

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN
PKN SMP MUHAMMADIYAH 07 MEDAN T.P 2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi
Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*

Oleh:

RISA JULIANDARI

NPM. 1502060031



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2019



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id**

BERITA ACARA

**Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara**



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 28 September 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Risa Juliandari
NPM : 1502060031
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA



Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. H. Burhanuddin, M.Ag
2. Hotma Siregar, S.H, M.H
3. Dr. Amini, M.Pd

1.

3.

2.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Risa Juliandri
NPM : 1502060031
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Profesional CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Amini, M.Pd

Diketahui oleh:



Dr. H. Effandy Nasution, S.Pd., M.Pd

Ketua Program Studi



Lahmuddin, SH, M.Hum



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Risa Juliandari
N.P.M : 1502060031
Prog. Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Profesional CS6
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mata Pelajaran PKn
SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juli 2019
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Risa Juliandari

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Lahmuddin, SH, M.Hum



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Risa Juliandari
 NPM : 1502060031
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
23 / 2019 8	Bimbingan BAB IV tentang sistematika penulisan dan isi hasil penelitian dan pembahasan	<i>[Signature]</i>	
28 / 2019 8	Bimbingan BAB IV tentang hasil penelitian dan pembahasan	<i>[Signature]</i>	
03 / 2019 9	Bimbingan BAB V tentang kesimpulan dan saran	<i>[Signature]</i>	
06 / 2019 9	Bimbingan BAB IV dan BAB V	<i>[Signature]</i>	
10 / 2019 9	ACC proposal	<i>[Signature]</i>	

Ketua Program Studi
 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

[Signature]
Lahmuddin, SH, M.Hum

Medan, September 2019
 Dosen Pembimbing

[Signature]
Dr. Amini, M.Pd

ABSTRAK

Risa Juliandari, NPM: 1502060031. Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PKn SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi. 2019

Permasalahan penelitian adalah rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Penelitian yang dilaksanakan dua siklus dan berakhir pada siklus II, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan yang berjumlah 31 siswa, terdiri dari 19 laki-laki dan 12 perempuan. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn terhadap materi Sumpah Pemuda pada sub bab sejarah sumpah pemuda dan arti serta makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik Indonesia dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6 di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan, menunjukkan bahwa data awal (pre test) hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn memperoleh nilai rata-rata awal 63,38. Hal ini mengalami peningkatan pada siklus I diperoleh rata-rata skor nilai belajar siswa 75,16 dan siklus II diperoleh rata-rata 87,9. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6 telah berhasil memenuhi hasil belajar dengan baik atau berkategori "Tuntas". Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa sudah mengalami peningkatan hasil belajar PKn pada materi Sumpah Pemuda pada sub bab Sejarah Sumpah Pemuda Dan Arti Serta Makna Sumpah Pemuda dalam perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia dengan baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6, Hasil Belajar, Pembelajaran PKn.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillahirobbil'alamin, Segala puji syukur kehadiran Allah SWT pemilik zat segala sesuatu yang ada di dunia ini dan shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kehadiran Nabi Muhammad SAW atas izin, rahmat, karunia dan kasih sayang Allah SWT sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Pkn di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020”** tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan akibat keterbatasan ilmu dan waktu yang penulis miliki, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun untuk pengembangan ilmu pengetahuan paada masa yang akan datang.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada ibunda tercinta **MERTI DISMARNI** dan ayahanda tersayang **AHMAD MULUD**. Dan berbagai pihak yang telah memberi bantuan dan saran dalam menyelesaikan penelitian ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**, Dekan Fakultas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
3. Bapak **Lahmuddin, S.H M.Hum**, Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
4. Ibu **Hotma Siregar, S.H M.H**, Sekretaris Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)
5. Ibu **Dr. Amini M.Pd**, Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran semata-mata untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi
6. Kepada seluruh Bapak dan Ibu Dosen dan Staf yang telah banyak berjasa memberikan ilmu dan mendidik penulis selama masa perkuliahan di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) dan atas kesempatan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian untuk memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan penelitian ini
7. Terimakasih Kepada Kepala Sekolah, seluruh jajaran Guru dan Staf SMP Muhammadiyah 07 Medan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut

8. Terimakasih kepada saudara kandung saya Rika Armedti sebagai kakak dan Adik-adik kandung saya Rio Marluvi, Ripa Dismalini dan Ridho Afdillah Pinem yang selalu membimbing dan memberikan motivasi, membantu serta mengingatkan saya dalam melaksanakan kewajiban
9. Terimakasih Kepada seluruh anak Ruzain yang memberikan do'a, motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini
10. Sahabat seperjuangan yang sangat berjasa dalam penulisan skripsi, Imawati Limbong, Yuni Adisari Sinaga, Ropiah Harahap dan seluruh teman-teman dan sahabat seangkatan 2015 FKIP PPKn Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan do'a, dorongan dan semangat selama penyusunan skripsi.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu dan semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Semoga Allah SAW senantiasa meridhoi kita semua. Aamiin yarabbal'amin

Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Medan, Oktober 2019

Penulis

Risa Juliandari

DAFTAR ISI

Judul Penelitian/ Sampul

Lembar Pengesahan Skripsi

Berita Acara

Abstrak i

Kata Pengantar ii

Daftar Isi v

Daftar Tabel viii

Daftar Gambar ix

Daftar Lampiran x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Penelitian 7

F. Manfaat Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran 9

1. Pengertian Media Pembelajaran 9

2. Manfaat Media Pembelajaran 10

3. Fungsi Media Pembelajaran 11

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran 12

5. Jenis Media Pembelajaran 13

B. Proses Belajar Mengajar	14
C. Pembelajaran PKn di SMP	17
D. Software Adobe Flash Professional CS6	18
1. Pengertian Software Adobe Flash Professional CS6	18
2. Kelebihan dan kekurangan Software Adobe Flash Professional CS6	22
E. Hasil Belajar	24
1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Manfaat Hasil Belajar	27
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
4. Tes Hasil Belajar	28
F. Hasil Penelitian yang Relevan	31
G. Kerangka Konseptual	32
H. Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	34
1. Lokasi Penelitian	34
2. Waktu Penelitian	34
B. Subjek dan Objek Penelitian	35
1. Subjek Penelitian	35
2. Objek Penelitian	35
C. Desain Penelitian Tindakan Kelas	35
D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	37
1. Tahap pendahuluan (Pra-Tindakan)	38
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan	38
a. Penelitian Tindakan Siklus I	39
b. Penelitian Tindakan Siklus II	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Tes	42

2. Observasi	43
3. Wawancara	45
4. Dokumentasi	45
5. Catatan Lapangan	46
F. Teknik Analisis Data	46
1. Analisis Data Kualitatif	46
2. Analisis Data Kuantitatif	47
G. Penarikan Kesimpulan	48
H. Indikator Keberhasilan Peneliti	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan	50
1. Karakteristik Sekolah Mitra	50
2. Visi, Misi Sekolah Mitra dan Tujuan Sekolah	51
B. Hasil Penelitian	53
1. Deskripsi Tahap Studi Awal	53
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I	56
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	65
C. Prose Penggunaan Media	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian	81

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
Daftar Pustaka	88

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	34
Tabel 3.3 Presentase taraf keberhasilan kegiatan observasi	44
Tabel 4.1 hasil Pre Test Siswa Pra Siklus	53
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus	55
Tabel 4.3 Hasil Post Test Siklus I	60
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I	62
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Pre Test (Pra Siklus) dengan Hasil Post Test (Siklus I)	63
Tabel 4.6 Hasil Post Test Siklus II	70
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II	71
Tabel 4.8 Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test Siklus I dan II.....	72
Diagram 2.1 Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa	33
Diagram 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Flash Professional CS6	20
Gambar 2.2 Lembar kerja Adobe Flash Professional CS6	20
Gambar 2.3 Toolbox pada Adobe Flash Professional CS6.....	21
Gambar 2.4 Timeline pada Adobe Flash Professional CS6.....	21
Gambar 2.5 Stage pada Adobe Flash Professional CS6	22
Gambar 2.6 Panel properties pada Adobe Flash Professional CS6	22
Gambar 4.1 Ketuntasan Belajar Post Test Siklus I	62
Gambar 4.2 Ketuntasan Belajar Post Test Siklus II	72
Gambar 4.3 Tampilan Intro	75
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	76
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	77
Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi	77
Gambar 4.7 Tampilan Menu Video Sejarah Sumpah Pemuda	78
Gambar 4.8 Tampilan Materi Arti dan Makna Sumpah Pemuda	78
Gambar 4.9 Tampilan Menu Profile	78
Gambar 4.10 Tampilan Menu Quiz Coice	79
Gambar 4.11 Contoh Soal Quiz Coice	79
Gambar 4.12 Tampilan Penilaian Hasil Quiz Coice	80
Gambar 4.13 Tampilan Menu Quiz Essay	80
Gambar 4.14 Contoh Soal Quiz Essay	80
Gambar 4.15 Tampilan Penilaian Hasil Quiz Essay	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup

Lampiran 2 Silabus

Lampiran 3 RPP

Lampiran 4 Soal Coice dan Essay

Lampiran 5 Observasi dengan Guru Bidang Studi Pendidikan Kewarganegaraan

Lampiran 6 Proses Kegiatan Belajar mengajar Siklus I dan Siklus II

Lampiran 8 K-1

Lampiran 9 K-2

Lampiran 10 K-3

Lampiran 11 Surat Keterangan

Lampiran 12 Lembar Pengesahan Proposal

Lampiran 13 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal

Lampiran 14 Surat Pernyataan

Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 16 Surat Izin Riset

Lampiran 17 Surat Balasan Riset

Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Proposal Skripsi

Lampiran 19 Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Era sekarang guru dituntut agar mampu menggunakan maupun membuat media sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi tersampaikan secara baik dan menyenangkan.

Media pembelajaran sangatlah penting didalam dunia Pendidikan karena media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun dari sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini peserta didik). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan dari beberapa alat indera mereka. Bahkan lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu dapat menerima isi pesan yang disampaikan.

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut, pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sebagaimana di dalam undang-undang tersebut, peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.

Pendidikan nasional mempunyai visi terwujudnya sistem warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Melalui visi pendidikan tersebut, pendidikan nasional mempunyai misi antara lain memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan berdasarkan prinsip otonomi dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pembaharuan sistem pendidikan memerlukan strategi pembangunan pendidikan nasional dalam undang-undang, antara lain meliputi pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi serta penyediaan sarana belajar yang mendidik.

Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru* (semua yang terjadi, tergelar

dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 penjelasan Pasal 37 Ayat 1 ditegaskan juga bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan Depdiknas (2007), dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pengembangan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sangat tergantung pada dukungan sarana penunjang seperti buku-buku, media, atau daya dukung lainnya. Khususnya untuk sekolah, Kesulitan dalam pelaksanaan sesungguhnya lebih pada kurangnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII-IX, Bapak Sutarno S.Pd dan dokumentasi data Ujian Akhir Semester ganjil mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Muhammadiyah 07 Medan, Tahun Ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa masih ada yang mendapat hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM < 75$). Sebanyak 11 siswa dari 30 siswa (70% tidak tuntas). Dengan melihat data hasil belajar dan wawancara dengan guru kelas VIII khususnya kelas VIII-2 perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran PKn pada materi berikutnya.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada saat pembelajaran PKn dapat memberikan kesan belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, dunia medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan atau promosi. Menurut Gayeski dalam buku Munir (2015), multimedia adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan

menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, animasi, audio, video dan sebagainya. Potensi yang ada belum diberdayakan maka dapat menyebabkan timbulnya masalah.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKn yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar PKn siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan. Melihat potensi sekolah, dengan adanya ruang komputer disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas VIII-2 menjadikan peneliti menetapkan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 sebagai upaya meningkatkan kualitas maupun hasil belajar pembelajaran PKn.

Media Adobe Flash Professional CS6 ini sangat baik digunakan pada pelajaran PKn karena media Adobe Flash Professional CS6 mempunyai unsur gambar, efek suara, animasi serta tampilan menarik yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PKn SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam pembahasan ini di identifikasikan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penggunaan media yang mengikutsertakan siswa secara aktif
2. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping peserta didik yang hanya sebatas PowerPoint
3. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang masih monoton
4. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih menggunakan metode ceramah
5. Hasil Ujian yang masih dibawah KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka untuk mempermudah dalam penelitian ini, penulis memfokuskan masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah Software Adobe Flash Profesional CS6
2. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan diterapkan hanya menyangkut pokok bahasan Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran PKn di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan?
2. Apakah dengan menerapkan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran PKn di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran PKn di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan.
2. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran PKn di kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis dan praktis baik bagi peneliti maupun pihak lainnya. Adapun manfaat-manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga memberikan hasil belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang baru, kemudian termotivasi untuk belajar lebih, dengan demikian hasil belajar PKn siswa akan meningkat.

c. Bagi Sekolah

Menambah rujukan tentang penerapan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS6, sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan suatu bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a resource). Media merupakan salah satu penunjang dalam proses komunikasi atau penyampaian pesan antara pengirim dengan penerima pesan. Sebagaimana disampaikan oleh Heinich dalam Susilana dan Riyana (2008: 6) “Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak”.

Arsyad (2006: 11) mengutip Asosiasi Pendidikan Nasional (Nasional Education Association/NEA) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual dan peralatanya.

Secara lebih spesifik Hadimiarso (2004: 458) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang efektif, bertujuan dan terkendali. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa mampu mencapai hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang disampaikan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan serta dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong hasil belajar siswa sesuai dengan standar kompetensi yang diinginkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memberikan banyak manfaat positif dalam proses pembelajaran dan hal itu tentunya memberikan pengaruh yang baik bagi ketercapaian tujuan pembelajaran. Susilana dan Riyana (2008: 9) mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, diantaranya :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan dayaindra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Seiring dengan perkembangan metode dan model pembelajaran yang digunakan, manfaat media pembelajaran terasa semakin besar. Saat ini media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penunjang pembelajaran

semata akan tetapi juga memberikan manfaat lebih besar dalam mengemas pembelajaran menjadikah lebih menarik, lebih bervariasi, dan lebih bermakna. Hal tersebut senada dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 2), yang antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup vital dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam buku Arsyad 2006: 16) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan atau kelompok, yaitu :

- a. Memotivasi minat atau tindakan Untuk memenuhi fungsi minat atau motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama

atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.

- b. Menyajikan informasi Isi dan bentuk penyajian ini bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidak setujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak senang, kurang senang, netral atau senang.
- c. Memberi instruksi Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Levie dan Lents (dalam buku Arsyad 2000: 16) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, yaitu :

- a. Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang tergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

4. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam buku Arsyad 2006: 11) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Diantaranya yaitu :

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, flasdisk, dan film.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat

disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasi melalui ruang, dan secara bersamaan keja dian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

5. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sukiyadi (2006: 176) bahwa media pembelajaran itu banyak macamnya, dari mulai media yang sederhana sampai yang kompleks. Dilihat dari sifat atau jenisnya media dapat dikelompokkan menjadi:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visuals*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*). Media yang dapat diproyeksikan ini bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*). Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan.

Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Dimana aktivitas belajar itu sendiri terdiri dari: somatis (belajar

dengan bergerak dan berbuat), auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan visual (belajar dengan cara melihat, mengamati, dan menggambarkan). Keempat aktivitas belajar tersebut harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat di dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam kegiatan pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang *auditif*, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Terdapat beberapa pertimbangan apabila akan menggunakan media audio ini, diantaranya:

- 1) Media ini hanya akan mampu melayani mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berpikir abstrak.
- 2) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan dengan media lainnya, oleh karena itu dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini. Karena sifatnya yang *auditif*, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual, sedangkan kontrol belajar bisa

dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat.

c. Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Sudah barang tentu apabila guru menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada siswa, selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (*teacher*) tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

B. Prose Belajar Mengajar

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Menurut Usman (2007:4), proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan. Interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, peran guru atau dosen sangat luas. Tidak hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya, tetapi juga mendidik anak hingga membawa perubahan tingkah laku anak ke arah yang lebih baik. Guru atau dosen adalah figur yang menarik perhatian semua orang, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Di sekolah, figur guru atau dosen merupakan pribadi kunci. Guru atau dosen adalah penuntun utama bagi anak didik. Sikap dan perilaku guru atau dosen akan ditiru oleh anak didiknya. Ucapan guru atau dosen, baik dalam bentuk perintah maupun larangan, pada umumnya ditaati oleh anak didik. Guru atau dosen mempunyai hak untuk membimbing dan mengarahkan anak didik agar menjadi manusia yang berilmu pengetahuan di masa depan.

Dalam proses belajar mengajar, terdapat kegiatan pembimbingan agar mahasiswa berkembang. Terdapat pula pelatihan keterampilan intelektual dan keterampilan motorik sehingga mahasiswa dapat dan berani hidup di masyarakat yang dinamis dan penuh persaingan. Mahasiswa juga dimotivasi agar dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan. Oleh karena itu, seorang dosen harus memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai model pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta taraf perkembangan mahasiswa, termasuk memanfaatkan sumber dan media pembelajaran untuk mendukung efektivitas pembelajaran.

Sanjaya (2009:20-31) menjelaskan bahwa peran guru meliputi hal-hal berikut.

1. Guru sebagai sumber belajar

Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran. Ketidapahaman tentang materi pelajaran biasanya ditunjukkan dengan perilaku-perilaku tertentu. Misalnya, cara penyampaian materi yang monoton. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa.

2. Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator guru berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Guru sebagai pengelola

Sebagai pengelola pembelajaran, guru berperan dalam menciptakan iklim belajar yang memungkinkan siswa nyaman dalam belajar. Melalui pengelolaan kelas yang baik, guru dapat menjaga kelas tetap kondusif bagi proses belajar seluruh siswa.

4. Guru sebagai demonstrator

Yang dimaksud dengan guru sebagai demonstrator adalah peran untuk menunjukkan kepada siswa segala sesuatu yang dapat membuat siswa lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan.

5. Guru sebagai pembimbing

Guru bertugas membimbing siswa menemukan berbagai potensi yang dimilikinya sebagai bekal hidup mereka dan membimbing siswa agar dapat

mencapai dan melaksanakan tugas-tugas mereka. Dengan demikian, siswa dapat tumbuh dan berkembang sebagai manusia ideal yang menjadi harapan setiap orang tua dan masyarakat.

6. Guru sebagai motivator

Dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

7. Guru sebagai evaluator

Sebagai evaluator, guru berperan dalam pengumpulan data atau informasi tentang keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peran dosen dalam pembelajaran tidak terbatas. Dosen sebagai sumber belajar hendaknya memiliki bahan referensi yang lebih banyak mengenai mata kuliah yang diampunya. Artinya, ketika proses belajar mengajar terjadi, dosen menggunakan buku yang lebih banyak dibandingkan mahasiswa. Dengan demikian, dosen memiliki pemahaman yang lebih banyak tentang materi yang dikaji bersama.

Perkembangan teknologi informasi yang cepat memungkinkan mahasiswa lebih pintar dibandingkan dosennya. Apalagi materi ilmu hukum selalu berhubungan dengan kehidupan negara yang selalu dimuat di media massa. Oleh sebab itu, untuk menjaga agar tidak ketinggalan informasi, sebaiknya dosen memiliki banyak referensi. Misalnya, melacak bahan-bahan dari internet, berita di televisi, radio, maupun koran.

Dosen sebagai fasilitator perlu memahami berbagai jenis media dan sumber belajar beserta fungsi masing-masing media tersebut. Dosen perlu mempunyai keterampilan dalam merancang suatu media. Kemampuan merancang media merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang dosen profesional. Perancangan media yang dianggap cocok akan memudahkan proses pembelajaran sehingga mencapai tujuan secara optimal. Dosen dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar. Berbagai perkembangan teknologi informasi memungkinkan setiap dosen menggunakan media yang cocok. Hotma (2019: 169-170)

C. Pembelajaran PKn di SMP

Undang-Undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga negara dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh Bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia“. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara Indonesia diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa, dan negaranya secara berkesinambungan dan konsisten dengan cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan Pembukaan UUD 1945. (Sumarsono dkk, 2005: 6-7). Dengan adanya tuntutan seperti di atas maka dibutuhkan mata pelajaran PKn sebagai wujud upaya membentuk pribadi yang berkewarganegaraan yang berkompeten.

Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi seperti (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. (Fathurrohman dan Wuri Wuryandani, 2010: 7-8)

Dalam masa transisi atau proses perjalanan bangsa menuju masyarakat madani (*civil society*), Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan yang perlu menyesuaikan diri sejalan dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah. Berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran PKn, peneliti memilih aspek sumpah pemuda sebagai materi yang tepat untuk dituangkan ke dalam desain media pembelajaran yang akan diujicobakan di lapangan yang juga sesuai dengan kebutuhan materi dan perolehan hasil belajar siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 07 Medan.

D. Software Adobe Flash Professional CS6

1. Pengenalan Software Adobe Flash Professional CS6

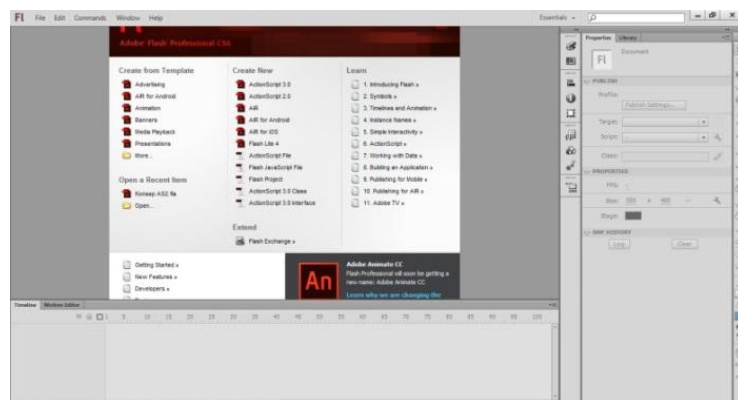
Flash adalah salah satu software animasi yang dikeluarkan Macromedia yang kini telah diadopsi oleh Adobe, Inc. Adobe Flash Professional CS6 merupakan versi Adobe Flash yang telah diperbarui dari versi sebelumnya yaitu

Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Flash CS4 Professional, dan Adobe Flash Professional CS5. Adobe Flash Professional CS6 adalah software grafis animasi yang dapat membuat objek grafis dan menganimasikannya sehingga kita dapat langsung membuat objek desain tanpa harus menggunakan software grafis pendukung seperti Illustrator atau Photoshop (Island Script, 2008: 1). Adobe Flash Professional CS6 dilengkapi dengan beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh Adobe Flash versi sebelumnya, seperti bone tool yang berfungsi untuk membuat animasi pertulangan dengan menambahkan titik sendi pada objek, 3D Rotation tool yang berfungsi untuk melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y, dan Z, serta perubahan tata letak panel yang memudahkan pengguna dalam pengoperasian.

Adobe Flash Professional CS6 merupakan software yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Adobe Flash Professional CS6 mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Adobe Flash Professional CS6 sebagai software untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 60). Adobe Flash Professional CS6 merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vector dengan hasil yang mempunyai ukuran kecil. Awalnya software ini diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet

(online), namun dalam perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (offline). Dengan Action Script 3.0 yang dibawanya, Adobe Flash Professional CS6 dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi (Ikas Shofiani, 2012: 9).

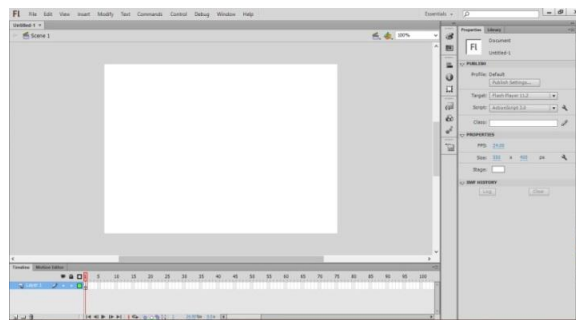
Adobe Flash Professional CS6 mempunyai kelebihan dibanding program lainnya yaitu pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan adegan animasi yang dikehendaki. Adobe Flash Professional CS6 menghasilkan file yang berukuran kecil, mampu menghasilkan file bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversi menjadi file bertipe swf, html, jpg, png, exe, mov (Ariesto Hadi Sutopo, 2003: 60). Penggunaan Adobe Flash Professional CS6 untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidak sulit, karena tool-tool yang tersedia cukup mudah untuk digunakan, beberapa template dan component juga sudah disediakan



dan siap digunakan.

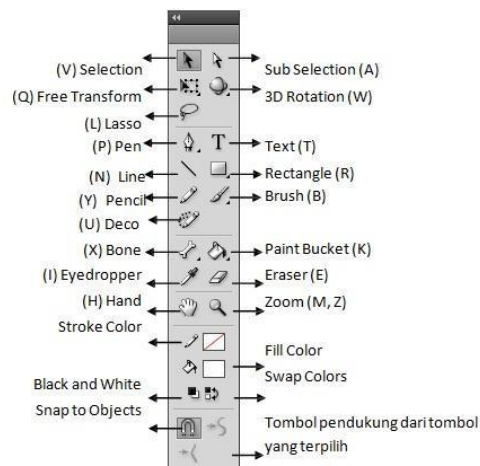
Gambar 2.1. Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6

Pada tampilan awal Adobe Flash Professional CS6 terdapat beberapa pilihan komponen yaitu (1) create from template berguna untuk membuka lembar kerja dengan template yang tersedia dalam program Adobe Flash Professional CS6; (2) open a recent item berguna untuk membuka kembali file yang pernah disimpan atau pernah dibuka sebelumnya; (3) create new berguna untuk membuka lembar kerja baru dengan beberapa pilihan script yang tersedia; (4) learn berguna untuk mempelajari suatu perintah.



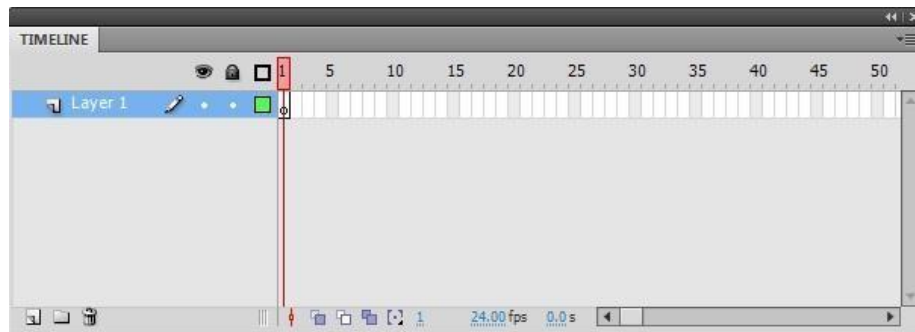
Gambar 2.2. Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6

Komponen yang terdapat pada lembar kerja Adobe Flash Professional CS5 yaitu toolbox, timeline, stage, dan panel properties and library.



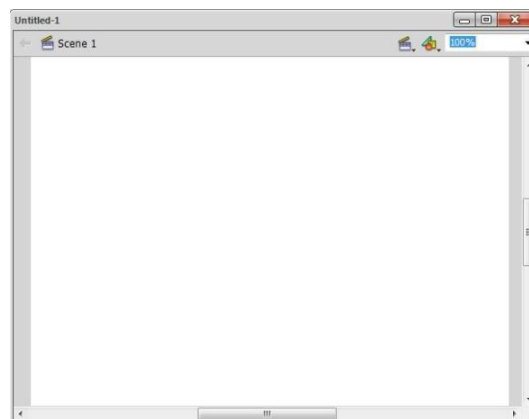
Gambar 2.3. Toolbox pada Adobe Flash Professional CS6

Toolbox adalah sebuah panel yang menampung tombol – tombol yang berguna untuk membuat suatu desain animasi mulai dari tombol seleksi, pen, pensil, teks, dan lain – lain.



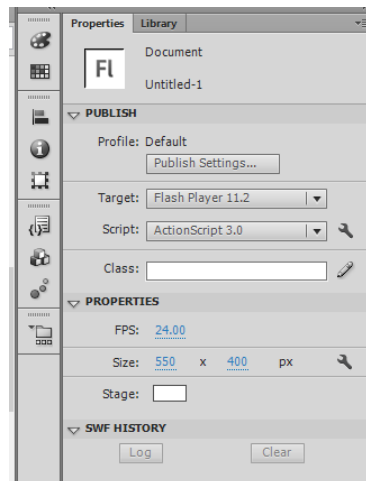
Gambar 2.4. Timeline pada Adobe Flash Professional CS6

Timeline atau garis waktu merupakan komponen yang digunakan untuk mengatur atau mengontrol jalannya animasi. Timeline terdiri dari beberapa layer. Layer digunakan untuk menenpelkan satu atau beberapa objek dalam stage agar dapat diolah dengan objek lain. Setiap layer terdiri dari frame-frame yang digunakan untuk mengatur kecepatan animasi. Semakin panjang frame dalam layer, maka semakin lama animasi akan berjalan.



Gambar 2.5. Stage pada Adobe Flash Professional CS6

Stage disebut juga layar atau panggung. Stage digunakan untuk memainkan objek-objek yang akan diberi animasi. Dalam stage kita dapat membuat gambar, teks, memberi warna, dan lain-lain.



Gambar 2.6. Panel Properties pada Adobe Flash Professional CS6

Panel properties berguna untuk menampilkan parameter dari sebuah tombol yang terpilih sehingga dapat dimodifikasi dan dimaksimalkan fungsi dari tombol tersebut.

2. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash professional CS6
 - a. Kelebihan Adobe Flash professional CS6

Adobe Flash CS6 merupakan penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu Adobe Flash CS5 yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi 2D maupun 3D. Pulung Nurtantio dan Arry Maulana Syarif (2013:2) mengemukakan bahwa Adobe Flash merupakan program animasi yang juga mendukung pemrograman dengan ActionScript. 48 Program tersebut tepat digunakan untuk mengembangkan mata pelajaran karena mendukung animasi, gambar, image, teks, dan pemrograman. Dari pendapat tersebut menunjukkan bahwa salah satu

kelebihan Adobe Flash dibandingkan dengan software lainnya adalah adanya bahasa scripting bahasa pemrograman yang dikenal dengan sebutan ActionScript untuk mendukung perancangan suatu animasi atau aplikasi begitu juga dengan Adobe Flash profesional CS6.

Kelebihan lain dari Adobe Flash CS6 adalah kinerjanya yang dapat dikombinasikan dengan berbagai software, misal Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dan software lain. Adobe Flash CS6 dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, game, presentasi, dan lain- lain. Selain itu, hasil akhir dari pembuatan tersebut dapat dikonversi dan dipublish dengan ukuran yang relatif kecil, kemudian disimpan dalam beberapa tipe file extension diantaranya: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, dan .mov.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak software yang memiliki beberapa kelebihan antara lain: Kemampuan dalam mengkombinasikan berbagai jenis media teks, gambar, audio, maupun video, kinerjanya yang dapat dikombinasikan dengan software lain, kemudahan dalam pembuatan gambar maupun animasi, adanya bahasa pemrograman ActionScript, kemampuan dalam mengkonversi atau mempublish hasil yang dibuat dalam berbagai bentuk file ekstensi .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, dan .mov dengan ukuran yang relatif kecil. Saat ini, hasil dari pembuatan flash dapat dijadikan program berbasis Android

Dengan memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki Adobe Flash CS6, peneliti menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai software utama pembuatan media pembelajaran interaktif.

b. Kekurangan Adobe Flash professional CS6

Selain dari pada kelebihan Adobe Flash professional CS6 juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut: Pembuatan yang rumit, karena semua serba manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol next, prev, dan lain sebagainya, dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya, karena kita diwajibkan memahami bahasa pemrograman Java, perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai Adobe Flash Player, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstall Adobe Flash Player, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya dan dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada object yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

E. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2014:22). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar, sedangkan

dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Sebagian hasil belajar merupakan dampak dari tindakan guru, dan pada bagian lain, hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan mental peserta didik (Zainal Arifin, 2013:289).

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:15) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap-sikap baru yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Usman (dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris 2008: 16) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya.

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pembelajaran (prestasi) dan dampak pengiring (hasil). Dampak pembelajaran adalah hasil yang dapat diukur dalam setiap pelajaran, seperti tertuang dalam angka rapor dan angka dalam ijazah. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain yang merupakan suatu transfer belajar (Zainal Arifin, 2013:289). Hasil belajar adalah tingkat pernyataan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Karenanya, hasil

belajar siswa mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Nyanyu Khodijah, 2014:189).

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif (Nana Sudjana, 2014: 22-23).

Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Benyamin S. Bloom dalam (Nana Sudjana, 2014: 23-28) menyebutkan enam aspek dalam ranah kognitif, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengetahuan (C1), dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dan dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, pasal, nama tokoh, nama kota, dan sebagainya. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.
- b. Pemahaman (C2), merupakan tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan. Mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari, misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri

sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

- c. Aplikasi atau penerapan (C3), mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- d. Analisis (C4), mencakup kemampuan memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari tiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang kompeherensif dan dapat memilahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.
- e. Sintesis (C5), mencakup kemampuan berfikir divergen. Dalam berfikir divergen, pemecahan masalah atau jawaban suatu masalah belum dapat dipastikan. Berfikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Sesorang yang berikir kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Dengan kemampuan sintetis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau pengoperasionalnya.
- f. Evaluasi (C6), mencakup kemampuan pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, dan materil, misalnya menilai hasil ulangan.

Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.

2. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Seorang guru harus mampu memahami beberapa faktor yang dapat mempengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, Zainal Arifin (2013: 290-291) menyebutkan faktor-faktor tersebut yaitu:

- a. Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan kesiapan, serta sikap dan kebiasaan.
- b. Faktor sarana prasarana, baik yang terkait dengan kualitas kelengkapan maupun penggunaannya seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, serta program.
- c. Faktor lingkungan, baik fisik maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Kultur masyarakat setempat, hubungan antar insan masyarakat setempat, kondisi fisik lingkungan, hubungan antara peserta didik dengan keluarga merupakan kondisi lingkungan yang akan mempengaruhi proses belajar untuk pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normativ harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Hasil belajar ini perlu dijabarkan dalam rumusan yang lebih operasional, baik yang menggambarkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sehingga mudah untuk melakukan evaluasinya.

Uraian di atas memberikan gambaran bahwa keberhasilan peserta didik dapat juga dilihat dari hasil belajarnya, yaitu keberhasilan setelah mengikuti kegiatan belajar tertentu. Artinya, setelah mengikuti proses pembelajaran, guru dapat mengetahui apakah peserta didik dapat memahami suatu konsep, prinsip atau fakta dan mengaplikasikannya dengan baik, apakah peserta didik sudah memiliki keterampilan-keterampilan tertentu, sikap positif, dan sebagainya. Keberhasilan-keberhasilan ini merupakan keberhasilan hasil belajar. Keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses

pembelajaran, baik dalam bidang kognitif, afektif, maupun psikomotor. Untuk itu guru perlu melakukan penilaian hasil belajar setelah peserta didik mengikuti proses belajar yang didasarkan atas kriteria tertentu (Zainal Arifin, 2013: 230).

Berdasarkan penjabaran di atas, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sarana prasarana, termasuk media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat mempengaruhi kedua faktor tersebut.

4. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan alat ukur untuk proses pengumpulan data dimana dalam memberikan respon atas pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan kemampuan semaksimal mungkin agar data yang diperoleh dari hasil jawaban peserta didik benar-benar menunjukkan kemampuannya (Purwanto, 2009: 64). Tes hasil belajar juga merupakan tes penguasaan, karena tes ini berfungsi mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh peserta didik. Tes diujikan setelah peserta didik memperoleh sejumlah materi sebelumnya dan pengujian dilakukan untuk mengetahui penguasaan peserta didik atas materi tersebut (Purwanto, 2009: 66).

Menurut Purwanto (2009: 67-69), tes hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi beberapa macam. Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran, tes hasil belajar dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a) Tes formatif, digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Tes formatif diajukan setelah peserta didik menyelesaikan materi-materi tertentu. Tes formatif dalam praktik pembelajaran dikenal sebagai ulangan harian.
- b) Tes sumatif, merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa atas semua jumlah materi yang disampaikan dalam satuan kurunwaktu tertentu seperti caturwulan atau semester. Dalam praktik pengajaran, tes sumatif dikenal sebagai ujian akhir semester atau caturwulan tergantung satuan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan materi.
- c) Tes diagnostik, merupakan tes hasil belajar yang digunakan untuk melakukan evaluasi diagnostik. Dalam evaluasi diagnostik, tes hasil belajar digunakan untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang mengalami masalah dan menelusuri jenis masalah yang dihadapi.
- d) Tes penempatan, adalah tes hasil belajar yang dilakukan untuk menempatkan peserta didik dalam kelompok yang sesuai dengan kemampuan ataupun minatnya. Pengelompokan dilakukan agar pemberian layanan pembelajaran dapat dilakukan sesuai kemampuan maupun bakat minat peserta didik. Contoh tes ini yaitu tes penempatan peserta didik ke dalam kelompok IPA, IPS, atau Bahasa.

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, tes hasil belajar dapat berupa tes objektif dan tes esai. Tes esai adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau yang menghendaki jawaban yang berupa uraian-uraian. Tes dirancang agar peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan susunan kalimat sendiri. Tes

objektif adalah tes dimana keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal pada tes objektif mengandung jawaban yang harus dipilih oleh siswa. Kemungkinan jawaban telah dipasok oleh pengkonstruksi tes dan peserta hanya memilih jawaban dari kemungkinan jawaban yang telah disediakan (Purwanto, 2009: 70-71).

Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik harus tes yang berkualitas baik. Untuk mengetahui bagaimana kualitas tes tersebut, maka perlu dilakukan analisis kualitas tes. Menurut Anas Sudijono (2011: 93), terdapat empat karakteristik yang harus dimiliki oleh tes hasil belajar, sehingga tes tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang baik, yaitu:

- i. Validitas, bahwa sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut secara tepat, secara benar, secara shahih, atau secara absah dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.
- ii. Reliabilitas, bahwa tes yang baik memiliki reliabilitas atau bersifat reliabel. Reliabilitas diartikan sebagai kejegan atau kemantapan. Sebuah tes dinyatakan reliabel apabila hasil-hasil pengukuran yang dilakukan dengan menggunakan tes tersebut secara berulang kali terhadap subyek yang sama senantiasa menunjukkan hasil yang tetap sama atau sifatnya ajeg dan stabil.
- iii. Obyektif, bahwa tes hasil belajar dikatakan obyektif apabila tes tersebut disusun dan dilaksanakan dengan apa adanya. Dalam penyusunan, tes disusun berdasarkan materi dan bahan pelajaran yang diajarkan.

- iv. Praktis, bahwa apabila tes dilaksanakan secara sederhana dan tidak membutuhkan peralatan maupun persyaratan-persyaratan yang sulit pengadaannya. Pengerjaan soal tidak membutuhkan waktu yang lama serta pedoman *scoring* yang tidak mempersulit pengoreksi.

Sebelum tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu harus diperiksa bahwa tes hasil belajar telah valid. Dalam penelitian ini, validitas yang akan diuji yaitu validitas isi. Esensi dari validitas ini adalah sejauh manakah suatu alat ukur itu mencerminkan atau menjadi sampel dari bahan atau materi yang akan dijadikan instrumen (Shodiq Abdullah, 2012: 78). Suatu tes dikatakan mempunyai validitas isi apabila dapat mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran. Untuk menguji validitas isi instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Validitas isi ditentukan berdasarkan kesesuaian terhadap Kompetensi Dasar (Eko Putro Widoyoko, 2009: 129).

Dalam penelitian ini, tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan, serta untuk mengetahui perubahannya. Tes yang digunakan sebatas untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4). Jenis tes yang digunakan termasuk jenis tes formatif objektif yang berupa soal pilihan ganda. Tes hasil belajar divalidasi isi terlebih dahulu dengan membandingkan antara isi instrumen dan Kompetensi Dasar.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Sigit Pandu Cahyono dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 7 Semarang”. Dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan multimedia *Adobe flash CS3* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn siswa.

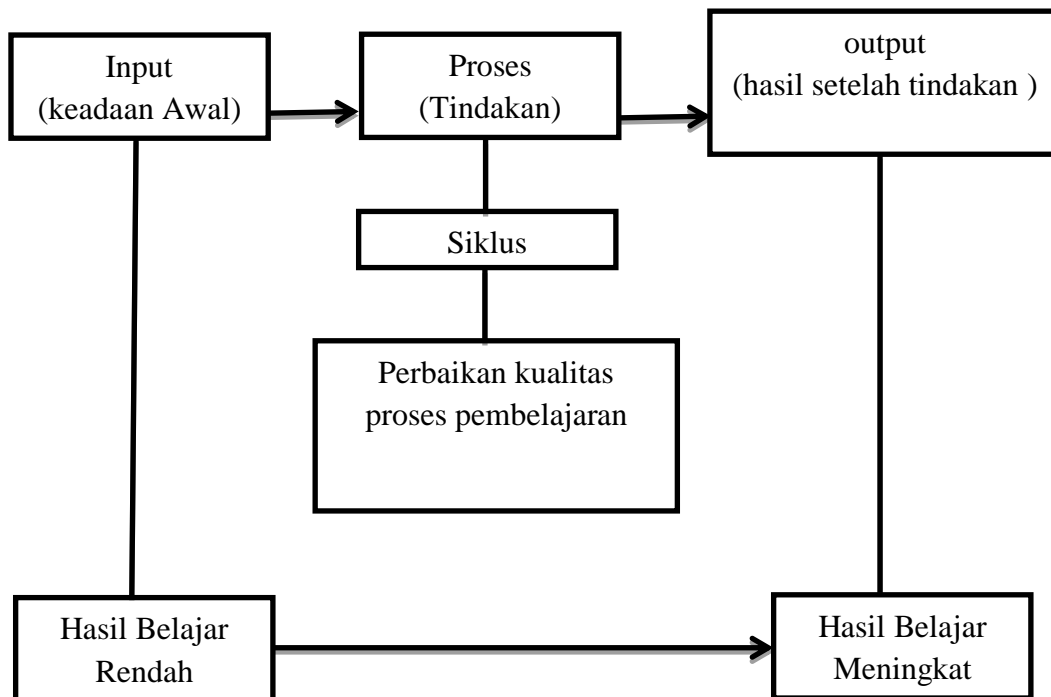
Hasil penelitian Yeni R. Saselah, Muhammad Amir dan Riskan Qadar dengan judul “Pengembangan Multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6 Professional* Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia”. Dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *Adobe Flash CS6 Professional* sangat menarik perhatian siswa sehingga belajar tidak terasa membosankan.

Dari kedua judul penelitian di atas terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Pandu Cahyono yaitu bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan sama dengan yang diteliti oleh penulis yaitu Pendidikan Kewarganegaraan
- b. Peneliti yang dilakukan oleh Yeni R. Saselah, Muhammad Amir dan Riskan Qadar lebih mengembangkan kepada medianya untuk mencari kesetimbangan kimia. Penelitian yang dilakukan oleh Sigit Pandu Cahyono lebih menekankan pada hasil belajar, berupa aspek kognitif yaitu hasil belajar sedangkan penulis lebih kepada hasil belajar dan kelayakan media yang digunakan.

G. Kerangka Konseptual

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif masih jarang dilakukan. Beberapa guru hanya menyampaikan materi dengan acara konvensional dan sesekali menggunakan LKPD dan Microsoft Powerpoint. Sementara siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan mengerjakan soal-soal yang diberikan. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan karena tidak diikutsertakan aktif untuk menemukan pengalamannya. Padahal Media dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa (Rohani dalam Musfiqon, 2012). Berdasarkan potensi sekolah yang ada, seperti ruang komputer dan kemampuan guru serta siswa kelas VIII-2 mengoperasikan komputer, tetapi belum dimanfaatkan dengan baik maka perlu diterapkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan hasil belajar atas permasalahan tersebut. Multimedia dalam penelitian ini menggunakan *software Adobe Flash Profesional CS6* karena pada *software* ini merupakan *software* yang dapat mewujudkan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dioperasikan secara individu oleh masing-masing siswa. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran ini adalah sumpah pemuda dalam bingkai bhineka tunggal ika, yaitu merupakan materi yang tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk gambar, teks, suara maupun animasi menjadi tampilan yang menarik.



Gambar 7.

Bagan alur penelitian tindakan kelas pada peningkatan hasil belajar siswa

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir dapat diajukan hipotesis penelitian dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIII-2 di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan T.P 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul penelitian ini, yang menjadi tempat penelitian ini adalah SMP Muhammadiyah 07 Medan. Lokasi ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena dekat dengan tempat tinggal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2019 untuk bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII-2.

Tabel 3.1
Jadwal pelaksanaan penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan/Minggu																							
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul																								
Penulisan Proposal																								
Bimbingan Proposal																								
Seminar Proposal																								
Pelaksanaan Riset																								
Bimbingan Skripsi																								
Penyusunan dan Analisis Data																								
Sidang Skripsi																								

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Moeloen (2010:132) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai informan yang artinya orang pada latar belakang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Jadi, subjek dalam penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kolaboratif dimana penelitian yang bekerjasama dengan guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII-2 di Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan.

2. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono (2012) Objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Objek didalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-2 berjumlah 31 orang. Karena siswa kelas VIII-2 mendapat hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM<75).

C. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Jenis penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkesinambungan. Penelitian ini dilakukan oleh seorang guru pada umumnya namun penelitian tindakan kelas juga dapat dirancang dan dilaksanakan oleh seseorang dan bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan tindakan yang telah disepakati bersama. Masalah yang didapat tidak dari guru secara langsung, akan tetapi masalah

yang bersifat umum yang ditentukan oleh tim peneliti, walaupun sebenarnya dilakukan untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

PTK yang digunakan adalah PTK Partisipan. Suatu penelitian dikatakan PTK partisipan ialah apabila orang yang melaksanakan penelitian harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil. Dengan demikian, sejak perencanaan peneliti terlibat, selanjutnya memantau, mencatat dan mengumpulkan data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Penelitian yang menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas umumnya diarahkan pada pencapaian sasaran sebagai berikut.

- a. Memperhatikan kualitas isi, masukan, proses dan hasil pembelajaran.
- b. Menumbuhkembangkan budaya meneliti bagi tenaga kependidikan agar lebih proaktif mencari solusi akan permasalahan pembelajaran.
- c. Menumbuhkembangkan dan meningkatkan produktivitas meneliti para tenaga pendidik dan kependidikan, khususnya menggunakan media-media dalam pembauan materi pembelajaran
- d. Meningkatkan kolaborasi antar tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Menurut Soedarsono (2001:3) karakteristik PTK meliputi:

- 1) *Situasional*, artinya berkaitan langsung dengan permasalahan, kongkret yang dihadapi guru dan siswa dikelas.
- 2) *Kontekstual*, artinya upaya pemecahan yang berupa model dan prosedur tindakan tidak lepas dari konteksnya.

- 3) *Kolaboratif*, artinya partisipasi, antara guru–siswa dan mungkin asisten yang membantu proses pembelajaran
- 4) *Self–reflective* dan *Self–evaluative*, artinya pelaksana, pelaku tindakan serta obyek yang dikenai tindakan melakukan refleksi dan evaluasi diri terhadap hasil atau kemajuan yang dicapai.
- 5) *Fleksibel*, artinya memberikan sedikit kelonggaran dalam pelaksanaan tanpa melanggar kaidah metodologi ilmiah.

Berdasarkan jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan atau desain PTK yang digunakan adalah menggunakan model PTK Kemmis & Mc. Taggart yang dalam alur penelitiannya yakni meliputi langkah-langkah: 1.) Perencanaan (*planning*), 2.) Aksi/ tindakan (*acting*), 3.) Observasi (*observing*), dan 4.) Refleksi (*reflecting*).

D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Tahap-tahap penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin di capai, nilai Pendidikan Kewarganegaraan tes sebelumnya (tes awal) merupakan hasil awal, sedang observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui tindakan yang tepat untuk diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

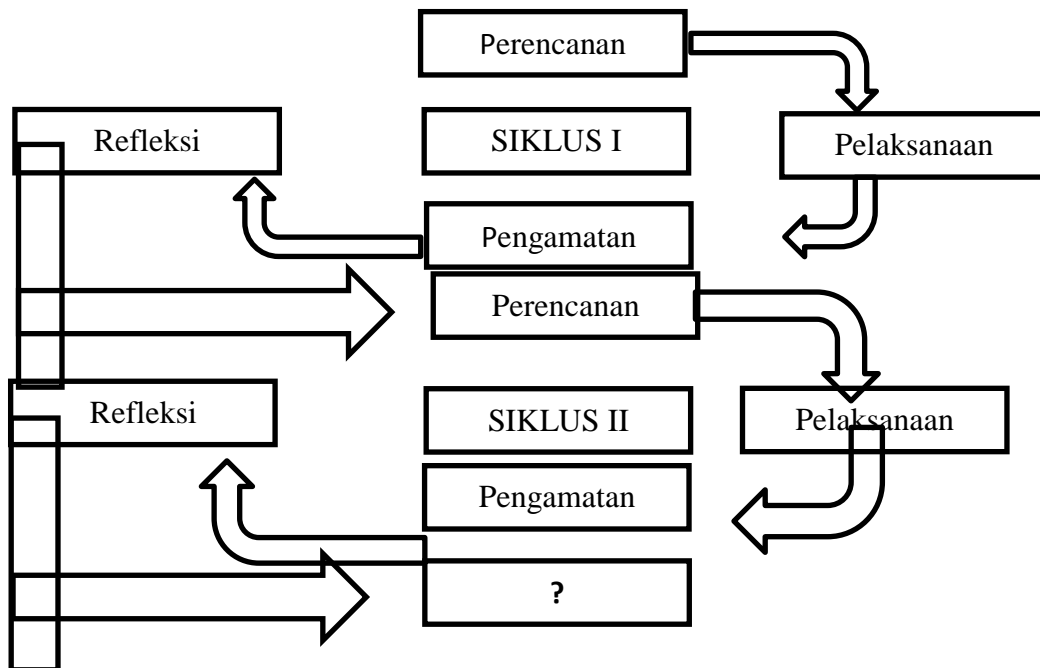
Adapun Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua tahap. Tahap pertama pra tindakan dan kedua tahap pelaksanaan tindakan. Rincian tahap-tahap pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan (pra-tindakan)

Pra tindakan dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi tentang permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pra tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Meminta izin kepada Kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 07 Medan.
 - b. Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII-2 di SMP Muhammadiyah 07 Medan tentang apa masalah yang dihadapi selama proses belajar mengajar.
 - c. Menentukan subjek penelitian yaitu siswa VIII-2 di SMP Muhammadiyah 07 Medan
 - d. Menentukan sumber data
 - e. Melaksanakan test awal (*pre test*)
- ## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan temuan pada tahap pra-tindakan, disusunlah rencana tindakan perbaikan atas masalah-masalah yang dijumpai dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan perbaikan pembelajaran dengan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap meliputi: (1) tahap perencanaan (*planning*), (2) tahap pelaksanaan (*acting*), (3) tahap observasi (*observe*), (4) tahap refleksi (*reflecting*).



Tabel 3.2

Model penelitian tindakan kelas

a. Penelitian Tindakan Siklus I

1) Menyusun Rencana Tindakan (Planning)

pada tahap ini penelitian menyusun:

- a) Menyiapkan perangkat pembelajaran berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- b) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- c) Merancang lembar observasi untuk melihat bagaimana kegiatan siswa dengan menerapkan kolaborasi media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 selama kegiatan belajar mengajar berlangsung didalam Lab Komputer

- d) Menyiapkan tugas-tugas perindividu berupa kuis yang telah dipaparkan didalam materi pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6
- e) Membuat lembar observasi untuk mengetahui peningkatan atau penurunan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media Pembelajaran Adobe Flash Professional CS6

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan mengajar dilakukan oleh peneliti. Kegiatan yang dilakukan merupakan pelaksanaan dari program pengajaran yang telah disusun. Melakukan skenario pembelajaran yang telah direncanakan yang dilakukan bersamaan dengan melakukan pengamatan proses belajar mengajar Pendidikan Kewarganegaraan (tahap tindakan).

Pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- a) Menampilkan materi pembelajaran yang telah di buat menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- b) Siswa melakukan pengamatan dan menganalisis tentang materi pelajaran
- c) Pendidik membimbing siswa selama proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- d) Setelah memberikan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6, siswa diminta untuk mengemukakan kesulitan-kesulitan yang dialami selama proses belajar berlangsung

- e) Pendidik memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam penggunaan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- f) Pendidik dan siswa membuat kesimpulan Bersama

3) Tahap pengamatan

Sasaran pengamatan adalah aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 dan tujuan akhir meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan memberikan tes akhir (*Post tess*) guna melihat hasil yang dicapai oleh siswa setelah pemberian tindakan dari observasi yang dilakukan serta dapat dilihat tinggi rendahnya hasil belajar siswa untuk mendapatkan tentang kekurangan dan kemajuan aplikasi tindakan pertama.

4) Tahap refleksi

Tahap ini dilakukan setelah tahap pelaksanaan tindakan telah selesai dilakukan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan bagian mana yang perlu diperbaiki atau disempurnakan dan bagian mana yang telah memenuhi target.

Dimana dalam menganalisis data menggunakan rentang nilai angka 1-4 dari nilai mentah 0-100. Penjelasan nilainya 1 sama dengan kurang, nilai 2 sama dengan cukup, nilai 3 sama dengan baik dan nilai 4 sama dengan baik sekali.

b. Penelitian Tindakan Siklus II

1) Tahap Rencana Tindakan

Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hal yang telah dicapai pada tindakan Siklus I sebagai upaya dari perbaikan siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan bahan ajar yang telah ditentukan.

2) Tahap Pelaksanaan

Pendidik menyampaikan kembali materi secara singkat dan jelas kepada peserta didik kemudian masing-masing individu membaca, mengamati dan mendengarkan materi yang disampaikan dengan memberikan waktu lebih lama untuk membaca, mengamati dan mendengarkan dalam proses pembelajaran. Serta memantau peserta didik dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan dan membantu siswa yang kurang untuk mengerjakan soal.

3) Tahap pengamatan

Pada tahap ini hasil tes yang dianalisis adalah hasil tes siswa pada siklus I dan siklus II, serta melihat perbandingan hasil yang diperoleh oleh siswa.

4) Tahap Refleksi

Dari analisis yang dilakukan, setelah pendidik mengetahui hasil dari keberhasilan tindakan, apabila sudah dapat nilai 3 maka hasil siklus pertama bernilai baik atau lebih mampu menyelesaikan soal dengan baik dan benar, maka pembelajaran dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

Namun, apabila kurang dari 3, siswa tidak mampu untuk berpartisipasi dengan baik dan benar. Maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya. Demikian halnya dengan siklus III yang perbaikan tindakannya dikaitkan dengan tindakan

pada siklus II dan seterusnya termasuk perwujudan tahap pelaksanaan, observasi serta refleksi yang mengacu pada siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian selalu terjadi teknik pengumpulan data. Dan data tersebut terdapat bermacam-macam jenis metode. Jenis metode yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Metode-metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi atau tugas yang harus dilaksanakan oleh yang di tes. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Tes dapat diklasifikasikan menurut tujuannya, yakni menurut aspek-aspek yang ingin diukur. Tes prestasi dan tes bakat. Tes prestasi atau pencapaian adalah berusaha mengukur apakah seorang individu sudah belajar, Tes ini ingin mengukur tingkat performan individu pada suatu waktu setelah selesai belajar.

Dalam penelitian ini, tes yang diberikan ada 2 macam sebagai berikut:

- a. *Pre tes* (tes awal), tes yang diberikan sebelum tindakan bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan. *Pre tes* ini memiliki banyak kegunaan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, oleh karena itu pre tes memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

- b. *Pos tes* (tes akhir), yaitu tes yang diberikan setiap akhir tindakan untuk mengetahui pemahaman siswa dan ketuntasan belajar peserta didik pada masing-masing pokok bahasan.

Untuk menghitung hasil tes, baik *pre test*, maupun *post test* pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6, digunakan rumus *percentages correction* (Penilaian dengan menggunakan persen).

Hal ini dilakukan untuk mengetahui subyek penelitian dalam mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa pada materi sumpah pemuda dalam bingkai bhineka tunggal ika. Biasanya tes yang diberikan berupa tes tulis dengan bentuk pilihan ganda, isian. Tes akan menunjukkan ketuntasan belajar siswa.

Selanjutnya tes digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi. Tes prestasi tersebut mengukur penguasaan dan kemampuan para peserta didik setelah mereka selama waktu tertentu menerima proses belajar mengajar dari guru. Tes tersebut umumnya untuk mengukur tingkat penguasaan dan kemampuan peserta didik secara individual dalam cakupan dan ilmu pengetahuan yang telah ditentukan. Adapun untuk instrument tes sebagaimana terlampir

2. Observasi

Secara umum, pengertian observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Observasi dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk menjaring data aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peneliti juga mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Hal yang perlu diamati oleh onserver meliputi keaktifan siswa dalam menyelesaikan tugas, bertanya, mengemukakan pendapat, keaktifan dalam menggunakan media dan kemampuan mengkomunikasikan hasil kerja.

Dari hasil observasi kegiatan pembelajaran dicari persentase nilai rata-ratanya, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Presentase Taraf Keberhasilan Kegiatan Observasi

Taraf keberhasilan	Kriteria
$76 \% < NR \leq 100 \%$	Sangat baik
$51 \% < NR \leq 75 \%$	Baik
$26 \% < NR \leq 50 \%$	Cukup
$0 \% < NR \leq 25 \%$	kurang sekali

3. Wawancara

Secara umum yang dimaksud dengan wawancara adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka dan dengan arah serta tujuan yang ditentukan.

Wawancara dilakukan secara langsung kepada peserta didik dan guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik

dan guru tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Wawancara antara peneliti dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan dilakukan untuk mendapatkan informasi sehingga dapat diketahui penyebab hasil belajar yang kurang dan rendah selama proses belajar mengajar dan sebagai pertimbangan dalam melaksanakan tindakan selanjutnya. Wawancara antara peneliti dengan siswa dilakukan untuk memperoleh gambaran lebih dalam mengenai respon siswa tentang materi Sumpah Pemuda dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan atau keberhasilan belajar siswa juga dapat dilengkapi atau diperkaya dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap dokumen-dokumen. Sebagai informasi mengenai kegiatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bukan tidak mungkin pada saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

Di dalam melaksanakan metode dokumentasi ini, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya. Selain itu Teknik ini dimaksudkan untuk mengambil foto siswa sebagai Teknik untuk pengumpulan data dalam dokumentasi.

5. Catatan Lapangan

Catatan lapangan memuat segala kegiatan peneliti maupun siswa selama proses pembelajaran. Peneliti meneliti dan mencatat hal-hal yang tidak tercantum pada lembar observasi. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data yang

tidak terekam dalam instrument pengumpulan data yang ada dari awal sampai akhir tindakan. Dengan demikian diharapkan tidak ada data penting yang terlewatkan dalam kegiatan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Teknis Analisis data adalah jalan yang dipakai untuk mendapatkan ilmu pengetahuan ilmiah dengan perincian terhadap obyek yang diteliti atau cara penanganan terhadap suatu obyek ilmiah tertentu dengan jalan memilah-milah antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain sekedar untuk memperoleh penjelasan mengenai halnya. Adapun data yang digunakan dalam analisis data dalam penelitian ini adalah

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Yang dimaksud data kualitatif yaitu data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi peserta didik dan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran, pandangan atau sikap peserta didik terhadap metode belajar yang baru aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri dan motivasi belajar.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan metode induksi. Metode induksi adalah “proses berpikir yang diawali dari fakta-fakta pendukung yang spesifik, menuju pada arah yang lebih umum guna mencapai suatu kesimpulan.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif lebih identik dengan metode pengumpulan data yang berdasarkan pada data secara statistik dan matematis. Analisis ini digunakan untuk

menganalisis data dari jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar, yang diperoleh dari tindakan pra siklus, siklus I dan siklus selanjutnya, nilai masing-masing siswa pada akhir siklus dengan penjumlahan skor siswa secara keseluruhan atau rata-rata nilai. Sedangkan penelitian yang digunakan peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan dalam menerjemahkan adalah sebagai berikut:

a. Nilai Rata-rata

Nilai rata-rata siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\dots}{\dots}$$

Keterangan:

X= Nilai Rata-rata

N = Jumlah Siswa

b. Ketuntasan kelompok

Ketuntasan kelompok merupakan data mengenai prestasi belajar dari tiap siklus yang diperoleh dari hasil tes dan data hasil pembelajaran secara keseluruhan setelah diterapkan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6. Adapun langkah perhitungannya menggunakan rumus:

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan siswa adalah jika siswa mampu memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu skor minimal 75.

G. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan (*Conclusion Drawing*) adalah proses pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat dan atau formula yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6*, maka data yang diperlukan berupa data hasil observasi selama pembelajaran berlangsung dari hasil pengamatan melalui lembar pengamatan yang telah disusun sebelumnya, yang menjadi subyek pengamatan adalah seluruh siswa didalam kelas dan data hasil tes siswa yang diberikan diakhir tindakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini yakni dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar dalam penerapan media pembelajaran *Adobe Flash Professional CS6* pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siklus I dan siklus II. Sedangkan presentase ketuntasan hasil belajar dihitung dengan cara membandingkan jumlah ketuntasan peserta didik dengan jumlah peserta didik secara keseluruhan (peserta didik maksimal) kemudian dikalikan 100%.

$$\text{Prosentase Ketuntasan} = \frac{f}{n} \times 100$$

H. Indikator Keberhasilan Peneliti

Adapun indikator kinerja yang di gunakan untuk menambahkan keberhasilan pelaksanaa media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 peneliti dalam penelitian ini ada dua kriteria yaitu:

- a. Indikator kualitatif meliputi tingkat keantusiasan dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran peneliti serta sikap mereka terhadap media pembelajaran yang diterapkan peneliti
- b. Indikator kuantitatif berupa besarnya skor ujian yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibandingkan dengan batas minimal lulusan. (kriteria ketuntasan miniml/ KKM) mata pelajaran.

Berdasarkan kriteria indikator tersebut dapat dijelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran peneliti dalam penelitian ini dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Hal ini sebagaimana pendapat E. Mulyasa (2010: 183), bahwa kualitas pembelajaran didapat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Di samping itu menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Ini dapat ditentukan dengan berbagai pertimbangan, diantaranya dengan melihat data dari hasil observasi lapangan (pada saat proses pembelajaran berlangsung). Sehingga, jika hasil observasi yang dilakukan pengamat terhadap peneliti dan siswa pada tingkat keefektifan belajar mencapai 75%, maka dapat dikatakan pembelajaran sudah berhasil.

Sedangkan dari segi hasil, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri siswa seluruhnya setidaknya sebagian besar 75%. Ini dapat ditentukan dengan berbagai pertimbangan, diantaranya dengan melihat data dari hasil tes.

Setiap mata pelajaran yang ada di SMP Muhammadiyah 07 Medan memiliki standar ketuntasan yang berbeda-beda. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 75. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ini akan digunakan peneliti sebagai barometer keberhasilan belajar siswa. Jika hasil tes siswa telah mencapai ketuntasan 100% atau sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai 75 atau tepat ada KKM yang telah ditentukan. Maka pembelajaran dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dikatakan berhasil. Namun jika kriteria ketuntasan pada siklus pertama belum mencapai target yang telah ditentukan maka akan dilaksanakan siklus kedua dan begitu juga dengan seterusnya sampai ketuntasan yang diharapkan benar-benar tercapai.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan

1. Karakteristik Sekolah Mitra

a. Profil Sekolah

Nama sekolah	: SMP Muhammadiyah Medan
Nomor pokok sekolah nasional	: 10257325
Nomor statistik sekolah	: 204076002050
Provinsi	: Sumatera Utara
Kota	: Medan
Kecamatan	: Medan Perjuangan
Kelurahan	: Sidorame Barat I
Alamat	: Jln. Pelita II No. 3-5 Medan
Kode Pos	: 20236
Nomor Telepon	: (061)-6621557
Telepon Seluler	: 0822 7717 8868 / 0858 3639 2356
Email	: smpm7medan@gmail.com
Status Sekolah	: Swasta
Sub Rayon	: 37
Instansi Pemerintahan	: Dinas pendidikan Kota Medan
Akreditasi	: A
Nomor Surat Pendirian	: 1559/II-7/SU-72/1978
Penerbit SK	: Pimpinan Pusat Muhammadiyah

Majelis Pendidikan Pengajaran Dan
Kebudayaan

Tahun Pendirian	: 1978
Kegiatan Pembelajaran	: Pagi dan Sore
Nama Yayasan/Komite	: Majelis Dikdamen PCM Medan Perjuangan
Ketua Yayasan/Komite	: Ir. Abdul Aziz Hutasuhut, MM
Nomor SK Izin Operasional	: 40/13103/PPD/2016
Tanggal SK Izin Operasional	: 29 Agustus 2016
SK Berlaku Hingga	: Bulan Juni 2021
Kepala Sekolah	: Syamsul Hidayat, S.Pd
Wakil Kepala Sekolah I (kurikulum)	: Sugiono, S.Ag
Wakil Kepala Sekolah II (kesiswaan)	: Suhendra, ST
Jumlah Guru	: 28 Guru
Jumlah Pegawai	: 3 Pegawai

2. **Visi, Misi Sekolah Mitra dan Tujuan Sekolah**

a. Visi

“Menjadi amanah bersama meraih prestasi melalui: Layanan kedisiplinan, keteladanan, Kasih Sayang dan Kebersamaan berdasarkan iman taqwa bersumber dari Al-Qur’an dan As- Sunnah.”

b. Misi

Agar terpercaya dan menjadi pilihan dalam membina siswa berkepribadian islam serta bersama memilih prestasi unggul, yaitu:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif secara kurikulum yang berlaku.
- 2) Meningkatkan kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan multimedia.
- 4) Meningkatkan semangat belajar dalam rangka mencerdaskan intelektual, emosional dan spiritual.
- 5) Menumbuh kembangkan kreatifitas dan prestasi ilmiah, seni dan olahraga serta kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.
- 6) Memberikan pelatihan informasi dan teknologi, keterampilan, sains, dan bahasa asing (inggris, arab, dan jepang) melaksanakan pengembangan sarana dan prasarana.
- 7) Melaksanakan lingkungan sekolah yang bersih dan sehat.
- 8) Melaksanakan budaya ISMUBAQ UR (islam, muhammadiyah, bahasa arab dan Al-Qur'an).

c. Tujuan Sekolah

- 1) Tersedianya sarana pendidikan sesuai dengan standar sarana dan prasarana pendidikan nasional.
- 2) Tersedianya tenaga pendidik dan kependidikan profesional yang telah bersertifikasi.

- 3) Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan standar proses pendidikan kurikulum 2013.
- 4) Perangkat Pembelajaran selesai setiap awal tahun pembelajaran yang dijadikan sebagai panduan/pedoman pengajaran kepada siswa dengan kurikulum 2013 revisi 2016.
- 5) Murid terbiasa dengan budaya baca, disiplin, bersih, dan budaya jujur.
- 6) Murid dapat mengenali dan mengembangkan keunggulan potensi dirinya dalam bidang :
 - ✓ Keagamaan
 - ✓ Akademik
 - ✓ Olahraga
 - ✓ Seni
 - ✓ Sarana Prasarana
 - ✓ Budaya Bersih
 - ✓ Unggul dalam Kejujuran
 - ✓ Unggul dalam Kurikuler
 - ✓ Unggul dalam Kedisiplinan.

B. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 07 Medan pada kelas VIII-2 jalan pelita II, penelitian tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan mulai dari tahap awal sampai pada siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

1. Deskripsi Tahap Studi Awal

Pelaksanaan pra-tindakan dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 30 Juli 2019 jam pelajaran 08.00-08.45 WIB. Dalam pelaksanaan penelitian pra-tindakan ini guru bekerja sama dengan peneliti memberikan pre test untuk mendapatkan nilai awal sebelum melakukan tindakan. Dilaksanakan didalam kelas dengan menggunakan infocus dan proyektor yang ditampilkan didepan kelas.

Data yang diperoleh dari observasi dengan guru kelas diperoleh penjelasan bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai PKn yang belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, selain itu dari pre tes yang diberikan oleh guru juga menandakan masih rendahnya tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya pada mata pelajaran Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Hasil pre tes tersebut dapat kita lihat ditabel dibawah ini:

Table 4.1 Hasil Pre tes Siswa Pra Siklus

No	Nama	Hasil Observasi Pra-Siklus		
		Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Rangga Hasibuan	40	-	√
2.	Abid Fadhilah	50	-	√
3.	Aliffia Chairin	60	-	√
4.	Anisah Syahira	70	-	√
5.	Arini Dea Agita	85	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	70	-	√

7.	Chairunnisa Mahendra	70	-	√
8.	Cindy Atika Sari	55	-	√
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	65	-	√
10.	Fadhlan Maulana	60	-	√
11.	Fajri Razaq Zulfi	60	-	√
12.	Fandi Muhammad Syaputra	45	-	√
13.	Farhan Gopur Gultom	60	-	√
14.	Farhan Octaviandra	75	-	-
15.	Hafiz Nasrullah	60	-	√
16.	Hilda Putri S	70	-	√
17.	Mahiya Adya Rahma	70	-	√
18.	Muhammad Ilyas	60	-	√
19.	Muhammad Fathan Simamora	55	-	√
20.	Muhammad Firman	75	√	-
21.	Muhammad Rafif	80	√	-
22.	Muhammad Sabil Anefi	65	-	√
23.	Naila Fawwaza	70	-	√
24.	Nauratuz Sabila	70	-	√
25.	Nayla Deshinta Arnain	75	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	60	-	√
27.	Syarifah Chadijah	70	-	√

28.	Wildan Ramadhan S.	45	-	√
29.	Yazidh Khair	60	-	√
30.	Zalvy Rasya	55	-	√
31.	Zidane Aulia	60	-	√
Jumlah Skor		1.965		
Rata-rata Skor		63,38		

Dari data tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah ada 4 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas dan 27 siswa dalam kategori belum tuntas. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan termasuk dalam kategori “Belum Tuntas”.

Dari kriteria hasil belajar “tuntas” dan “belum tuntas” pada pra siklus dapat dilihat melalui table rekapitulasi hasil belajar siswa dibawah ini:

Table 4.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra-Siklus

No	Data Hasil Belajar	Hasil Pre Test
1	Jumlah Seluruh Siswa	31
2	Jumlah siswa yang telah tuntas	4
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	27
4	Jumlah skor yang diperoleh	1.965
5	Rata-rata nilai kelas	63,38
6	Persentase ketuntasan	10,16%
7	Persentase ketidaktuntasan	55,64%

Berdasarkan pada tabel tersebut dapat diketahui nilai rata-rata siswa pada tes awal/ pre test adalah sebesar 63,38 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 10,16%, hasil tes sangat jauh sekali dari yang diharapkan oleh peneliti yaitu 85%. Hasil tes ini nantinya akan peneliti gunakan sebagai acuan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berusaha memecahkannya dengan mencoba menerapkan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif yaitu dengan menerapkan pembelajaran PKn dengan menggunakan media Adobe Flash professional CS6 yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika yang disampaikan oleh guru.

1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

Langkah pembelajaran diawali dengan menyamakan persepsi antara peneliti dan guru tentang bentuk penerapan media pembelajaran yang menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang akan digunakan dalam pembelajaran.

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran berbentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk tindakan siklus I
- 2) Menyiapkan tujuan pembelajaran, materi dan soal pos tes yang telah didesain semenarik mungkin dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6
- 3) Menyiapkan tempat duduk yang rapi

- 4) Menyiapkan lembar observasi
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa pos tes untuk mengukur keberhasilan belajar siswa

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 Agustus 2019 jam pelajaran 13.00-14.20 WIB Dalam pelaksanaan penelitian siklus ini yang bertindak sebagai pengajar adalah guru sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah peneliti. Pelaksanaan tindakan Siklus I dilaksanakan didalam kelas dengan menggunakan infocus dan proyektor yang ditampilkan didepan kelas.

1) Kegiatan Awal

Pelaksanaan pembelajaran diawali guru dengan mengucapkan salam dan menyiapkan tempat duduk siswa dengan rapi serta memastikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran, berdo'a, serta mengabsen kehadiran siswa, kemudian menyampaikan bahan ajar yang berupa tujuan pembelajaran, materi dan soal yang telah didesain semenarik mungkin dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6 di layar yang menggunakan proyektor. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu nasional "bangun pemuda-pemuda" bersama-sama dan melakukan apersepsi dengan cara mengajukan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sehingga tercipta dialog sebagai berikut:

Guru: “Anak-anak, dari lagu nasional yang kita nyanyikan bersama-sama tadi bapak teringat akan satu pribahasa, “beri aku 10 pemuda maka akan kuguncang dunia” apa kalian pernah mendengar pribahasa itu?”

Siswa: (bersahutan) “Pernah Pak.... Pernah Pak.....”

Guru: “Coba angkat tangannya yang mengetahui apa makna pribahasa itu, “(beri aku 10 pemuda maka akan kuguncang dunia)”.

Siswa: (Arini dea agita mengangkat tangan)

Saya pak.

Maksud dari pribahasa “beri aku 10 pemuda, maka akan kuguncang dunia” adalah besarnya peran pemuda dalam kemajuan bangsa Indonesia seperti para pahlawan terdahulu yang rela berkorban untuk memerdekakan bangsa Indonesia

Guru: “Benar...”

Ada lagi yang ingin memberikan tanggapan?

Baiklah jika tidak ada, hari ini materi yang akan kita pelajari adalah Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika

Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai yaitu mengetahui sejarah sumpah pemuda dan nilai serta semangat sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Siswa mendengarkan informasi yang disampaikan oleh guru tentang materi pembelajaran yang akan dibahas yaitu sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika. Siswa juga menyimak penjelasan guru tentang tujuan dari kegiatan pembelajaran yang harus

dicapai yaitu siswa harus mengetahui sejarah sumpah pemuda dan nilai serta semangat sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika.

2) Kegiatan Inti

Guru menayangkan materi yang telah didesain dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash professional CS6. Materinya yaitu sejarah sumpah pemuda. Siswa mendengarkan dan menyimak dengan baik materi yang disampaikan guru melalui media pembelajaran Adobe Flash professional CS6. Kemudian guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang kurang dipahami, jika tidak ada pertanyaan maka akan dilanjutkan dengan menjelaskan tentang arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia, karena setelah materi akan diberikan soal berupa post test untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

kemudian dengan spontan guru memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi:

Guru: “kongres pemuda I diadakan pada tahun?”

Siswa: tidak bisa menjawab

Guru: pemimpin atau ketua rapat kongres pemuda II adalah?

Siswa: Soegondo Djojopoespito (Mhammad Rafif, salah satu siswa menjawab)

Guru: Rumusan Kongres Pemuda ditulis oleh?

Siswa: tidak bisa menjawab

Guru memutar ulang video tentang sejarah sumpah pemuda dan mengarahkan siswa agar lebih fokus dan menyimak materi yang disampaikan. Kemudian materi terus dilanjutkan sampai tujuan pembelajaran tercapai yaitu

mengetahui sejarah sumpah pemuda dan arti serta makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik Indonesia. Setelah itu guru memberikan tugas berupa soal post test dan masing-masing siswa menjawab soal yang diberikan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi yang diberikan tersebut dan menjelaskan tatacara menjawab soal yang benar. Guru memberikan pengawasan untuk memantau jalannya tugas yang diberikan agar tidak terjadi kecurangan baik menyontek maupun mengopek serta mengganggu teman disebelah. Jika soal yang dijawab telah selesai diharapkan duduk yang rapi sambil menunggu teman yang lain selesai dalam pengerjaan tugas yang diberikan.

Setelah selesai guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan, kemudia guru memberikan motivasi agar siswa rajin belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Guru: “Kalian sudah sungguh-sungguh belajar nya, karena dengan menguasai materi ini kalian akan memperoleh pembelajaran yang bermanfaat. Oke?!”

Siswa: “Oke... Oke... Pak”!

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir, guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan secara lisan sementara ssiwa menjawab pertenyaaan yang diberikan guru sesuai pengetahuannya. Masih banyak siswa yang kurang paham dengan materi yang disampaikan ini terlihat dari beberapa siswa yang hanya menjawab soal lisan yang diberikan. Jika hasil post test siswa rendah maka guru memberikan tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi. Kegiatan pembelajaran selesai dan ditutup dengan do'a serta salam.

c. Observasi (Pengamatan)

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6, diperoleh catatan bahwa pada siklus I terdapat peningkatan dengan jumlah ketuntasan 13 siswa dalam kategori tuntas dan 18 siswa dalam kategori belum tuntas. Hal ini dapat di lihat dari hasil pos tes dibawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Post Test Siklus I

No	Nama	Analisis Hasil Evaluasi		
		Siklus I		
		Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Rangga Hasibuan	70	-	√
2.	Abid Fadhilah	70	-	√
3.	Aliffia Chairin	70	-	√
4.	Anisah Syahira	85	√	-
5.	Arini Dea Agita	90	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	80	√	-
7.	Chairunnisa Mahendra	85	√	-
8.	Cindy Atika Sari	70	-	√
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	70	-	√
10.	Fadhlan Maulana	70	-	√
11.	Fajri Razaq Zulfi	70	-	√

12.	Fandi Muhammad Syaputra	65	-	√
13.	Farhan Gopur Gultom	70	-	√
14.	Farhan Octaviandra	85	√	-
15.	Hafiz Nasrullah	70	-	√
16.	Hilda Putri S	85	√	-
17.	Mahiya Adya Rahma	85	√	-
18.	Muhammad Ilyas	70	-	√
19.	Muhammad Fathan S.	70	-	√
20.	Muhammad Firman	85	√	-
21.	Muhammad Rafif	90	√	-
22.	Muhammad Sabil Anefi	65	-	√
23.	Naila Fawwaza	75	√	-
24.	Nauratuz Sabila	80	√	-
25.	Nayla Deshinta Arnain	85	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	70	-	√
27.	Syarifah Chadijah	85	√	-
28.	Wildan Ramadhan S.	65	-	√
29.	Yazidh Khair	70	-	√
30.	Zalvy Rasya	65	-	√
31.	Zidane Aulia	65	-	√

Jumlah Skor	2.330	
Rata-rata Skor	75,16	

Dari tabel hasil post test tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,16% dengan keterangan ada 13 siswa yang termasuk dalam kategori tuntas dan 18 siswa dalam kategori belum tuntas. Pengaruh Siklus I yang diawali dengan perencanaan, tindakan dan observasi terhadap kondisi siswa terdapat peningkatan hasil belajar, hasil belajar dapat diketahui peningkatannya sebelum dilakukan tindakan (Pra-Siklus) dimana perbandingan rata-ratanya. Pra-Siklu (63,38) dengan Siklus I (75,16%).

Namun Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan termasuk dalam kategori “Belum Tuntas” sesuai dengan standar yang ingin diraih peneliti adalah rata-rata 80-90 nilai masing-masing siswa atau jika dipersentasekan dengan nilai 85% tuntas.

Dari kriteria hasil belajar “tuntas” dan “belum tuntas” pada siklus I dapat dilihat melalui table rekapitulasi hasil belajar siswa dibawah ini:

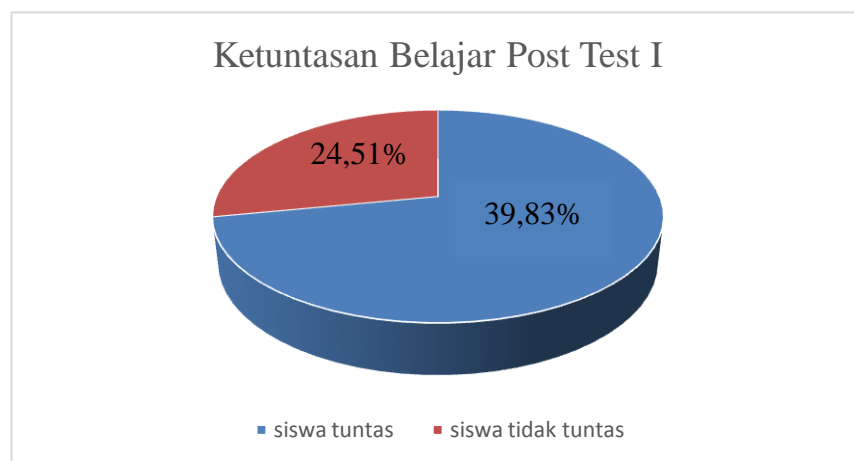
Table 4.4 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Data Hasil Belajar	Hasil Post Test
1	Jumlah Seluruh Siswa	31
2	Jumlah siswa yang telah tuntas	13
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	18
4	Jumlah skor yang diperoleh	2330

5	Rata-rata nilai kelas	75,16
6	Persentase ketuntasan	24,51%
7	Persentase ketidaktuntasan	39,83%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus I lebih baik dari tes awal sebelum tindakan. Dimana diketahui rata-rata kelas 75,16 dengan ketuntasan belajar 24,51% (13 siswa) dan 39,83% (18 siswa) belum tuntas. Lebih mudahnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.1 ketuntasan Belajar Post Test I



Tabel 4.5 perbandingan hasil pre test (Pra-Siklus) dengan hasil Post test (Siklus I)

No	Nama	Hasil PRE TEST Pra-Siklus			Hasil POST TEST Siklus I		
		Nilai	Tuntas	Belum Tuntas	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Rangga Hasibuan	40	-	√	70	-	√

2.	Abid Fadhilah	50	-	√	70	-	√
3.	Aliffia Chairin	60	-	√	70	-	√
4.	Anisah Syahira	70	-	√	85	√	-
5.	Arini Dea Agita	85	√	-	90	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	70	-	√	80	√	-
7.	Chairunnisa Mahendra	70	-	√	85	√	-
8.	Cindy Atika Sari	55	-	√	70	-	√
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	65	-	√	70	-	√
10.	Fadhlan Maulana	60	-	√	70	-	√
11.	Fajri Razaq Zulfi	60	-	√	70	-	√
12.	Fandi Muhammad Syaputra	45	-	√	65	-	√
13.	Farhan Gopur Gultom	60	-	√	70	-	√
14.	Farhan Octaviandra	75	-	-	85	√	-
15.	Hafiz Nasrullah	60	-	√	70	-	√
16.	Hilda Putri S	70	-	√	85	√	-
17.	Mahiya Adya Rahma	70	-	√	85	√	-
18.	Muhammad Ilyas	60	-	√	70	-	√
19.	Muhammad Fathan S.	55	-	√	70	-	√
20.	Muhammad Firman	75	√	-	85	√	-
21.	Muhammad Rafif	80	√	-	90	√	-

22.	Muhammad Sabil Anefi	65	-	√	65	-	√
23.	Naila Fawwaza	70	-	√	75	√	-
24.	Nauratuz Sabila	70	-	√	80	√	-
25.	Nayla Deshinta Arnain	75	√	-	85	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	60	-	√	70	-	√
27.	Syarifah Chadijah	70	-	√	85	√	-
28.	Wildan Ramadhan S.	45	-	√	65	-	√
29.	Yazidh Khair	60	-	√	70	-	√
30.	Zalvy Rasya	55	-	√	65	-	√
31.	Zidane Aulia	60	-	√	65	-	√
Jumlah Skor yang diperoleh		1.965			2.330		
Rata-rata Skor nilai kelas		63,38			75,16		
Jumlah Seluruh Siswa		31			31		
Jumlah siswa yang telah tuntas		4			13		
Jumlah siswa yang belum tuntas		27			18		
Persentase ketuntasan		10,16%			24,51%		
Persentase ketidaktuntasan		55,64%			39,83%		

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Terbukti dari nilai rata-rata pada post test siklus I yaitu 75,16, yang lebih baik dari pada nilai rata-rata pada pre test 63,38. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti dari persentase ketuntasan pada

post test siklus I adalah 24,51% yang lebih baik dari persentase ketuntasan pada pre test adalah 10,16%.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan adanya perbandingan hasil diantara Pra-Tindakan dengan Siklus I. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan walaupun peningkatan hanya memiliki perbandingan skor rata-rata yang sedikit yaitu rata-rata skor Pra-Tindakan (63,38) dengan Siklus I (75,16)

Berdasarkan data tes/evaluasi, observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan, pembelajaran masih dalam kategori belum tuntas. Maka guru akan bekerjasama kembali dengan peneliti mengadakan refleksi dengan maksud memperbaiki pembelajaran. Maka peneliti mengadakan perbaikan berdasarkan bimbingan dan hasil observasi dari guru PKn selaku observer.

Tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II, yakni sebagai berikut:

- a) Tindakan pada siklus II dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn yang bekerja sama dengan peneliti
- b) Mengkomunikasikan pokok bahasan dengan memberikan pokok bahasan yang sama namun melihat kelemahan siswa dalam memahami pokok bahasan sebelumnya
- c) Pada siklus II proses belajar mengajar dilakukan didalam lab komputer dengan masing-masing siswa-siswi mendapatkan komputer
- d) Peneliti menyampaikan secara umum proses pembelajaran di lab komputer

- e) Tujuan pembelajaran, materi serta kuis yang akan diberikan guru, telah dirancang dengan menggunakan media Adobe Flash professional CS6
- f) Masing-masing siswa mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan di masing-masing komputer yang telah dirancang dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6 dengan menarik
- g) Peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama dari proses pembelajaran sebelumnya

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada tindakan siklus I, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II peneliti kembali merumuskan langkah-langkah yang harus ditempuh. Langkah-langkah tersebut ialah:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk tindakan siklus II
- 2) Tindakan pada siklus II dilakukan oleh guru mata pelajaran PKn yang bekerja sama dengan peneliti
- 3) Mengkomunikasikan pokok bahasan dengan memberikan pokok bahasan yang sama namun melihat kelemahan siswa dalam memahami pokok bahasan sebelumnya
- 4) Pada siklus II proses belajar mengajar dilakukan didalam lab komputer dengan masing-masing siswa-siswi mendapatkan komputer
- 5) Peneliti menyampaikan secara umum proses pembelajaran di lab komputer
- 6) Tujuan pembelajaran, materi serta kuis yang akan diberikan guru, telah dirancang dengan menggunakan media Adobe Flash professional CS6

- 7) Masing-masing siswa mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan di masing-masing komputer yang telah dirancang dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6 dengan menarik
- 8) Peneliti membutuhkan waktu yang lebih lama dari proses pembelajaran sebelumnya.

b. Pelaksanaan

Tindakan siklus II akan dilaksanakan pada hari Kamis, 20 Agustus 2019 mulai dari pukul 08.00–09.20 WIB. Pembelajaran tindakan siklus II. Pada siklus II ini yang bertindak sebagai observer adalah guru yang bekerjasama dengan peneliti. Kelemahan dan kekurangan akan diperbaiki pada tindakan siklus II begitupun keberhasilan disiklus I akan dipertahankan dan dikembangkan di tindakan siklus II. Materi pelaksanaan pembelajaran yakni PKn sub pokok bahasan yang sama namun dengan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik yakni ”sumpah pemuda dalm bingkai bhinneka tunggal ika pada sub pokok bahasan sejarah sumpah pemuda, serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia.

i. Kegiatan Awal

Pada tindakan siklus II peneliti dengan guru mata pelajaran PKn tetap melakukan kerjasama dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di lab komputer dimana masing-masing siswa mendapatkan komputer, guru mengucapkan salam dan menyiapkan tempat duduk siswa dengan rapi serta memastikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran. Memimpin doa sebelum memulai pelajaran, serta mengabsen kehadiran. Kemudian tujuan pembelajarn,

materi dan soal yang akan diberikan telah dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6.

Guru: Baiklah anak-anak sebelum kita memulai pelajaran hari ini kita akan menyanyikan secara Bersama-sama bangun pemuda pemudi agar kita semakin semangat dalam melakukan proses pembelajaran

Siswa: iya Pak

Kemudian semua siswa berdiri dan menyanyikan lagu kebangsaan “Bangun Pemuda Pemudi”

Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan membangkitkan motivasi serta perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

ii. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan secara umum proses pembelajaran dilab komputer. Kemudian mengarahkan siswa untuk membuka materi yang telah dirancang untuk didengarkan dan disimak dengan baik sesuai petunjuk dan arahan dari peneliti. Siswa diberikan kebebasan untuk melakukan pengulangan dalam mendengarkan materi namun peneliti tetap memberikan batasan waktu dalam mendengarkan materi karena setelah materi peneliti akan mengarahkan siswa untuk menjawab soal post test yang telah dirancang dengan menggunakan Media Adobe Flash professional CS6. Guru bekerjasama dengan peneliti untuk membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran

Setelah siswa selesai mendengarkan materi guru melakukan tanya jawab untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

melalui media Adobe Flash Professional CS6.

Guru: Sumpah pemuda terjadi pada tanggal

Siswa: (menjawab serentak), pada tanggal 28 Oktober 2019

Guru: Kongres pemuda I dilaksanakan pada tahun

Siswa: (menjawab serentak), 1926

Guru: Siapa diantara kalian yang mau menyampaikan isi sumpah pemuda tanpa melihat buku?

Siswa: beberapa siswa mengangkat tangan dan menyampaikan isi sumpah pemuda

“Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu. Tanah Indonesia

“Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu. Bangsa Indonesia

“Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia.

Guru: Indonesia adalah Negara yang memiliki?

Siswa: Ribuan Pulau

13.466 pulau

Guru: Apakah ada yang mau menjelaskan secara singkat tentang sejarah sumpah pemuda?

Siswa: Beberapa siswa mengangkat tangannya untuk berlomba-lomba menjawab pertanyaan guru tentang menjelaskan secara ringkas sejarah sumpah pemuda

Guru senang dengan pembelajaran yang diberikan melihat semangat dan antusias siswa-siswi dalam melakukan proses pembelajaran dan aktif dalam

menjawab soal-soal yang dilontarkan guru. Kemudian guru bertanya kepada siswa yang tidak memahami materi yang diberikan dan memastikan siswa secara keseluruhan paham dengan penyampaian materi.

Guru: anak-anak bapak, apakah ada yang ditanyakan?

Apakah ada materi yang kurang dipahami?

Jika tidak ada diakhir pembelajaran kita akan menjawab soal post test berupa essay yang nantinya akan kalian jabarkan sesuai dengan kemampuan anak-anak bapak ketahui namun tidak boleh menyontek teman disebelah atau mengopek

Siswa: tidak ada pak

Baiklah pak

iii Kegiatan Akhir

Kegiatan guru selanjutnya adalah membagikan soal evaluasi atau tes akhir pada siklus II. Soal yang terdiri dari materi sejarah sumpah pemuda dan arti serta makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia. Soal tersebut harus dikerjakan secara individu, tidak diperbolehkan bekerjasama dengan teman. Soal berupa essay yang dilaksanakan selama 30 menit.

Akhir pembelajaran pembelajaran guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran dan guru memberikan nasehat dan memotivasi kepada siswa agar lebih giat dan rajin belajar, tidak berputus asa, terus meraih cita-cita, membantu kedua orang tua dan menghormati guru. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah bersama-sama kemudian

menutup pembelajaran dengan membaca o'a serta menutup dengan salam.

c. Hasil Observasi Siklus II

Guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi yang dirancang untuk digunakan pada siklus II. Menurut guru, secara umum peneliti dalam pembelajaran sudah sangat baik. Berikut diuraikan hasil pengelolaan pembelajaran oleh peneliti yang diuraikan dalam tabel 4.6 di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Post Test Siklus II

No	Nama	Hasil POST TEST		
		SIKLUS II		
		Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Abdul Rangga Hasibuan	80	√	-
2.	Abid Fadhilah	80	√	-
3.	Aliffia Chairin	95	√	-
4.	Anisah Syahira	100	√	-
5.	Arini Dea Agita	100	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	90	√	-
7.	Chairunnisa Mahendra	95	√	-
8.	Cindy Atika Sari	85	√	-
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	80	√	-

10.	Fadhlan Maulana	80	√	-
11.	Fajri Razaq Zulfi	80	√	-
12.	Fandi Muhammad Syaputra	80	√	-
13.	Farhan Gopur Gultom	85	√	-
14.	Farhan Octaviandra	90	√	-
15.	Hafiz Nasrullah	85	√	-
16.	Hilda Putri S	90	√	-
17.	Mahiya Adya Rahma	90	√	-
18.	Muhammad Ilyas	85	√	-
19.	Muhammad Fathan S.	80	√	-
20.	Muhammad Firman	95	√	-
21.	Muhammad Rafif	100	√	-
22.	Muhammad Sabil Anefi	85	√	-
23.	Naila Fawwaza	90	√	-
24.	Nauratuz Sabila	90	√	-
25.	Nayla Deshinta Arnain	100	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	90	√	-
27.	Syarifah Chadijah	95	√	-
28.	Wildan Ramadhan S.	85	√	-
29.	Yazidh Khair	80	√	-
30.	Zalvy Rasya	80	√	-

31.	Zidane Aulia	85	√	-
Jumlah Skor yang diperoleh		2.725		
Rata-rata Skor nilai kelas		87,9		

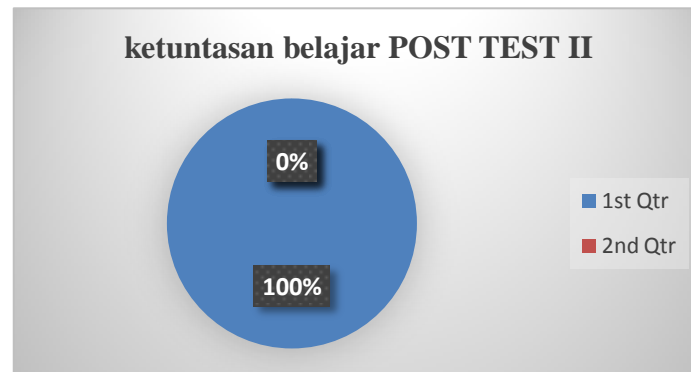
Dari tabel hasil post test tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil belajar siswa adalah 87,9 % dengan keterangan secara keseluruhan siswa dengan jumlah 31 siswa ketegori tuntas yaitu memperoleh nilai ≥ 75 . Dari kriteria hasil belajar “tuntas” yang dicapai pada siklus II dapat dilihat melalui tabel rekapitulasi hasil belajar siswa dibawah ini:

Table 4.7 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Data Hasil Belajar	Hasil Pre Test
1	Jumlah Seluruh Siswa	31
2	Jumlah siswa yang telah tuntas	13
3	Jumlah siswa yang belum tuntas	18
4	Jumlah skor yang diperoleh	2.725
5	Rata-rata nilai kelas	87,9
6	Persentase ketuntasan	100%
7	Persentase ketidaktuntasan	0%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari tes awal dan siklus I. Dimana diketahui rata-rata nilai kelas 87,9 dengan ketuntasan belajar 100% (31 siswa) dan 0% belum tuntas. Lebih mudahnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 4.2 Ketuntasan Belajar Post Test II



Tabel 4.8 perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test siklus I dan II

No	Nama	Hasil PRE TEST Pra-Siklus			Hasil POST TEST Siklus I			Hasil POST TEST Siklus II		
		N	T	BT	N	T	BT	N	T	BT
1.	Abdul Rangga Hasibuan	40	-	√	70	-	√	80	√	-
2.	Abid Fadhilah	50	-	√	70	-	√	80	√	-
3.	Aliffia Chairin	60	-	√	70	-	√	95	√	-
4.	Anisah Syahira	70	-	√	85	√	-	100	√	-
5.	Arini Dea Agita	85	√	-	90	√	-	100	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	70	-	√	80	√	-	90	√	-
7.	Chairunnisa Mahendra	70	-	√	85	√	-	95	√	-
8.	Cindy Atika Sari	55	-	√	70	-	√	85	√	-
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	65	-	√	70	-	√	80	√	-
10.	Fadhlan Maulana	60	-	√	70	-	√	80	√	-

11.	Fajri Razaq Zulfi	60	-	√	70	-	√	80	√	-
12.	Fandi Muhammad Syaputra	45	-	√	65	-	√	80	√	-
13.	Farhan Gopur Gultom	60	-	√	70	-	√	85	√	-
14.	Farhan Octaviandra	75	-	-	85	√	-	90	√	-
15.	Hafiz Nasrullah	60	-	√	70	-	√	85	√	-
16.	Hilda Putri S	70	-	√	85	√	-	90	√	-
17.	Mahiya Adya Rahma	70	-	√	85	√	-	90	√	-
18.	Muhammad Ilyas	60	-	√	70	-	√	85	√	-
19.	Muhammad Fathan S.	55	-	√	70	-	√	80	√	-
20.	Muhammad Firman	75	√	-	85	√	-	95	√	-
21.	Muhammad Rafif	80	√	-	90	√	-	100	√	-
22.	Muhammad Sabil Anefi	65	-	√	65	-	√	85	√	-
23.	Naila Fawwaza	70	-	√	75	√	-	90	√	-
24.	Nauratuz Sabila	70	-	√	80	√	-	90	√	-
25.	Nayla Deshinta Arnain	75	√	-	85	√	-	100	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	60	-	√	70	-	√	90	√	-
27.	Syarifah Chadijah	70	-	√	85	√	-	95	√	-
28.	Wildan Ramadhan S.	45	-	√	65	-	√	85	√	-
29.	Yazidh Khair	60	-	√	70	-	√	80	√	-
30.	Zalvy Rasya	55	-	√	65	-	√	80	√	-

31.	Zidane Aulia	60	-	√	65	-	√	85	√	-
Jumlah Skor yang diperoleh		1.965			2.330			2.725		
Rata-rata Skor nilai kelas		63,38			75,16			87,9		
Jumlah Seluruh Siswa		31			31			31		
Jumlah siswa yang telah tuntas		4			13			31		
Jumlah siswa yang belum tuntas		27			18			0		
Persentase ketuntasan		10,16%			24,51%			100%		
Persentase ketidaktuntasan		55,64%			39,83%			0%		

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Terbukti dari hasil nilai rata-rata pada post test siklus II yaitu 87,9 yang lebih baik dari pada nilai rata-rata pada pst test siklus I yaitu 75,16. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti persentase ketuntasan pada pre test 10,16% dan post test siklus I 24,51% yang lebih baik dari persentase ketuntasan Siklus II 100% tuntas. Ketuntasan pembelajaran tersebut sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa. Dengan demikian siklus penelitian tindakan kelas dihentikan.

d. Refleksi Siklus II

Refleksi digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu siklus dan dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan ini untuk melihat keberhasilan dan kelemahan dari suatu perencanaan yang dilaksanakan pada siklus tersebut. Refleksi juga merupakan acuan dalam menentukan perbaikan atas kelemahan pelaksanaan siklus sebelumnya untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah- masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Tidak ada permasalahan dalam perumusan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 2) Jadwal jam pertemuan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran
- 3) Hasil belajar siswa berdasarkan hasil post test siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil post test Siklus I. Terbukti dari hasil nilai rata-rata pada post test siklus II yaitu 87,9 yang lebih baik dari pada nilai rata-rata pada pst test siklus I yaitu 75,16. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan, terbukti persentase ketuntasan pada pre test 10,16%, post test siklus I 24,51% dan lebih baik dari persentase ketuntasan Siklus II 100% tuntas.
- 4) Siswa tampak aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru
- 5) Kemandirian siswa dalam dalam mengerjakan soal post test dengan baik dengan hasil yang lebih baik
- 6) hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan menunjukkan tingkat keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan guru pada kriteria sangat baik/ tuntas. Oleh karena itu tidak perlu melakukan pengulangan siklus.

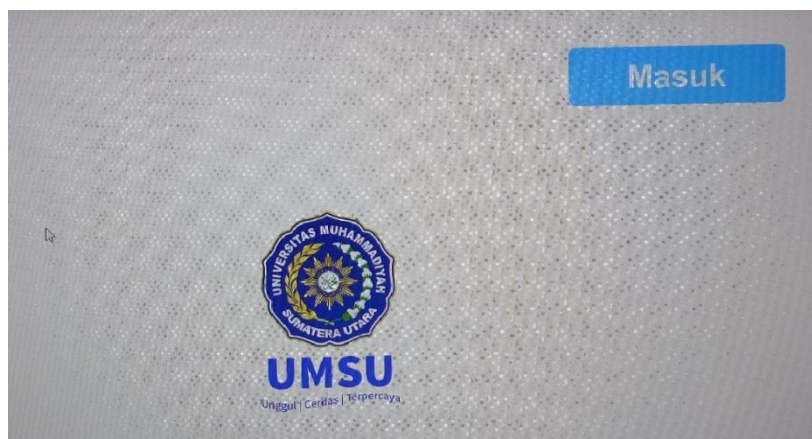
Dari hasil refleksi siklus II penerapan media pembelajaran Adobe Flsh Professional CS6 dapat dikatakan penelitian berhasil dan tidak diperlukan siklus selanjutnya. Sehingga penelitian selanjutnya adalah penulisan laporan.

B. Proses Penggunaan Media

Proses pembuatan media pembelajaran dimulai dari pengetikan materi, soal-soal latihan, evaluasi, pembuatan audio visual dan dilanjutkan dengan pembuatan template dan mengumpulkan komponen-komponen media, antara lain: background, teks, animasi, gambar, navigasi serta pemilihan suara dan lagu”. Media yang terdiri dari bagian intro dan 4 pilihan menu utama yaitu (1) Tujuan Pembelajaran, (2) Materi. (3) Profile, dan (4) Quiz. “Proses pembuatan media dilakukan secara bertahap mulai dari bagian intro, menu utama, dan penutup”.

❖ Intro

“Intro merupakan bagian pembukaan yang berisi animasi yang dibuat untuk menarik perhatian dan memfokuskan konsentrasi siswa. Animasi intro terdiri dari judul materi dalam bentuk teks (berikut teks ini akan muncul dari bagian kanan “Masuk”). Tampilan intro dapat dilihat pada Gambar” 4.3.



Gambar 4.3 Tampilan Intro

❖ Menu Utama

“Menu utama terdiri dari 4 pilihan menu yaitu tujuan pembelajaran, materi, profil dan quiz. Pada bagian kiri atas terdapat judul materi, serta pada bagian

kanan atas terdapat menu *exit* untuk keluar dari *software*. Tampilan bagian menu utama dapat dilihat pada Gambar” 4.4.



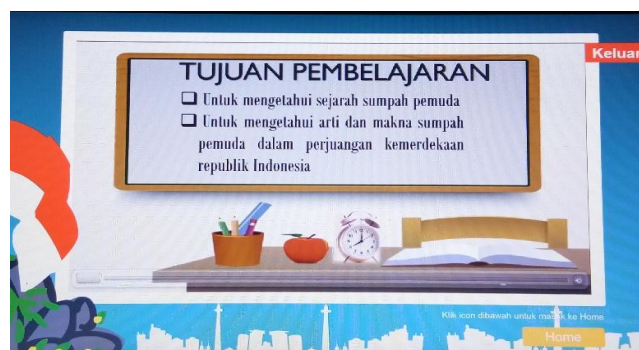
Gambar 4.4 Menu Utama

“Berikut ini adalah penjelasan mengenai pilihan menu dan submenu pada menu utama”.



1) Tujuan Pembelajaran

Berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Tampilan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar” 4.5.



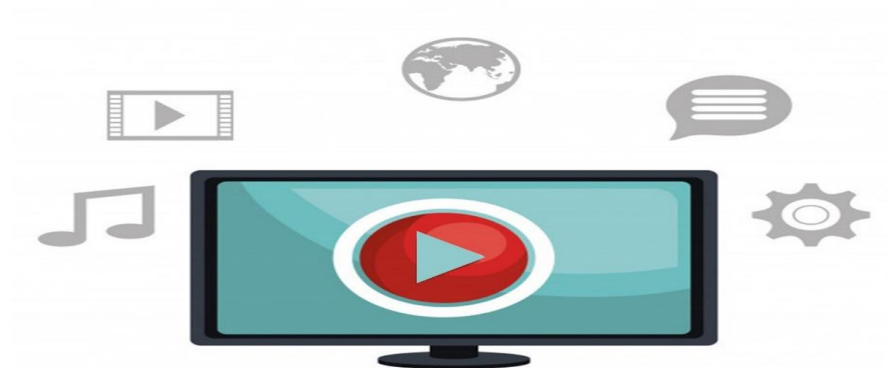
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan Pembelajaran

2) Materi

Berisi tentang materi yang akan diajarkan, yang terdiri dari beberapa pilihan menu, yaitu: Sejarah Sumpah Pemuda, arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Menu Materi



Gambar 4.7 Tampilan Video Sejarah Sumpah Pemuda

Gambar 4.8 Tampilan Materi Arti dan Makna Sumpah Pemuda



3) Profil

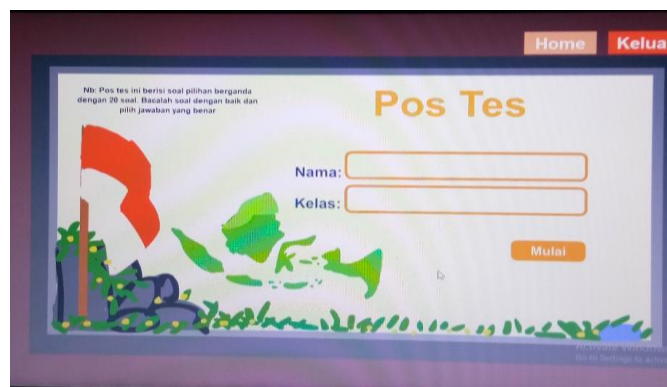
Menu ini berisikan tentang profil perancang media pembelajaran. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.9.



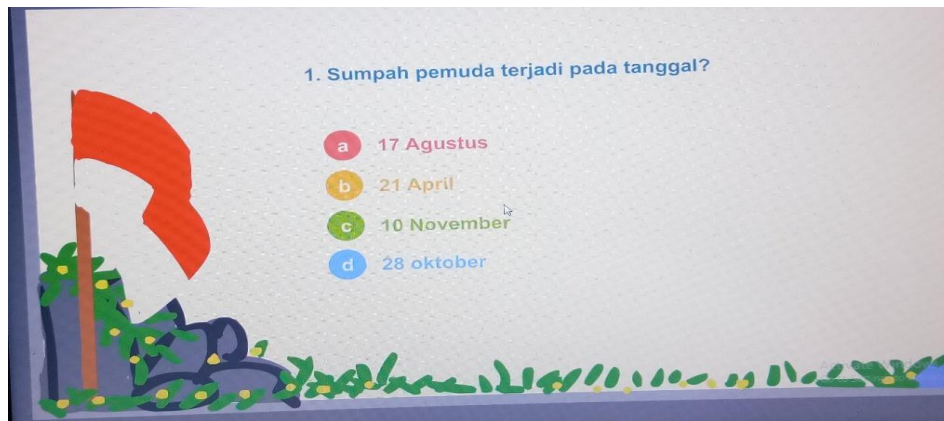
Gambar 4.9 Tampilan Menu Profile

4) Quiz

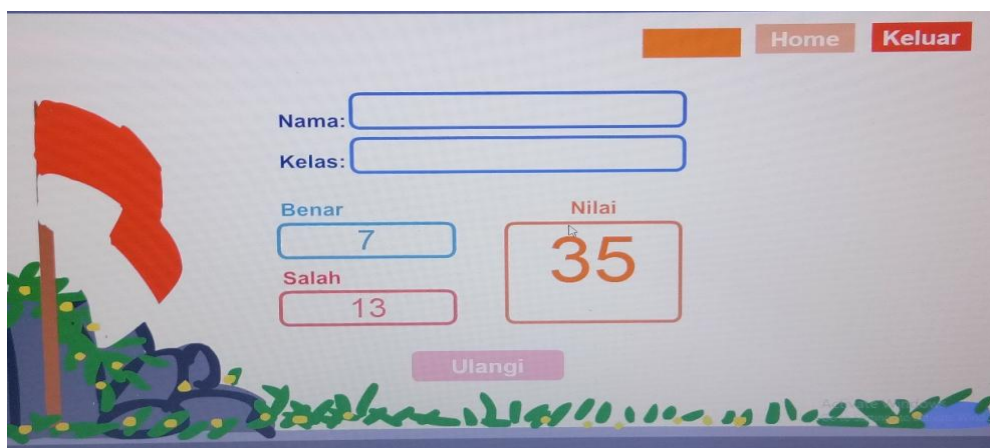
Berisikan soal-soal tes yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mempelajari materi Sejarah Sumpah Pemuda, arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Soal terdiri dari coice dan essay. Sebelum mengerjakan soal, siswa diminta untuk mengisi kolom nama dan kelas yang telah disediakan. Kemudian klik tombol lets go untuk mulai menjawab soal yang akan dijawab oleh siswa mengenai operasi aljabar. Tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Tampilan Menu Quiz Coice

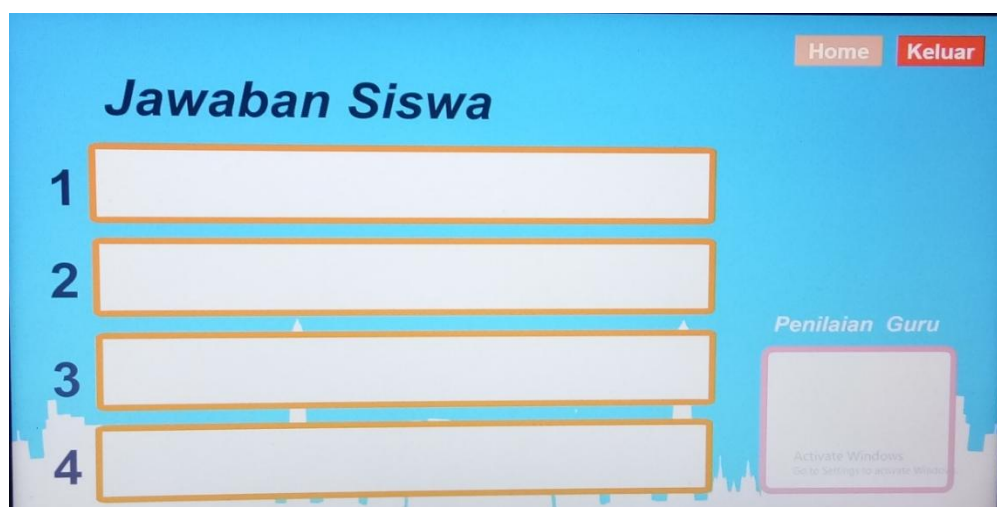
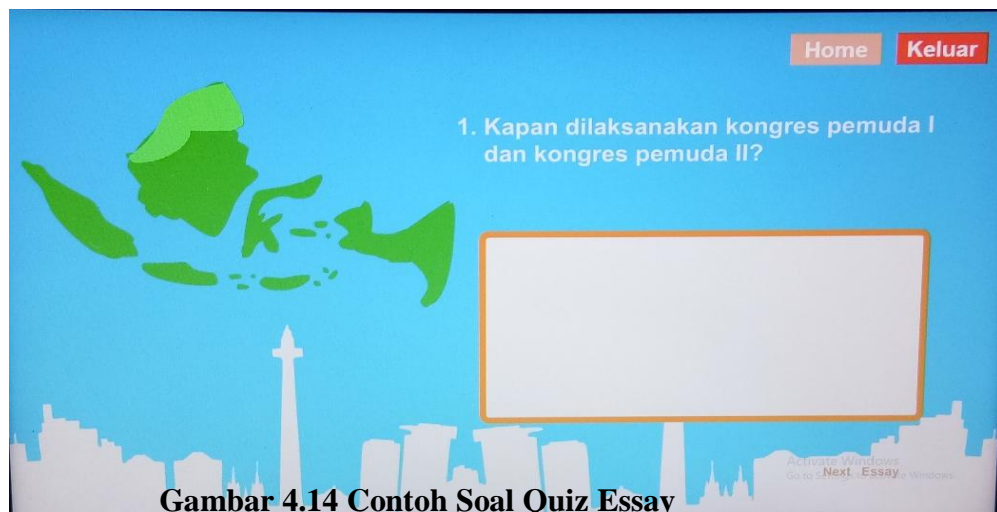


Gambar 4.11 Tampilan contoh soal Coice



Gambar 4.12 Tampilan Penilaian Hasil Quiz Coice

Gambar 4.13 Tampilan Menu Quiz Essay



Gambar 4.15 Tampilan Penilaian Hasil Quiz Coice

C. Pembahasan hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6. Siswa dituntut tidak hanya mendengarkan ceramah atau perintah dari guru namun mereka harus berperan aktif dalam proses pembelajaran dan dapat

memahami materi secara mendalam agar setiap hasil pembelajaran dapat dikategorikan tuntas.

Dengan melaksanakan media Adobe Flash Professional CS6 siswa dapat meraih hasil belajar dengan baik. Disamping dapat melatih siswa untuk memiliki keterampilan berpikir, bertanggung jawab, berani dan terus termotivasi untuk belajar dengan rajin agar mendapat prestasi yang baik. Dengan menggunakan media pembelajara Adobe Flash Professional CS6 pembelajaran siswa semakin manarik dan siswa mampu mengembangkan pengetahuan, kemampuan serta keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus yaitu siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2019 dan siklus II 31 Agustus 2019. Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan guru bekerja sama dalam melakukan peningkatan hasil belajar dengan menyamakan persepsi atau konsep pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash Professional CS6, kemudian guru memberikan tes awal (pre test) untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang akan disampaikan saat penelitian tindakan siklus I. dari hasil analisis tes awal (pre test) memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan terutama dalam pembahasan sejarah sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika.

Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian ini dibagi menjadi 3 kegiatan utama yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dalam kegiatan awal guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi serta memberikan motivasi. Pada kegiatan inti guru mengeksplorasikan media pembelajaran Adobe

Flash Professional CS6 yang ditawarkan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan. Pada kegiatan akhir guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa dan Bersama-sama membuat kesimpulan hasil pembelajaran..

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berupa nilai belajar yang terus mendapatkan peningkatan sehingga akan mempengaruhi sikap dan tingkah laku yang menunjukkan sikap positif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dengan menerapkan media Adobe Flash Professional CS6 ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika pada sub bab sejarah sumpah pemuda dan arti serta makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik Indonesia. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai tes awal (pre test) siswa yang semula belum tuntas dengan rata-rata 63,38 dari 31 siswa yang mengikuti tes hanya 4 siswa yang dikategori tuntas dan 27 siswa dengan kategori belum tuntas artinya belum mencapai KKM yaitu 75.

Namun setelah mendapatkan pembelajaran melalui implementasi media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6, hasil belajar siswa meningkat sedikit namun belum mencapai kriteria ketuntasan yang diharapkan peneliti. Pada akhir tindakan siklus I nilai rata-rata kelas meningkat yaitu 75,16. Pada akhir tindakan siklus II nilai rata-rata kelas lebih meningkat menjadi 87,9 ini merupakan hasil pembelajaran yang telah mencapai batas ketuntasan belajar. Dari 31 siswa yang mengikut tindakan siklus II secara keseluruhan hasil belajar kategori tuntas dan tidak ada siswa dengan kategori tidak tuntas. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat

pada tabel rekapitulasi nilai siswa mulai dari pre test, post test siklus I dan post test siklus II.

Tabel 4.9 perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test Siklus I dan II

No	Nama	Hasil PRE TEST Pra-Siklus			Hasil POST TEST Siklus I			Hasil POST TEST Siklus II		
		N	T	BT	N	T	BT	N	T	BT
1.	Abdul Rangga Hasibuan	40	-	√	70	-	√	80	√	-
2.	Abid Fadhilah	50	-	√	70	-	√	80	√	-
3.	Aliffia Chairin	60	-	√	70	-	√	95	√	-
4.	Anisah Syahira	70	-	√	85	√	-	100	√	-
5.	Arini Dea Agita	85	√	-	90	√	-	100	√	-
6.	Brilian Izzi Lesmana	70	-	√	80	√	-	90	√	-
7.	Chairunnisa Mahendra	70	-	√	85	√	-	95	√	-
8.	Cindy Atika Sari	55	-	√	70	-	√	85	√	-
9.	Fadhali Zalfa Sagutni	65	-	√	70	-	√	80	√	-
10.	Fadhlan Maulana	60	-	√	70	-	√	80	√	-
11.	Fajri Razaq Zulfi	60	-	√	70	-	√	80	√	-
12.	Fandi Muhammad Syaputra	45	-	√	65	-	√	80	√	-
13.	Farhan Gopur Gultom	60	-	√	70	-	√	85	√	-
14.	Farhan Octaviandra	75	-	-	85	√	-	90	√	-

15.	Hafiz Nasrullah	60	-	√	70	-	√	85	√	-
16.	Hilda Putri S	70	-	√	85	√	-	90	√	-
17.	Mahiya Adya Rahma	70	-	√	85	√	-	90	√	-
18.	Muhammad Ilyas	60	-	√	70	-	√	85	√	-
19.	Muhammad Fathan S.	55	-	√	70	-	√	80	√	-
20.	Muhammad Firman	75	√	-	85	√	-	95	√	-
21.	Muhammad Rafif	80	√	-	90	√	-	100	√	-
22.	Muhammad Sabil Anefi	65	-	√	65	-	√	85	√	-
23.	Naila Fawwaza	70	-	√	75	√	-	90	√	-
24.	Nauratuz Sabila	70	-	√	80	√	-	90	√	-
25.	Nayla Deshinta Arnain	75	√	-	85	√	-	100	√	-
26.	Raisya Saghira Adrina	60	-	√	70	-	√	90	√	-
27.	Syarifah Chadijah	70	-	√	85	√	-	95	√	-
28.	Wildan Ramadhan S.	45	-	√	65	-	√	85	√	-
29.	Yazidh Khair	60	-	√	70	-	√	80	√	-
30.	Zalvy Rasya	55	-	√	65	-	√	80	√	-
31.	Zidane Aulia	60	-	√	65	-	√	85	√	-
Jumlah Skor yang diperoleh		1.965			2.330			2.725		
Rata-rata Skor nilai kelas		63,38			75,16			87,9		
Jumlah Seluruh Siswa		31			31			31		
Jumlah siswa yang telah tuntas		4			13			31		

Jumlah siswa yang belum tuntas	27	18	0
Persentase ketuntasan	10,16%	24,51%	100%
Persentase ketidaktuntasan	55,64%	39,83%	0%

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media Adobe Flash professional CS6 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Muhammadiyah 07 Medan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada materi sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika, terjadi dua siklus namun sebelum diberikan tindakan siklus peneliti memberikan pra tindakan berupa tes awal (pre test) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Kemudian diberikan tindakan siklus I dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berisi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Materi yang diberikan telah dirancang melalui media Adobe Flash Professional CS6 kemudian memberikan tes berupa post test diakhir materi untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi yg di ajarkan. Setelah hasil dari siklus I tidak mencapai target dalam proses pembelajaran maka kemudian dilakukan tindakan Siklus II dimana segala kelebihan pada siklus I akan dipertahankan dan kekurangannya akan diperbaiki dengan langkah-langkah yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dimana belajar pada siklus II dilakukan di lab komputer dengan masing-masing siswa mendapatkan komputer dan nantinya akan mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan melalui media yang telah dirancang. Kemudian memberikan post test untuk menguji hasil belajar siswa terhadap pemahaman materi yang

diberikan. Jika hasil post test meningkat maka peneliti cukupkan sampai pada siklus kedua namun jika menurun akan terus dilakukan penelitian sampai mendapatkan hasil yang di targetkan yaitu sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal 75.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan terhadap materi sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika pada sub pokok bahasan sejarah sumpah pemudan serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia yaitu memperoleh nilai rata-rata Tes Awal Pre test) 63,38 dengan jumlah 4 siswa berkategori “Tuntas” dan 27 siswa berkategori “belum Tuntas”. Hal ini mengalami peningkatan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata pos tes pada siklus I (75,16) dengan jumlah 13 siswa tuntas dan 18 siswa belum tuntas dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 87,9 dengan jumlah siswa secara keseluruhan tuntas dan tidak ada dengan kategori tidak tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS6 mendapatkan hasil belajar yang baik dan dikategorikan tuntas. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa siswa sudah mengalami peningkatan hasil belajar PKn pada materi sumpah pemuda dalam bingkai bhinneka tunggal ika dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tentang pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII-2 SMP Muhammadiyah 07 Medan, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah SMP Muhammadiyah 07 Medan agar melibatkan staf pengajar yang bertugas di wilayah kerjanya untuk selalu berdiskusi bersama dalam membicarakan masalah yang muncul dalam pembelajaran dan mencari solusinya secara bersama demi meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa termasuk pembelajaran pada konsep-konsep PKn.
2. Diharapkan kepada guru mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan, untuk memperhatikan hasil belajar siswa dan menerapkan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Kepada siswa diharapkan teruslah belajar, jangan malu bertanya dan pupuklah keberanian dengan giat dan bekerjasama dengan guru untuk mencapai pembelajaran yang tuntas agar cita-cita kelak dapat tercapai
4. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang ditemukan khususnya pada penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, Sigit Pandu. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 7 Semarang. Universitas Negeri Semarang*
- Farida, Siti Umi. (2015). *Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Pada Materi Mengenal Rumah Adat di Indonesia dengan penggunaan Gallery Walk di kelas III MI gisikdrono semarang T.P 2014/2015. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*
- Siregar, Hotma (2019). *Penerapan Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa pada Materi Ilmu Hukum dalam Mata Kuliah PIH dan PHI. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.*
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/9721/17.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung. Alfabeta
- Madcoms. (2013). *Adobe Flash Professional CS6 Untuk Pemula.* Andi Publisher
- Muslich, Masnur. (2012). *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah Classroom Action Research.* Jakarta: Bumi Aksara
- Puspitasari, Reny Ditya. (2016). *Peningkatan Motivasi Belajar PKn Melalui Penggunaan Media Film Pada Siswa Kelas II di SD Negeri Tlogoadi.* Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahmaibu, Farida Hasan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil*

Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang, Universitas Negeri Semarang

Soedarsono. (2001). *Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Susilana, Rudi & Riyana Cepi. (2011). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung: CV Wacana Prima

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RAD*. Bandung. Alfabeta

Tampubolon, Saur. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga

Saselah, Yeni R dkk, (2017). “*Pengembangan Multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*”. Universitas mulawarman

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

Nama : Risa Juliandari
 Tempat/ Tanggal Lahir : Darul Aman, 31 Juli 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Alamat : Jl. Bono Lorong Habib Hasyim No.72A
 Saudara ke- : 2 dari 5 Bersaudara

NAMA ORANG TUA

Nama Ayah : Ahmad Mulud
 Nama Ibu : Merti Dismarni
 Alamat Rumah : Desa Teladan Baru (KM5), kecamatan Rundeng,
 Kota Subulussalam, Provinsi Aceh Singkil

PENDIDIKAN FORMAL

- Tahun 2003-2009 : SD Negeri KM 5 Teladan Baru
- Tahun 2009-2012 : SMP Muhammadiyah Subulussalam
- Tahun 2012-2015 : SMA Negeri 01 Simpang kiri Kota Subulussalam
- Tahun 2015-2019 : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SEKOLAH	: SMP MUHAMMADIYAH 07 MEDAN
Kelas	: VIII-2
MATA PELAJARAN/ TEMA	: PKn/ Sumpah Pemuda
MATERI POKOK	: Sumpah Pemuda dalam Bingkai <i>Bhinneka Tunggal Ika</i>
ALOKASI WAKTU	: 2x4jp

A. Tujuan Pembelajaran

Sekolah mempelajari materi ini, siswa di harapkan mampu :

1. Menghayati Sejarah Sumpah Pemuda Dalam Bingkai *Bhinneka Tunggal Ika*
2. Bertanggung jawab terhadap makna dan arti penting Sumpah Pemuda Dalam Bingkai *Bhinneka Tunggal Ika*

B. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Menghayati sejarah sumpah pemuda	Mengetahui sejarah sumpah pemuda
	Menjalankan perilaku orang beriman sesuai nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.	Bersyukur atas peristiwa nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Menyadari nilai dan semangat Sumpah Pemuda tahun 1928 dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika sebagai anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa.

D. Materi Pembelajaran

1. Sejarah Sumpah Pemuda

Peristiwa sejarah Soempah Pemoeda atau Sumpah Pemuda merupakan suatu pengakuan dari Pemuda-Pemudi Indonesia yang mengikrarkan satu tanah air, satu bangsa dan satu bahasa. Sumpah Pemuda dibacakan pada tanggal 28 Oktober 1928 hasil rumusan dari Kerapatan Pemoeda-Pemoedi atau Kongres Pemuda II Indonesia yang hingga kini setiap tahunnya diperingati sebagai Hari Sumpah Pemuda.

Sumpah Pemuda merupakan babak baru bagi perjuangan bangsa Indonesia karena perjuangan yang bersifat lokal kedaerahan berubah menjadi perjuangan yang bersifat nasional. Para pemuda sadar bahwa perjuangan yang bersifat lokal adalah sia-sia. Mereka juga sadar bahwa hanya dengan persatuan dan kesatuan cita-cita kemerdekaan dapat diraih.

Pada tahun 1908, bangsa Indonesia mulai bangkit. Di bab sebelumnya, kita sudah membahas bahwa kebangkitan bangsa Indonesia ini ditandai dengan berdirinya Boedi Oetomo (Budi Utomo). Berdirinya Budi Utomo mendorong bermunculannya organisasi Pemuda, seperti berikut.

- 1) Trikoro Dharmo (TK)
- 2) Jong Sumateranen Bond
- 3) Jong Ambon
- 4) Jong Minahasa
- 5) Jong Celebes
- 6) Sekar Rukun (1919)
- 7) Jong Betawi (1927), dan
- 8) Jong Bataks Bond (1925).

Semua organisasi di atas nantinya mendorong lahirnya Sumpah Pemuda.

Pada tahun 1926, berbagai organisasi kepemudaan menyelenggarakan Kongres Pemuda I di Yogyakarta. Kongres Pemuda I, telah menunjukkan adanya kekuatan untuk membangun persatuan dari seluruh organisasi pemuda yang ada di Indonesia. Kongres Pemuda I berhasil merumuskan dasar-dasar pemikiran bersama. Kesepakatan itu meliputi dua hal berikut.

- a. cita-cita Indonesia merdeka menjadi cita-cita semua pemuda Indonesia, dan
- b. semua perkumpulan pemuda berdaya upaya menggalang persatuan organisasi pemuda dalam satu wadah.

Kongres Pemuda II, atau dikenal sebagai Kongres Pemuda 28 Oktober 1928, dilaksanakan dalam tiga sesi di tiga tempat berbeda oleh penggagasnya, organisasi Perhimpunan Pelajar-Pelajar Indonesia (PPPI) yang beranggotakan pelajar dari seluruh wilayah Indonesia. Kongres tersebut dihadiri oleh berbagai wakil organisasi kepemudaan, yaitu:

1. Jong Java,
2. Jong Batak,

3. Jong Celebes, 4. Jong Sumateranen Bond,
 4. Jong Islamieten Bond,
 5. Jong Ambon, dan lainnya serta pengamat dari pemuda Tionghoa seperti Kwee Thiam Hong, John Lauw Tjoan Hok, Oey Kay Siang, dan Tjoi Djien Kwie. **Rapat pertama**, Sabtu, 27 Oktober 1928, di Gedung Katholieke Jongenlingen Bond (KJB) Waterlooplein dulu Lapangan Banteng. Dalam sambutannya, Ketua PPPI Sugondo Djojopoespito berharap kongres ini dapat memperkuat semangat persatuan dalam sanubari para pemuda. Acara dilanjutkan dengan uraian **Moehammad Yamin** tentang arti dan **hubungan persatuan dan pemuda**. **Menurutnya, ada lima faktor** yang bisa memperkuat persatuan Indonesia yaitu *sejarah, bahasa, hukum adat, pendidikan, dan kemauan*.

Rapat kedua, Minggu, 28 Oktober 1928, di Gedung Oost-Java Bioscoop, membahas masalah pendidikan. Kedua pembicara, Poernomowoelan dan Sarmidi Mangoensarkoro, berpendapat bahwa anak harus mendapat pendidikan kebangsaan, harus pula ada keseimbangan antara pendidikan di sekolah dan di rumah. Anak juga harus dididik secara demokratis.

Pada rapat penutup, di Gedung Indonesische Clubgebouw di Jalan Kramat Raya 106, Sunario menjelaskan pentingnya nasionalisme dan demokrasi selain gerakan kepanduan. Ramelan mengemukakan, gerakan kepanduan tidak bisa dipisahkan dari pergerakan nasional. Gerakan kepanduan sejak dini mendidik anak-anak disiplin dan mandiri, hal-hal yang dibutuhkan dalam perjuangan.

Rumusan Sumpah Pemuda ditulis oleh Moehammad Yamin pada selembarnya kertas ketika Mr. Sunario, sebagai utusan kepanduan tengah berpidato pada sesi terakhir kongres. Sumpah tersebut awalnya dibacakan oleh Soegondo dan kemudian dijelaskan secara panjang lebar oleh Muh. Yamin.

Dalam peristiwa Sumpah Pemuda yang bersejarah tersebut, diperdengarkan lagu kebangsaan Indonesia untuk yang pertama kali yang diciptakan oleh W.R. Soepratman. Lagu Indonesia Raya dipublikasikan pertama kali pada tahun 1928 pada media cetak surat kabar *Sin Po* dengan mencantumkan teks yang menegaskan bahwa lagu itu adalah lagu kebangsaan. Lagu itu sempat

dilarang oleh pemerintah kolonial Hindia Belanda, tetapi para pemuda terus menyanyikannya.

2. **Arti dan Makna Sumpah Pemuda dalam Perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia**

Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928 bukan hanya menggerakkan para pemuda untuk meraih kemerdekaan, tetapi juga mempertegas jati diri bangsa Indonesia sebagai sebuah negara. Sumpah Pemuda telah menjadi jiwa dan semangat yang terus terpatri dalam hati sanubari para pemuda.

Semangat Sumpah Pemuda mencapai puncaknya pada tanggal 17 Agustus 1945 ketika Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia memproklamkan kemerdekaan Indonesia. Sejak itu, Indonesia yang terdiri atas berbagai etnis, agama, dan golongan menjadi bangsa yang merdeka dan bersatu. Kemerdekaan memberikan kesempatan bagi bangsa Indonesia untuk mewujudkan masyarakat yang bersatu, berdaulat, adil, dan Makmur

Semangat Sumpah Pemuda dapat dijabarkan dalam nilai-nilai berikut ini:

a. **Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Bertumpah Darah yang Satu, Tanah Indonesia.**

Tanah Indonesia adalah seluruh wilayah Indonesia baik di darat dan di laut. Negara Kesatuan Republik Indonesia memiliki luas wilayah daratan dan lautan sebesar 5.180.053 km². Wilayah yang luas ini menempatkan Indonesia sebagai negara terluas ke-7 di dunia setelah Rusia, Kanada, Amerika Serikat, Cina, Brasil, dan Australia.

Menurut letak astronomi, Indonesia terletak pada 6° LU (Lintang Utara) – 11° LS (Lintang Selatan) dan antara 95° BT (Bujur Timur) – 141° BT (Bujur Timur). Indonesia disebut juga Nusantara, Nusantara berarti kepulauan yang terpisahkan oleh lautan. Jumlah kepulauan yang dimiliki Indonesia sebanyak 13.466 pulau.

Tanah Indonesia sangat indah dan kaya. Bangsa lain menyebut Indonesia sebagai Zamrud Khatulistiwa. Sebagai warga negara, kita sepatutnya bangga terhadap tanah air Indonesia. Kita hidup di negeri yang sangat indah. Bangsa lain yang hidup di tanah yang kering dan gersang pun rindu akan tanah airnya.

Janganlah kita rindu dan cinta tanah air karena kita berada di negara orang lain. Kita bangun kecintaan dan kebanggaan terhadap tanah air Indonesia sekarang ini dengan aksi nyata seperti menjaga dan memperhatikan lingkungan sekitar kita.

b. Kami Putra dan Putri Indonesia, Mengaku Berbangsa yang Satu, Bangsa Indonesia.

Pengakuan kita sebagai bangsa Indonesia merupakan bentuk dari paham kebangsaan. Paham kebangsaan disebut juga kesadaran berbangsa. Rasa kebangsaan Indonesia tumbuh dari sejarah panjang bangsa. Berawal dari hasrat ingin bersatu penduduk yang mempunyai latar belakang yang sangat majemuk, kemudian berkembang menjadi keyakinan untuk menjadi satu bangsa yang akhirnya dideklarasikan oleh sejumlah pemuda pada saat Kongres Pemuda tanggal 28 Oktober 1928.

Kita sebagai generasi penerus mempunyai kewajiban untuk melestarikannya. Pelestarian rasa kebangsaan Indonesia merupakan salah satu usaha untuk tetap tegaknya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai bangsa, kita tetap harus optimis, karena masih banyak potensi bangsa ini yang dapat dikembangkan demi tetap terpeliharanya rasa kebangsaan dan dapat dijadikan pijakan untuk usaha-usaha memelihara dan meningkatkan rasa kebangsaan Indonesia itu sendiri.

c. Kami Putra dan Putri Indonesia, Menjunjung Bahasa Persatuan, Bahasa Indonesia.

Sumpah Pemuda menegaskan bahwa bahasa persatuan adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat menentukan dalam perkembangan kehidupan bangsa Indonesia. Dalam masa perjuangan kemerdekaan, bahasa Indonesia berhasil menjadi alat komunikasi untuk membangkitkan dan menggalang semangat kebangsaan dan semangat perjuangan dalam mengantarkan rakyat Indonesia ke depan pintu gerbang kemerdekaan. Kenyataan sejarah itu berarti bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan telah berfungsi secara efektif sebagai alat komunikasi antarsuku, antardaerah, dan bahkan antarbudaya.

Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai bahasa negara. Bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai bahasa resmi dalam penyelenggaraan kehidupan negara dan pemerintahan, tetapi juga sebagai bahasa pengantar pada jenis dan jenjang pendidikan, sebagai bahasa perhubungan nasional (terutama dalam kaitannya dengan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional), sebagai sarana pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional.

Kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara masih harus terus dimantapkan. Kalian semua tentunya sudah terampil berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia. Hanya seringkali seorang siswa tidak menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Penggunaan bahasa Indonesia dengan baik dan benar mempertegas jati diri kita sebagai bangsa.

Arti dan Makna Sumpah Pemuda dalam perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia awal dimulainya penjajahan Belanda di Indonesia dimulai sejak didirikannya Vereenigde Oost-Indische Compagnie (VOC) pada tanggal 20 Maret 1602. Sejak VOC berdiri, dimulailah berbagai bentuk kekerasan yang menimpa rakyat Indonesia. Penderitaan rakyat Indonesia terjadi dalam berbagai segi kehidupan. Di berbagai daerah, VOC melakukan tindakan dengan melaksanakan politik *devide et impera* (adu domba), yaitu mengadu domba antara kerajaan yang satu dan kerajaan yang lain atau mengadu domba di dalam kerajaan itu sendiri.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Pendekatan Saintifik (scientific)

Model/Tipe : Media pembelajaran menggunakan Adobe Flash Professional CS6

Metode : Diskusi, Inquiry, Pemberian Tugas

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Alat / Bahan : Papan Tulis, Spidol , Laptop, infocus

Media : Gambar, Video, dan Buku PPKn kelas VIII

Sumber Belajar : 1). Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI. 2016
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas VII Revisi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI. Halaman 95 – 126

2). Kementerian pendidikan dan kebudayaan RI. 2016. *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI, halaman 157 – 221

3). Internet manado.tribunnews.com, ublik.id

4). Koran dan Majalah yang relevan dengan pembelajaran

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Pra Tindakan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan salam - Berdo'a - Mengecek kehadiran siswa, - Menyusun tempat duduk yang rapi - Kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar 	5 Menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan proses pembelajaran - Pre Test 	30 Menit

Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan kelanjutan pembelajaran yaitu memberikan Siklus - Guru menutup pembelajarn dan memotivasi siswa - Do'a - Salam 	10 Menit
------------------	---	-------------

Pertemuan ke-2

Siklus I

KEGIATAN	DISKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran - Memberikan salam - Berdo'a - Mengecek kehadiran siswa, - Menyusun tempat duduk yang rapi - Kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar - Apersepsi 	5 Menit
Kegiatan inti	<p>1). Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dimana tujuan pembelajaran telah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 - Peserta didik mengamati langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan guru - Materi yang akan disampaikan telah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash 	30 Menit

	<p>Professional CS6</p> <p>- Peserta didik mengamati video beserta gambar mengenai Makna Sumpah Pemuda</p> <p>2). Menanya</p> <p>Peserta didik mempertanyakan apa yang belum di mengerti</p> <p>Guru menanyakan kembali apa yang telah di pelajari</p> <p>3). Mengeksplorasi</p> <p>Peserta didik menyimpulkan apa yang telah diamati mengenai sejarah Sumpah Pemuda serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia</p> <p>4). Mengasosiasi</p> <p>Guru membimbing peserta didik untuk menghubungkan informasi yang diperoleh</p> <p>guru membimbing peserta didik dalam langkah ini, seperti membantu mengambil kesimpulan berdasarkan informasi</p> <p>5). Mengomunikasikan</p> <p>Peserta didik Mencarikan Isi Teks Sumpah Pemuda</p> <p>Peserta didik membacakan Isi Teks Sumpah Pemuda</p>	
Kegiatan penutup	<p>Guru bersama peserta didik mengambil kesimpulan dari materi tentang sejarah Sumpah Pemuda serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia</p> <p>Guru melakukan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas secara individu berupa post tes</p> <p>Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran, nilai atau manfaat yang diperoleh.</p> <p>Guru menyampaikan topik yang akan dibahas pada</p>	10 Menit

	<p>pertemuan selanjutnya.</p> <p>Guru menutup pelajaran dengan pesan moral dan do'a.</p>	
--	--	--

Pertemuan ke-3

Siklus 3

KEGIATAN	DISKRIPSI KEGIATAN	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mempersiapkan secara fisik dan psikis peserta didik untuk mengikuti pembelajaran - Pembelajaran dilakukan di Lab Komputer - Memberikan salam - Berdo'a - Mengecek kehadiran siswa, - Menyusun tempat duduk yang rapi dan memastikan semua siswa kebagian komputer - Kebersihan dan kerapian kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar - Guru memberi motivasi dengan membimbing peserta didik menyanyikan lagu nasional "bangun pemuda-pemuda" yang membangkitkan semangat kepemudaan 	5 Menit
Kegiatan inti	<p>1). Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash Professional CS6 - Peserta didik mengamati langkah-langkah pembelajaran yang disampaikan guru - Materi yang akan disampaikan telah dirancang dengan menggunakan media pembelajaran Adobe Flash 	30 Menit

	<p>Professional CS6</p> <p>- Peserta didik diberikan kebebasan untuk mengulang-ulang materi namun mempunyai batas waktu</p> <p>2). Menanya</p> <p>Peserta didik mempertanyakan apa yang belum di mengerti</p> <p>Guru menanyakan kembali apa yang telah di pelajari</p> <p>3). Mengeksplorasi</p> <p>Peserta didik menyimpulkan apa yang telah diamati mengenai sejarah Sumpah Pemuda serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia</p> <p>4). Mengasosiasi</p> <p>Guru membimbing peserta didik untuk menghubungkan informasi yang diperoleh guru membimbing peserta didik dalam langkah ini, seperti membantu mengambil kesimpulan berdasarkan informasi</p> <p>5). Mengomunikasikan</p> <p>Peserta didik Mencarikan Isi Teks Sumpah Pemuda</p>	
Kegiatan penutup	<p>- Guru melakukan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas secara individu berupa post tes yang bisa langsung dijawab di komputer atau di buku tulis</p> <p>- Guru bersama peserta didik mengambil kesimpulan dari materi tentang sejarah Sumpah Pemuda serta arti dan makna sumpah pemuda dalam perjuangan kemerdekaan republik indonesia</p> <p>- Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran, nilai atau manfaat yang diperoleh.</p>	10 Menit

	- Guru menutup pelajaran dengan pesan moral dan do'a.	
--	---	--

H. Penilaian.

1. Sikap Spiritual

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

2. Sikap Sosial

Teknik Penilaian : Observasi

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

3. Pengetahuan

Teknik penilaian

Tes : Tulisan

Non tes : Penugasan Kelompok

4. Bentuk Instrumen

Mengamati video

5. Keterampilan

Teknik : Observasi

Bentuk Instrumen : Check lis

Mengetahui,

Medan, Agustus 2019

Guru Bidang Studi

Mahasiswa



SUTARNO, S.Pd



Risa Juliandari

NIM. 1502060031

Kepala Sekolah



SYAMSUL HIDAYAT, S.Pd

NPKTAM: 804.365

Instrument Penilaian Sikap
(Lembar Penilaian Diri)

a) Petunjuk Umum

1. Instrument penilaian sikap social ini berupa lembar penilaian diri
2. Instrument ini diisi oleh peserta didik

b) Petunjuk Pengisian

Berdasarkan perilaku kamu selama pembelajaran materi di atas, nilailah sikap kam dengan meberi tanda Cek (√) pada kolom skor 4,3,2 atau 1 dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor 4, apabila Selalu melakukan perilaku yang dinyatakan

Skor 3, apabila Sering melakukan perilaku yang dinyatakan

Skor 2, apabila Kadang-kadang melakukan perilaku yang dinyatakan

Skor 1, apabila Jarang melakukan perilaku yang dinyatakan

c) Lembar Penilaian Diri

Lembar Penilaian Sikap

Nama Peserta Didik :

Kelas/Semester :

Hari/Tanggal Pengisian :

Sikap yang dinilai:

1. Menanggapi secara tulus makna dan arti penting Sumpah Pemuda dalam perjuangan Kemerdekaan Republik Indonesia
2. Menanggapi nilai dan semangat Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika

No	Pernyataan	Skor				Skor Akhir	Nilai
		1	2	3	4		
A	Berusaha sebagai pemuda						
1	Saya memahami potensi saya sebagai generasi muda						

2	Saya belajar keras dan cerdas untuk mencapai cita-cita						
3	Saya bertanggung jawab tentang masa depan hidup saya, keluarga dan masyarakat						
4	Saya memiliki sikap dan perilaku baik untuk menjadi orang sukses						
	Saya aktif dalam kegiatan yang mendorong minat dan bakat						
6	Saya sudah memiliki cita-cita yang jelas dimasa depan						
B.	Menjunjung Sikap Bhinneka Tunggal Ika						
1	Saya menghormati perbedaan dalam masyarakat						
2	Saya bergaul dengan teman yang berbeda suku, agama dan budaya						
3	Saya bersikap sopan kepada semua orang						
4	Saya memperlihatkan wajah ramah kepada semua orang						
5	Saya berbicara dengan baik dan benar						
6	Saya menghilangkan sikap dan anggapan semua orang akan berbuat jahat						

7	Saya menghormati yang lebih tua						
C.	Bangga Menjadi Bangsa Indonesia						
1	Saya mengetahui luas dan indahny Indonesia						
2	Saya berbahasa Indonesia dengan baik dan benar						
3	Saya memahami simbol-simbol negara						
4	Saya memiliki semangat untuk membangun bangsa Indonesia						
5	Saya tertarik untuk menonton acara seni dan budaya indonesia						
6	Saya menghindari menonton acara yang dating dari luar negeri dan sifatbnya tidak mendidik						
D.	Perilaku Berprestasi						
1	Saya suka tantangan dalam belajar						
2	Saya suka menonton acara yang mendorong prestasi anak bangsa						
3	Saya membaca informasi tentang kesuksesan orang lain						

4	Saya memahami bagaimana mewujudkan prestasi sebagai pelajar						
5	Saya mengejar prestasi yang berguna untuk diri, keluarga dan sekolah						

B. Penilaian Pengetahuan

1. Teknik penilaian : Tes Tulis
2. Bentuk Penilaian : Uraian
3. Instrumen penilaian dan pedoman penskora

INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN (SOAL URAIAN)

1. Petunjuk Umum
 - a. Instrumen penilaian ini berbentuk soal uraian
 - b. Soal ini dikerjakan oleh peserta didik
2. Petunjuk Pengisian

Kerjakan soal sebagai tugas rumah

Soal

Indikator Soal	Soal	Rubrik Penilaian	
		Kunci Jawaban	Pedoman Penskoran
			Skor Maksimal = 2
			Skor Maksimal = 4
			Skor Maksimal = 2
Total Penskoran Maksimum			8

Nilai =

C. Penilaian Keterampilan

1. Teknik Penilaian : Penilaian Kinerja dan Produk
2. Bentuk Penilaian : Lembar Observasi Presentasi, Lembar Observasi Produk

Rubrik Penilaian Keterampilan Produk

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai				Nilai Akhir
		Relevansi	Kelengkapan	Pembahasan	Ketepatan Waktu	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
No	Indikator	Rubrik				
	Relevansi	2= keakuratan materi dan kemutakhiran 1= materi dan isi kurang akurat dan mutakhir 0= bila tidak layak dalam isi				
	Kelengkapan	3= aktif dan disajikan secara lengkap 2= bila memenuhi kriteria 1= bila hanya memenuhi 1 kriteria 0= bila kedua kriteria tidak ada				
3.	Bahasa	3= bila memenuhi 3 kriteria 2= bila 2 kriteria 1= bila hanya memenuhi 1 kriteria 0= bila tidak memenuhi semua kriteria				
4.	Tepat Waktu	2= tepat waktu 1= tidak tepat waktu				

Lembar Observasi Penilaian (presentasi)

NO	Nama Peserta Didik	Kemampuan Presentasi 1-4	Kemampuan Bertanya 1-4	Kemampuan Menjawab 1-4	Jumlah Skor

Keterangan:**1 = Kurang****3 = Baik****2 = Cukup****4 = Sangat Baik**

Lembar Kerja Siswa

1. Materi Pokok : Sumpah Pemuda Tahun Dalam Bingkai
Bhinneka Tunggal Ika
2. Mata pelajaran/Tema : PKn/ Sumpah Pemuda
4. Waktu : 2x4 jp
- Petunjuk belajar :
- Baca secara cermat sebelum anda mengerjakan tugas
 - Kerjakan sesuai dengan petunjuk guru
 - Kerjakan dengan cara diskusi dan teknik yang ditentukan guru
 - Konsultasi dengan guru bila kesulitan mengerjakan tugas
 - Informasi

SOAL POST TEST**SOAL ESSAY**

- Kapan dilaksanakannya Kongres Pemuda I dan kongres pemuda II?
- Jelaskan Sejarah sumpah pemuda?
- Sebutkan isi sumpah pemuda?
- Bagaimana Sumpah Pemuda dapat menjadi miniatur dari Bhinneka Tunggal Ika?

Lampiran 4

Soal PRE TEST dan POST TEST SIKLUS I

1. Sumpah pemuda terjadi pada tanggal?
 - a. 17 Agustus
 - b. 21 April
 - c. 10 November
 - d. 28 oktober**
2. Semangat Sumpah Pemuda perlu kita jaga. Tujuannya adalah?
 - a. Agar persatuan dan kesatuan bangsa dapat terjaga**
 - b. Agar kita bisa menjajah bangsa lain
 - c. Agar bangsa Indonesia bisa menakuti dunia
 - d. Agar negara Indonesia menjadi negara adikuasa
3. Para pemuda berikrar bahwa mengaku bertumpah darah yang satu, yaitu?
 - a. Tanah air Jawa
 - b. Tanah air Nusantara
 - c. Tanah air Indonesia**
 - d. Tanah air Sabang Merauke
4. Yang tidak termasuk hasil kongres Pemuda kedua adalah?
 - a. Organisasi pemuda berwatak kedaerahan**
 - b. Indonesia raya sebagai lagu kebangsaan
 - c. Diterimanya ikrar sumpah pemuda
 - d. Bendera merah putih sebagai bendera indonesia
5. Arti penting sumpah pemuda bagi bangsa Indonesia di antaranya adalah sebagai berikut, kecuali?
 - a. Menjadi alat pemersatu para pemuda
 - b. Bergabung dengan penjajah**
 - c. Menambah semangat untuk mengusir penjajah
 - d. Menyatukan seluruh pemuda menjadi satu bangsa

6. Kongres pemuda I dilaksanakan pada tahun?
 - a. 1920
 - b. 1924
 - c. 1926**
 - d. 1928
7. Pemimpin rapat dalam kongres pemuda I adalah?
 - a. Muahammad Yamin
 - b. Sugondo Joyopuspito
 - c. M. Tabrani**
 - d. Ir. Soekarno
8. Berikut ini yang tidak termasuk isi sumpah pemuda adalah?
 - a. Kami putra dan putri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air
 - b. Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia
 - c. Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbudaya yang satu, budaya Indonesia**
 - d. Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia
9. Sumpah Pemuda telah mendorong bangsa Indonesia untuk?
 - a. Bermusuhan sesama bangsa
 - b. Berperang sesama bangsa
 - c. Bergabung dengan penjajah
 - d. Bersatu seluruh bangsa Indonesia**
10. Saat terjadi sumpah pemuda, Indonesia masih dijajah oleh Negara?
 - a. Inggris
 - b. Belanda**
 - c. Portugis
 - d. Jepang
11. Para pemuda Indonesia pada zaman dahulu melakukan sumpah pemuda agar dapat?

- a. Menjadi penguasa
 - b. Terus sekolah
 - c. Bersatu mengusir penjajah**
 - d. Menjadi tentara belanda
12. Pentingnya menjaga persatuan bangsa di antaranya adalah sebagai berikut, kecuali?
- a. Indonesia bangsa menjadi antek negara lain**
 - b. Negara Indonesia tetap terjaga
 - c. Terhindar dari perpecahan bangsa
 - d. Terhindar dari kerusuhan dan peperangan antar daerah
13. Jong Java adalah organisasi pemuda dari?
- a. Sumatera
 - b. Jawa**
 - c. Ambon
 - d. Sulawesi
14. Wilayah Indonesia disebut pula dengan istilah?
- a. Sunda kelapa
 - b. Tanah rencong
 - c. Negeri atas angin
 - d. Nusantara**
15. Satu nusa berarti satu?
- a. Tanah air**
 - b. Bahasa
 - c. Budaya
 - d. Kesatuan
16. Indonesia adalah negara yang memiliki?
- a. Sedikit pulau
 - b. Satu pulau
 - c. Puluhan pulau
 - d. Ribuan pulau**
17. Gerakan pemuda yang muncul pertama kali adalah?

- a. Jong Java
 - b. Trikorro Darmo**
 - c. Persatuan Minahasa
 - d. Perkumpulan pasundan
18. Makna dari sumpah pemuda adalah?
- a. Bersatunya seluruh organisasi pemuda di Indonesia**
 - b. Terbentuknya organisasi pemuda yang baru
 - c. Bubarnya organisasi pemuda di Indonesia
 - d. Mudah dijajah oleh negara lain
19. Arti penting dari penyelenggaraan kongres pemuda I di Yogyakarta bagi bangsa Indonesia adalah?
- a. Menghidupkan rasa persatuan seluruh bangsa Indonesia**
 - b. Menambah pengetahuan umum bagi kaum pergerakan nasional
 - c. Tekad pemuda untuk menciptakan organisasi pergerakan yang lebih radikal
 - d. Menunjukkan adanya kekuatan untuk membangun persatuan dari seluruh organisasi pemuda yang ada di Indonesia
20. Usulan mengenai penggunaan Bahasa melayu sebagai Bahasa persatuan dalam kongres pemuda I dikemukakan oleh?
- a. Muhammad Yamin**
 - b. Sugondo Joyopuspito
 - c. M. Tabrani
 - d. Ir. Soekarno

Kunci Jawaban

1. (D) 28 oktober
2. (A) Agar persatuan dan kesatuan bangsa dapat terjaga
3. (C) Tanah air Indonesia
4. (A) Organisasi pemuda berwatak kedaerahan
5. (B) Bergabung dengan penjajah
6. (C) 1926

7. (C) M. Tabrani
8. (C) Kami putra dan putri Indonesia mengaku berbudaya yang satu, budaya Indonesia
9. (D) Bersatu seluruh bangsa Indonesia
10. (B) Belanda
11. (C) Bersatu mengusir penjajah
12. (A) Indonesia bangga menjadi antek negara lain
13. (B) Jawa
14. (D) Nusantara
15. (A) Tanah air
16. (D) Ribuan pulau
17. (B) Trigoro Darmo
18. (A) Bersatunya seluruh organisasi pemuda di Indonesia
19. (A) Menghidupkan rasa persatuan seluruh bangsa Indonesia
20. (A) Muhammad Yamin

SOAL POST TEST SIKLUS II**SOAL ESSAY**

5. Kapan dilaksanakannya Kongres Pemuda I dan kongres pemuda II?
6. Jelaskan Sejarah sumpah pemuda?
7. Sebutkan isi sumpah pemuda?
8. Bagaimana Sumpah Pemuda dapat menjadi miniatur dari Bhinneka Tunggal Ika?

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I DAN SIKLUS II

Nama Sekolah : SMP MUHAMMADIYAH 07 MEDAN
 Kelas : VIII-2
 Mata Pelajaran : PKn
 Materi Ajar : Sumpah Pemuda dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika
 Petunjuk : Berilah tanda ceklis (√) pada nomor 1,2,3,4
 Menurut Hasil Pengamatan Anda!

No	Indikator	Nilai			
		1	2	3	4
1	Melakukan kegiatan apersepsi				4
2	Menguasai materi pelajaran				4
3	Melakukan pri tes			3	
4	Mengaitkan materi ajar dengan pengetahuan lain yang relavan			3	
5	Penguasaan media yang dimanfaatkan			3	
6	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar dan karakteristik siswa				4
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang harus dicapai dan karakteristik siswa				4
8	Menguasai kelas (Lab Komputer)				4
9	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif dan aktif				4
10	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang telah dilaksanakan				4

11	Menggunakan media yang dalam proses belajar mengajar			3	
12	Menunjukkan sikap terbuka terhadap siswa				4
13	Melakukan post tes				4
14	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)				4
15	Membuat rangkuman dengan melibatkan siswa				4
Jumlah					56

Kriteria Jumlah Skor

Keterangan

Tidak Baik

1 = Tidak Baik

Kurang Baik

2 = Kurang Baik

Baik

3 = Baik

Sangat Baik

4 = Sangat Baik

\

Lampiran 6

Kegiatan Proses Belajar Mengajar dengan SIKLUS I dan SIKLUS II



SIKLUS I



SIKLUS II