkan

## (2) Bentuk-bentuk Keputusan Bersama

Dalam sebuah organisasi, keputusan bersama dapat diambil melalui dua cara. Pertama, melalui musyawarah untuk mufakat. Kedua, melalui pemungutan suara atau *voting*.

### (a) Musyawarah untuk mufakat

Musyawarah untuk mufakat adalah bentuk pengambilan keputusan bersama yang mengedepankan kebersamaan. Musyawarah dilakukan dengan cara mempertemukan semua pendapat yang berbeda-beda. Setelah semua pendapat didengar dan ditampung, pendapat yang paling baik akan disepakati bersama.

Dari berbagai pendapat, tentunya tidak mudah menentukan pendapat yang terbaik. Biasanya semua orang akan mengatakan bahwa pendapatnyalah yang terbaik. Jika kalian mengajukan sebuah pendapat, pasti kalian akan menganggap pendapat kalianlah yang paling baik. Ketika seluruh pendapat sudah dikemukakan, pembicaraan pun terjadi. Setelah dipertimbangkan akhirnya satu pendapat disepakati. Itulah yang kemudian disebut mufakat atau kesepakatan bersama.

Melalui jalan mufakat, diharapkan keputusan bersama yang diambil mencerminkan semua pendapat, sehingga tidak ada lagi anggota yang merasa bahwa pendapatnya tidak diperhatikan. Musyawarah untuk mufakat biasanya dilakukan dalam organisasi yang jumlah anggotanya sedikit. Misalnya, keluarga, Rukun Tetangga (RT), atau Desa. Peserta musyawarah berkumpul di suatu pertemuan atau majelis, semuanya duduk bersama membahas persoalan yang perlu di musyawarahkan.

(b) Pemungutan suara/*voting*

Cara musyawarah untuk mufakat tidak selalu membuahkan hasil. Pemungutan suara terjadi bila ada perbedaan pendapat tidak dapat diselesaikan. Misalnya, beberapa pendapat dianggap sama baiknya, atau karena beberapa pendapat dianggap tidak menguntungkan semua pihak. Jika demikian, ditempuhlah pemungutan suara atau *voting*. Tujuannya untuk mendapatkan keputusan bersama. Pemungutan suara biasanya disepakati oleh tiap-tiap pendukung pendapat yang berbeda. Sebelum dilakukan, diadakan kesepakatan, yakni setiap anggota akan menerima pendapat yang didukung oleh suara terbanyak.

*Voting* merupakan cara kedua jika cara musyawarah untuk mufakat gagal dilakukan. Sebelum *voting* dilaksanakan, perlu diperhatikan beberapa hal berikut:

(1) *voting* ditempuh setelah cara musyawarah untuk mufakat sudah dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, (2) *voting* dilakukan karena ketidakmungkinan menempuh musyawarah untuk mufakat lagi, (3) *voting* dilakukan karena sempitnya waktu, sementara keputusan harus segera diambil, (4) *voting* dilakukan

setelah semua peserta musyawarah mempelajari setiap pendapat yang ada, (5) *voting* dilakukan jika peserta musyawarah hadir mencapai kuorum, dan (6) *voting* dianggap sah sebagai keputusan jika separuh lebih peserta yang hadir menyetujuinya.

Di dalam *voting*, pendapat yang memperoleh suara terbanyak menjadi keputusan bersama, sehingga pendapat lain yang mendapat suara lebih sedikit terpaksa diabaikan. Selanjutnya, anggota yang pendapatnya kalah harus menyepakati pendapat yang menang. Sementara itu, anggota yang pendapatnya menang haruslah menghormati rekan yang pendapatnya kalah.

*Voting* tidak hanya ditempuh pada saat kata mufakat tidak ditemukan. Pemungutan suara juga dilakukan pada pengambilan keputusan yang tidak dapat dimusyawarahkan. Misalnya, pemilihan kepala pemerintahan, pemilihan presiden dan lain sebagainya.

### (c) Aklamasi

Ada kalanya keputusan bersama tidak diambil dengan cara mufakat atau *voting*, tetapi dengan cara aklamasi. Aklamasi adalah pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelompok. Pernyataan setuju ini dilakukan untuk melahirkan keputusan bersama. Pernyataan setuju dilakukan tanpa melalui pemungutan suara. Aklamasi terjadi karena adanya pendapat yang dikehendaki oleh semua anggota kelompok.

### (3) Prinsip-Prinsip dalam Musyawarah dan Mufakat

Agar dalam bermusyawarah dapat mencapai mufakat dengan baik, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh peserta musyawarah. Pertama,

setiap orang diberi hak dan kebebasan yang sama untuk menyampaikan pendapat dalam musyawarah. Prinsip ini sesuai dengan UUD 1945 Pasal 28 yang menjamin setiap warga negara untuk mengeluarkan pikiran baik secara lisan maupun tulisan.

Kedua, pendapat yang disampaikan oleh setiap peserta dalam musyawarah harus disertai dengan alasan yang masuk akal. Jika pendapat yang disampaikan oleh seseorang mempunyai alasan yang tepat dan masuk akal, maka akan mudah diterima oleh orang lain dan mudah pula untuk mencapai mufakat.

Ketiga, pendapat harus disampaikan dengan niat yang baik untuk memenuhi kepentingan bersama. Jika dalam musyawarah terjadi perdebatan harus dimaksudkan untuk mencari putusan yang terbaik, dan bukan untuk mencari kemenangan diri sendiri atau kekalahan orang lain. Pendapat orang lain yang berbeda harus tetap dihargai dan dihormati meskipun kita tidak atau belum bisa menyetujuinya. Kita juga tidak boleh memaksakan pendapat kita sendiri kepada orang lain. Menghargai pendapat orang lain merupakan wujud pengamalan dari Pancasila, terutama sila Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan.

Keempat, penyampaian pendapat juga harus dilakukan dengan sopan dan penuh kerendahan hati. Sikap sopan dan rendah hati harus selalu dipelihara dalam setiap pembicaraan. Seandainya pendapat kita lebih benar dan lebih baik daripada pendapat orang lain, tetapi jika disampaikan dengan tidak sopan dan dengan sikap sombong, mungkin orang lain tidak dapat menerimanya. Begitu pula sebaliknya meskipun pendapat yang disampaikan itu kurang benar dan kurang baik dibanding

pendapat orang lain, tetapi jika disampaikan dengan sopan dan rendah hati, mungkin akan mudah diterima oleh orang lain.

Kelima, dalam musyawarah lebih menonjolkan persamaan daripada perbedaan dari pendapat yang ada, sehingga akan mudah mencapai kesepakatan bersama. Sebaliknya, apabila menonjolkan perbedaan akan sulit memperoleh kesepakatan bersama.

#### (4) Menerima dan Mematuhi Keputusan Bersama

Di dalam pelaksanaan keputusan bersama, ada asas-asas yang harus dijunjung tinggi. Asas-asas tersebut antara lain asas kekeluargaan dan gotong royong. Melaksanakan keputusan bersama, asas kekeluargaan perlu diutamakan.

Asas kekeluargaan memandang setiap anggota kelompok sebagai keluarga sendiri. Semua anggota diperlakukan sama. Semua anggota kelompok juga harus melaksanakan keputusan bersama. Tidak pandang bulu, termasuk diantaranya adalah ketua dan pengurus lain. Kelompok adalah ibarat sebuah keluarga. Setiap anggota harus membantu yang lain. Di dalam melaksanakan putusan bersama, semua anggota juga harus mengedepankan asas gotong royong. Melalui gotong royong putusan apapun akan lebih mudah dilaksanakan. Tidak ada perbedaan antara anggota dan pengurus. Semua harus bergotong royong untuk mencapai tujuan bersama (Suparlan, dkk. 2009: 63-74).

Melalui gotong royong, keadilan dapat ditegakkan. Tidak ada anggota yang merasa dirugikan. Semua melaksanakan kewajiban yang sama. Semua juga mendapatkan hak yang seimbang. Melaksanakan keputusan bersama secara kekeluargaan mempunyai beberapa manfaat. Beberapa manfaat tersebut antara

lain sebagai berikut: (a) semua anggota merasa memiliki kedudukan yang sama, (b) terciptanya keadilan antaranggota, dan (c) setiap anggota melaksanakan keputusan bersama dilandasi rasa tanggung jawab.

Menerima dan menaati keputusan bersama, masyarakat telah mengamalkan Pancasila. Tepatnya telah mengamalkan sila keempat Pancasila. Sila keempat berbunyi “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan”. Sila keempat memiliki beberapa nilai yang harus kita amalkan. Berikut ini nilai-nilai sila keempat Pancasila. (a) setiap warga Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama, (b) tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain, (c) mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama, (d) musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan, (e) menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah, (f) menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah dengan penuh tanggung jawab, (g) musyawarah mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi dan golongan, (h) musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan nurani yang luhur, (i) keputusan yang diambil harus dapat dipertanggung jawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, (j) keputusan menjunjung tinggi harkat dan martabat manusia, (k) keputusan tersebut mencakup nilai-nilai kebenaran dan keadilan, (l) keputusan bersama mengutamakan persatuan dan kesatuan demi kepentingan bersama (Widihastuti dan Rahayuningsih, 2008: 79-88).

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan mengenai metode pembelajaran *open-ended* serta media *audiovisual* yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini. Penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut.

- (1) Penelitian yang dilakukan oleh Halimah (2011) dari Universitas Jember dengan judul "*Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*". Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan pendekatan pembelajaran *open-ended* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
- (2) Penelitian yang dilakukan oleh Nuritasari (2015) dari Universitas Jember dengan judul "*Pengaruh Penerapan Pendekatan Open-Ended terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Pengaruh Globalisasi Di SDN Tegal Gede 01 Jember*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD saat menggunakan pendekatan *open-ended* dibandingkan dengan tidak menggunakan pendekatan *open-ended*.
- (3) Penelitian yang dilakukan oleh Widoyo (2014) dari Universitas Jember dengan judul "*Penerapan Metode Pembelajaran Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Pokok Bahasan Suku Bangsa dan Budaya di Kelas VA SD Muhammadiyah*".

- 1 Panarukan Tahun Pelajaran 2013/2014*. Hasil penelitian dengan penerapan metode *open-ended* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS pokok bahasan suku bangsa dan budaya.
- (4) Penelitian yang dilakukan oleh Ulfa (2012) dari Universitas Jember dengan judul "*Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*". Hasil dari analisis data dan perubahan diperoleh kesimpulan yaitu (1) dengan menerapkan pendekatan *open-ended* aktivitas belajar siswa pada siswa kelas X.C MAN Jember 1 mata pelajaran ekonomi materi pasar semester ganjil 2011/2012 mengalami peningkatan yaitu dengan skor rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 65,41 yang termasuk dalam kategori aktif, (2) dengan menerapkan pendekatan *open-ended* hasil belajar siswa pada kelas X.C MAN Jember 1 mata pelajaran ekonomi materi pasar semester ganjil 2011/2012 mengalami peningkatan yakni nilai rata-rata sebesar 87,80 dari 41 siswa.
- (5) Penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul "*Metode Pembelajaran Open-Ended Berbasis Reinforcement Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Dangin Puri Denpasar Utara*" menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti metode *open-ended* berbasis *reinforcement* dan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.
- (6) Penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul "*Pengaruh Metode Pembelajaran Co-op Co-op*



(kerjasama) Berbasis Masalah Terbuka terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode Co-op Co-op (kerjasama) berbasis Masalah Terbuka berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 5 Padangambian.

- (7) Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Pengaruh Metode pembelajaran Six Thinking Hats Berbantuan LKS Open-Ended terhadap Hasil Belajar IPS dengan Kovariabel Keterampilan Berpikir Kritis”. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran six thinking hats berbantuan LKS *open-ended* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS di SD Gugus X Kecamatan Buleleng.
- (8) Penelitian yang dilakukan oleh Afriantika (2015) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Pembelajaran Two Stray Two Stay Berbantu Media Audio-Visual pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang.
- (9) Penelitian yang dilakukan oleh Attali and Powers (2010) dari *Educational Testing Service (ETS)* yang berjudul “Immediate Feedback and Opportunity to Revise Answers to Open-Ended Questions”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar matematika.

- (10) Penelitian yang dilakukan oleh Popping (2015) dari *University of Groningen* yang berjudul “*Analyzing Open-Ended Question by Means of Text Analysis Procedure*”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Hasil belajar siswa.

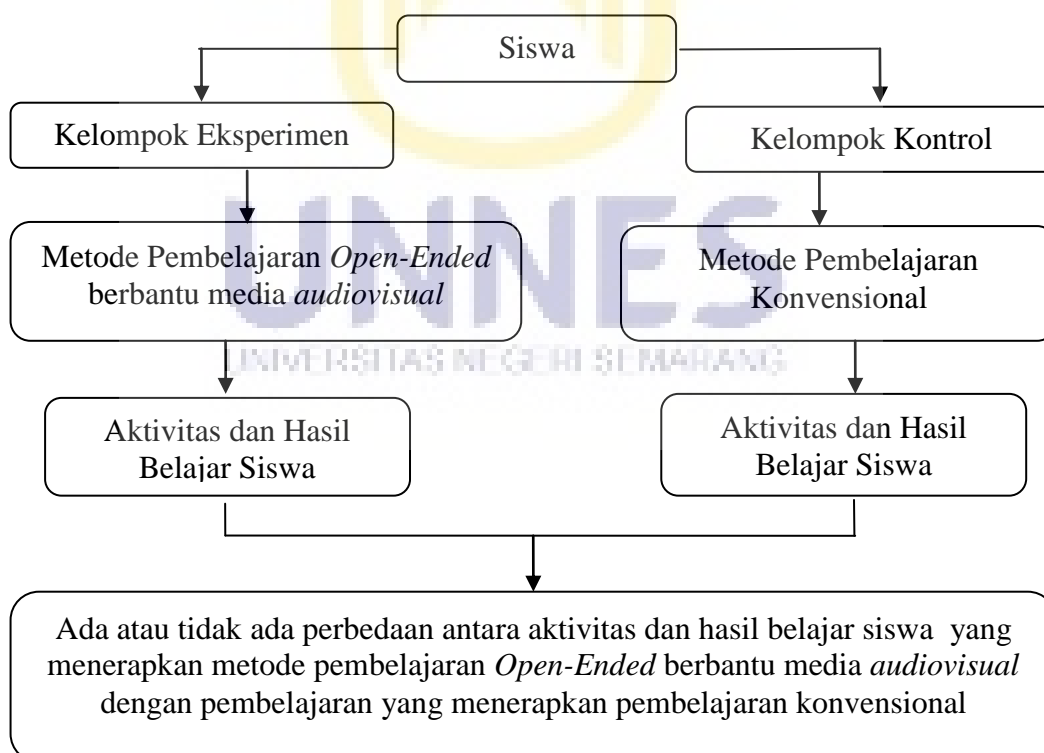
Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *open-ended* dan media *audiovisual* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn maupun pelajaran lain. Penelitian ini merupakan penelitian untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal pada materi menghargai keputusan bersama.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pembelajaran PKn di sekolah dasar merupakan suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia sesuai karakter bangsa Indonesia. Pembelajaran PKn yang terjadi pada saat ini di sekolah dasar masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional dirasa kurang efektif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Pembelajaran konvensional menekankan pada keaktifan guru dalam membelajarkan materi yang ada. Siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan ceramah, menulis dan mencatat saja. Di dalam pembelajaran PKn dibutuhkan cara agar siswa dapat memahami dan mengamalkan apa yang dipelajarinya, karena pelajaran PKn bukan hanya hafalan saja tetapi proses dan pengamalan pada kehidupan sehari-harilah yang paling utama.

Proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran *open-ended* mengajak para siswa untuk aktif dan berpikir kritis dengan apa yang sedang di pelajari. Karena inti dari metode pembelajaran *open-ended* adalah para siswa dapat terlibat secara langsung, berpikir kritis memecahkan masalah, dan mencari solusi. Untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitian, maka dibuat kerangka berpikir yang di dalamnya menjelaskan variabel yang digunakan. *Business Research* (1992) dalam Sugiyono (2010: 91) menyatakan kerangka berpikir merupakan metode konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan uraian di atas bagan kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Dari arti kata, “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”, dari kedua akar kata dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kebenaran yang lemah (Arikunto, 2013: 110). Kebenaran hipotesis dikatakan lemah karena kebenarannya baru diuji pada tingkat teori. Agar dapat menjadi kebenaran yang kuat hipotesis harus diuji menggunakan data-data yang dikumpulkan.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2014: 99). “Hipotesis adalah jawaban/dugaan sementara terhadap pertanyaan penelitian yang banyak memberi manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian” (Sudjana dan Ibrahim, 2012: 12).

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang mendukung (teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli atau hasil penelitian yang relevan) dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja yang biasa dinyatakan dengan  $H_a$  (hipotesis alternatif) yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan

mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dengan demikian, dalam perhitungan statistik yang diuji adalah hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dengan statistik. Lawan  $H_0$  adalah  $H_a$  yang menyatakan adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dan statistik (Riduwan 2013: 138).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

$H_{O1}$  : Tidak terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$H_{a1}$  : Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$H_{O2}$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

Ha<sub>2</sub> : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

H<sub>O3</sub> : Metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V di SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

H<sub>O</sub> :  $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha<sub>3</sub> : Metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap aktivitas belajar siswa kelas V di SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

Ha :  $\mu_1 > \mu_2$

H<sub>O4</sub> : Metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

H<sub>O</sub> :  $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha<sub>4</sub> : Metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal.

Ha :  $\mu_1 > \mu_2$

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari penelitian ini. Bab ini terdiri dari simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran PKn materi menghargai keputusan bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* pada siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- (1) Terdapat perbedaan aktivitas belajar PKn kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal pada materi menghargai keputusan bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $8,412 \geq 1,994$ ).
- (2) Terdapat perbedaan hasil belajar PKn kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal pada materi menghargai keputusan bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $3,406 \geq 1,994$ ).

- (3) Penerapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap aktivitas belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal pada materi menghargai keputusan bersama. Dibuktikan dengan perhitungan rumus *one simple t test*. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh  $16,140 > 2,030$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).
- (4) Penerapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal pada materi menghargai keputusan bersama. Dibuktikan dengan perhitungan rumus *one simple t test*. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh  $5,727 > 2,030$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PKn materi Menghargai Keputusan Bersama dengan menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* pada siswa kelas V SD Negeri Debong Kidul Kota Tegal, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut.

### 5.2.1 Bagi Guru

- (1) Guru hendaknya mengingatkan siswa membaca materi pelajaran sehari sebelum pelajaran berlangsung, agar siswa terpancing rasa ingin tahunya pada materi pelajaran.
- (2) Guru hendaknya mengingatkan siswa agar cermat dalam membaca dan memahami materi pembelajaran, sehingga saat siswa menemukan hal-hal



yang belum dipahami dalam materi pembelajaran siswa memiliki rasa ingin tau dan terdorong untuk bertanya baik kepada guru ataupun teman satu kelompok.

- (3) Guru mengingatkan siswa untuk membaca dan mencermati perintah yang ada dalam LKS, agar siswa dapat mengerjakannya dengan benar dan sesuai perintah guru.
- (4) Guru menumbuhkan motivasi belajar siswa, agar siswa termotivasi untuk mempelajari materi yang akan diajarkan.
- (5) Guru hendaknya selalu berusaha melakukan inovasi untuk memilih dan mempertimbangkan metode pembelajaran yang hendak diterapkan. Berdasarkan karakteristik siswa SD khususnya kelas V yang masih dalam tahap operasional konkret, guru hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang mengaktifkan kegiatan belajar siswa seperti metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual*.
- (6) Sebaiknya sebelum menggunakan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* guru sudah memahami metode pembelajaran yang akan digunakan meliputi tahapan pelaksanaan metode, kelebihan dan kekurangan metode, dan kesesuaian metode terhadap materi.
- (7) Guru hendaknya menjelaskan tata cara dan aturan dalam pelaksanaan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual*.
- (8) Guru hendaknya mengantisipasi kekurangan pada metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual*, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar.

### 5.2.2 Bagi Siswa

- (1) Siswa harus menyimak materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan serta bimbingan guru.
- (2) Siswa harus memperhatikan penjelasan guru terkait tahapan metode pembelajaran *open-ended* berbantu media *audiovisual* agar dalam pelaksanaan metode pembelajaran berlangsung dengan baik.
- (3) Siswa harus lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban, maupun gagasan kepada guru maupun teman.
- (4) Siswa harus mencatat inti materi yang telah dipelajari supaya mempunyai catatan yang dapat digunakan untuk belajar dan mendalami materi.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- (2) Memberikan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran dan mengoreksi kekurangan pembelajaran yang dilakukan guru, sehingga dapat meningkatkan kualitas guru serta meningkatnya kualitas pendidikan.
- (3) Memberikan kesempatan dan fasilitas kepada guru untuk mengikuti seminar pendidikan, *workshop*, dan pelatihan-pelatihan pendidikan.

### 5.2.4 Bagi Dinas Pendidikan

- (1) Menyelenggarakan seminar pendidikan berkaitan dengan penggunaan metode yang kreatif dan inovatif, sehingga guru mendapat pengetahuan tentang penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi.

- (2) Mengadakan pengawasan secara berkala terhadap kualitas guru dan mengevaluasi kinerja guru terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- (3) Memberikan penghargaan terhadap guru yang melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga guru tertantang dan termotivasi agar meningkatkan potensi yang dimilikinya.

#### **5.2.5 Bagi Peneliti Lanjutan**

- (1) Hasil yang diperoleh dapat dijadikan acuan untuk peneliti lain, sehingga dapat mengembangkan penelitian secara mendalam dan komperhensif.
- (2) Menambah referensi penelitian dan meneliti faktor-faktor yang lain agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Abdulahak, Ishak dan Deni Darmawan. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Afriantika, Ervina. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran Two Stray Two Stay Berbantu Media Audio-Visual pada Siswa Kelas IV SDN Karanganyar 01 Kota Semarang*. Available at <http://lib.unnes.ac.id/21551/1/1401411214-s.pdf> [accessed 11/1/2017].
- Andriani, Durri. 2011. *Metode pembelajaran pembelajaran Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anggota IKAPI. 2009. *Undang-Undang Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Anitah, W. Sri, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Darmayanti. 2014. *Metode pembelajaran pembelajaran Open-Ended Berbasis Reinforcement Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 18 Dangin Puri Denpasar Utara*. Available at <http://download.portalgaruda.org/article.php> [accessed 13/1/2017].
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.

- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, dkk. 2014. *Pengaruh Metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran Co-op Co-op (kerjasama) Berbasis Masalah Terbuka Terhadap Hasil Belajar Pkn siswa Kelas V SD*. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/3086/2560> [accessed 13/1/2017].
- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. 2011. *Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Halimah, Nur. 2011. *Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Available at <http://dspace.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/5494/Nur%20Halimah.pdf?sequence=1> [accessed 15/1/2017].
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. 2012. *Strategi dan Metode pembelajaran pembelajaran-metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: Center for Society Studies.
- Huda, Miftahul. 2013. *Metode pembelajaran pembelajaran-metode pembelajaran pembelajaran Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mariatul Ulfa, Noviana. 2012. *Penerapan Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Available at

[http://dspace.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/10643/Skripsi\\_1.pdf?sequence=1](http://dspace.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/10643/Skripsi_1.pdf?sequence=1) [accessed 12/1/2017].

- Marisa, dkk. 2011. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Marno dan Idris. 2014. *Strategi, Metode pembelajaran pembelajaran, dan Teknik Mengajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Munib, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Priyatno. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2010. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2014. *Metode pembelajaran pembelajaran-Metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saraswati. 2014. *Pengaruh Metode pembelajaran pembelajaran Six Thinking Hats Berbantuan LKS Open-Ended terhadap Hasil Belajar IPS dengan Kovariabel Keterampilan Berpikir Kritis*. Available at <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3949> [accessed 15/1/2017].
- Sardiman. 2014. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Pembelajaran Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode pembelajaran pembelajaran Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Trianto. 2014. *Mendesain Metode pembelajaran pembelajaran Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenada Media.

- Warsono, Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wena, Made. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Viki Nuritasari, Andriani. 2015. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Open-Ended terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran PKn Pokok Bahasan Pengaruh Globalisasi Di SDN Tegal Gede 01 Jember*. Available at <http://repository.unej.ac.id> [accessed 15/1/2017].
- Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Widoyo, Dedy. 2014. *Penerapan Metode pembelajaran Open-Ended untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS Pokok Bahasan Suku Bangsa dan Budaya Di Kelas VA Sd Muhammadiyah 1 Panarukan Tahun Pelajaran 2013/2014*. Available at <http://repository.unej.ac.id/bitstream/handle/123456789/62777/Dedy%20Widoyo.pdf;sequence=1> [accessed 13/1/2017].
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Teknik Penyusunan Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yonny, Acep. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.