

MELALUI MEDIA KARIKATUR DALAM PEMBELAJARAN DAPAT MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn) KOMPETENSI DASAR BUDAYA POLITIK

Widiastuti^a

^aSMK 1 Wonosobo

^aEmail: wied_bjnwsb@yahoo.co.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 11 November 2014

Disetujui : 6 Desember 2014

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Karikatur, Pendidikan Kewarganegaraan, Budaya Politik

ABSTRAK

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh tindakan yang berupa pembelajaran dengan media karikatur terhadap hasil prestasi belajar tentang budaya politic. Dalam penelitian ini tindakan yang diberikan berupa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi utama Budaya Politik di Indonesia dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media karikatur pada siswa kelas XI AP2 semester 3 Tahun Pelajaran 2011/2012 sebagai untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar pada siswa melalui pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media karikatur dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Daya serap materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kompetensi dasar Budaya Politik dapat meningkat. 2) Penggunaan " Media Pembelajaran Karikatur" dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas XI semester 3 di SMKN1 Wonosobo tahun pelajaran 2011/2012 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kompetensi dasar Budaya Politik. 3) Nilai rata-rata pada siklus 1= 77 dan siklus 2 = 86 dari hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini.

ARTICLE INFO

Article History

Received : November 11, 2014

Accepted : December 6, 2014

Key Words :

Learning Media, caricature, Citizenship Education, Culture Politics

ABSTRACT

The general objective of this study was to examine the effect of the action in the form of learning with media caricature of the achievements in learning about the culture of politics. In this study measures provided in the form of learning Citizenship Education (Civics) main material Political Culture in Indonesia with the implementation of learning using the media caricature in class XI AP2 3rd semester of the 2011/2012 academic year as to improving student learning outcomes.

From the results of research on improving student learning outcomes through the implementation of learning to use the media caricature in Citizenship Education lessons (Civics) in SMK 1 Wonosobo Academic Year 2011/2012 can be concluded as follows: 1) absorption of learning materials Citizenship Education (Civics) on Political Culture basic competence can be increased. 2) The use of "Learning Media Caricature" can improve student achievement in Grade XI 3rd semester of the 2011/2012 school year SMKN1 Wonosobo subjects Civic Education on the basis of competence Political Culture. 3) The average value in cycle 1 and cycle 2 = 77 = 86 The results showed no increase in learning outcomes in this study.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan sangatlah pesat, sehingga menuntut adanya daya saing yang ditopang dengan kualitas pendidik dan kesungguhan untuk mengabdikan demi

menyiapkan generasi penerus yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, jujur dan mencintai bangsa dan Negara ini.

Departemen Pendidikan Nasional sudah mulai mempersiapkan sistem kurikulum yang lebih maju untuk mempersiapkan diri anak

didik. Perkembangan dunia pendidikan pada saat ini juga berhasil positif dan ada pula dampak negatif terhadap usaha-usaha pembangunan di berbagai bidang, baik di bidang ekonomi, politik, sosial budaya dan pertahanan keamanan. Pembangunan Indonesia di berbagai bidang akan terus dapat meningkat apabila sarana dan prasarana pendidikan diusahakan terus menerus oleh pemerintah, disamping dibutuhkannya unsur-unsur lain yang sangat mendukung sisi-sisi lain keberhasilan pembangunan di Indonesia.

Keberhasilan dalam suatu pendidikan tidak bisa dilepaskan dari proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Penggunaan media belajar yang tepat dan sesuai dengan keadaan atau keinginan siswa sangat diperlukan, hal itu akan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan dan keberhasilan belajar siswa.

Oleh sebab itulah dalam kegiatan belajar dan pembelajaran seorang guru dituntut bisa memilih dan memilah metode dan media yang tepat, atau bahkan menggunakan metode dan baru yang sesuai dengan keadaan dan keinginan para siswanya.

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara. Adapun misi mata pelajaran ini membentuk warga Negara yang baik yakni yang sanggup melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan UUD 1945 (Depdiknas : 2007).

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dalam proses belajar mengajar menunjukkan bahwa minat sebahagian siswa dalam kegiatan belajar memang rendah. Hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih banyak yang kurang terutama pada kompetensi Budaya Politik. Rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran mengakibatkan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak sesuai harapan.

Rendahnya minat siswa dalam belajar nilai-nilai serta kurangnya pengertian siswa dalam mengintegrasikan nilai dalam kehidupan dari Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang kita kenal dengan pembangun

karakter bangsa merupakan hal yang sangat memprihatinkan, padahal muatan dalam Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu ilmu yang harus diketahui, dipahami, dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari oleh setiap siswa SMKN 1 Wonosobo.

Karena dengan belajar ilmu dan nilai Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) maka secara alami akan mengalir dalam diri setiap warga Negara untuk mencintai bangsa dan Negara ini dengan sepenuh hati.

Dari semua itu Penulis dapat menyimpulkan secara umum bahwa hasil yang dicapai dalam kegiatan belajar mengajar selalu tidak sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terjadi karena guru yang selama ini mengajar selalu menggunakan metode dan media yang kurang cocok bahkan kurang baik sehingga suasana belajar monoton, sering guru kurang berperan sebagai fasilitator, akibatnya interaksi dengan siswa sangat kurang.

Dari penjelasan latar belakang masalah diatas, dapat diketahui bahwa masalah yang ingin diatasi adalah bagaimana ketuntasan belajar siswa dapat tercapai. Adapun faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah penggunaan media pembelajaran dan alat pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa, serta tidak adanya media pendukung lain yang menarik. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut penulis menggunakan rancangan pembelajaran yang dituangkan ke dalam sistem digital power point demi ketertarikan siswa dalam pembelajaran yaitu *media karikatur*.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya guru dalam peningkatan daya serap materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)?
2. Apakah penggunaan “Media Pembelajaran Karikatur” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas XI semester 3 di SMKN1 Wonosobo tahun pelajaran 2011/2012?

1.3. Identifikasi Masalah

1. Pemahaman siswa mengenai materi PKn masih belum optimal
2. Penggunaan metode, media, alat pembelajaran serta pendukung lain pemilihannya belum tepat untuk setiap Standar Kompetensi sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang memuaskan.
3. Kurang terjadi interaksi dalam setiap pembelajaran, siswa kurang memanfaatkan semua indera, sehingga dalam pembelajaran bersifat monoton.
4. Kentuntasan belajar siswa masih belum dapat dihasilkan dalam Kompetensi Dasar tertentu
5. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kompetensi budaya politik masih kurang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh tindakan yang berupa pembelajaran dengan media karikatur terhadap hasil prestasi belajar tentang budaya politik. Tujuan yang ingin dicapai dalam pembahasan ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media karikatur dapat lebih meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada khususnya pada mata pelajaran PKn.
2. Memberikan gambaran tentang media pembelajaran yang tepat dalam upaya menumbuhkan kecakapan hidup siswa dan menjadikan siswa lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara melalui pembelajaran dengan media karikatur pada materi budaya politik.

1.5. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya pada siswa Kelas XI AP2 Semester 3 SMKN 1 Wonosobo tahun pelajaran 2011/2012.
2. Materi tes hasil belajar PKn Kompetensi Dasar Budaya Politik menjadi pokok bahasan utama pada kelas XI semester 3 tahun pelajaran 2011/2012

2. KAJIAN TEORI

2.1. Budaya Politik

Gabriel Almond, Sidney Verba dan Lucian W.Pye telah merintis sebuah riset tentang keterkaitan antara budaya dan politik setengah abad yang lalu. Mereka menyatakan bahwa setiap proses politik senantiasa terjadi dalam lingkup budaya. Artinya dalam jangka waktu tertentu akan selalu terjadi proses dialektika antara kehidupan politik disatu pihak dengan system nilai b udaya masyarakat dipihak lain.

Budaya politik adalah salah satu komponen dalam system politik. Budaya politik dapat dipandang sebagai landasan sistem politik yang memberi jiwa atau warna pada system politik, atau yang memberi arah pada peran-peran politik yang dilakukan oleh struktur politik.

Budaya politik juga merupakan rangkaian kepercayaan, kebiasaan dan perilaku yang berkaitan dengan kehidupan politik. Ia pada hakikatnya merupakan lingkungan psikologis tempat kegiatan-kegiatan politik berlangsung yang memberikan rasionalisasi untuk menolak atau menerima sejumlah nilai dan norma lainnya.

Budaya politik biasanya berpusat pada imajinasi (pikiran dan perasaan) perseorangan, yang merupakan dasar semua tingkah laku politik masyarakat. Sementara system nilai yang hidup ditengah-tengah masyarakat merupakan komponen penting bagi pembentukannya yang merupakan refleksi terhadap orientasi, sikap dan perilaku politik masyarakat dalam merespon setiap obyek dan dan proses politik yang sedang berjalan.

Budaya politik merupakan perwujudan nilai-nilai politik yang dianut oleh sekelompok masyarakat, bangsa atau Negara yang diyakini sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan politik kenegaraan.

2.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap

kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain : terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru atau fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai pembelajaran. Pendapat Djamarah dan Zain (2002 : 136) yang dikutip dalam <http://krisbudiono.blogspot.com> menjelaskan bahwa :

“Dalam proses belajar mengajar, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyapaikan materi dan mengurangi kerumitan penyampaian materi pelajaran kepada anak didik, disamping itu media dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa jika mengalami kejenuhan dengan metode ceramah yang diberikan guru.

2.3. Karikatur

“*Caricature est le dessin, peinture satirique ou grotesque de quelqu'un ou quelque chose*” (Larousse, 1979:266). Pendapat ini berarti karikatur adalah gambar, lukisan/gambar yang lucu atau aneh dari seseorang atau sesuatu.

I Dewa Putu Wijana (2004) menjelaskan bahwa ”Karikatur adalah gambar bermuatan humor atau satir dalam berbagai media massa dengan mengambil tokoh-tokoh (orang) yang terkenal atau orang-orang biasa yang karena peristiwa tertentu menjadi terkenal, untuk menampilkannya secara lebih humoris. Tokoh-tokoh tersebut digambarkan dengan pemiuhan (distortion) tubuh dan wajah”.

Pengertian karikatur adalah gambar yang bermuatan humor dengan objek manusia atau benda yang digambarkan dengan pemiuhan (distortion). Tujuan dibuatnya karikatur adalah untuk menyindir seseorang. Kata karikatur berasal dari bahasa Italia yaitu ‘caricare’ yang artinya memuat. Dan intinya adalah bahwa tujuan utama dari karikatur adalah untuk memuat sebanyak mungkin makna untuk ditampilkan secara efektif di dalam sebuah potret wajah.

Hal terpenting dalam membuat karikatur adalah bagaimana caranya membuat gambar tersebut mirip dengan obyek yang dimaksud. Karikatur biasanya menggambarkan seorang tokoh terkenal seperti presiden, artis atau public figure lainnya.

2.4. Karikatur sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk memperjelas materi pelajaran yang disampaikan pada murid yang tidak bisa disampaikan dengan ungkapan kata-kata ataupun kalimat. Penggunaan media juga dipakai untuk mempermudah dan memvariasikan proses kegiatan belajar-mengajar.

Pavlov dalam Sudjana (2000: 54) menerangkan : ‘Belajar harus dilakukan dengan mengasosiasikan suatu ganjaran (reward) dengan rangsangan (stimulus) yang mendahului ganjaran itu. Perangsang berrsyarat dan perangsang tidak bersyarat merupakan pengkondisian (conditioning) dalam proses pembentukan perilaku. Belajar adalah suatu proses yang disebabkan oleh adanya syarat tertentu yaitu berupa rangsangan. Pengkondisian (conditioning) dalam bentuk rangsangan dan pembiasaan mereaksi terhadap perangsang tertentu menimbulkan proses belajar’.

Dari penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa kondisi dan pengkondisian peserta didik oleh guru menjadi salah satu syarat terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Media karikatur dapat menjadi suatu alternatif pilihan sebagai media pembelajaran. Media karikatur juga dapat dipergunakan sebagai dasar studi untuk siswa

atau mahasiswa dalam membuat laporan atau refrensi untuk studi atau penelitiannya.

2.5. Pendidikan Kewarganegaraan

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (PERMEN NO.22 TAHUN 2006)

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berfikir 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 berpolitik yang bijak.
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.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan Negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di Sekolah, Norma yang berlaku dimasyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan

peradilan nasional, Hukum dan peradilan Internasional.

3. Hak asasi manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instruman nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
4. Kebutuhan warga Negara, meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara
5. Konstitusi Negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintah desa dan kecamatan, Pemerintah daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sisitem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menu masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi
7. Pancasila, meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara dan ideology Negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar Negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideology terbuka
8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012 pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan kompetensi dasar Budaya Politik di Indonesia dalam waktu 2 bulan(Juli sampai September 2011), subyek penelitiannya adalah siswa kelas XI Adimistrasi Perkantoran 2 (AP2) semester 3 di SMKN 1 Wonosobo dengan jumlah sebanyak 31 siswa. Peneliti di sini melaksanakan tugas sebagai guru pengajar

atau pendidik di sekolah tersebut yang sebagian besar siswa masih berfikir bahwa guru adalah satu satunya pengalih (pentransfer) ilmu pengetahuan.

Akibat dari itu aspek ketrampilan atau psikomotor anak kurang dapat berkembang, sebagian besar siswa juga menggantungkan proses belajar dan pembelajaran di sekolah. Maksudnya mereka tidak selalu aktif, malas membaca atau enggan mencari sendiri materi terkait pelajaran di sekolah sehingga satu-satunya untuk mengharap keberhasilan belajar sangat tergantung pada proses belajar dan pembelajaran di sekolah saja.

3.2. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Perkantoran 2 (AP2) Semester 3 di SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012. Menurut pendapat Arikunto bahwa populasi adalah keseluruhan individual yang ada dan mungkin ada yang merupakan sasaran sesungguhnya dari suatu penyelidikan. (Suharsimi Arikunto 1985:102)

Peneliti sengaja mengambil jumlah populasi seluruhnya yang ada pada kelas XI Administrasi Perkantoran 2 Semester 3 di SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011 / 2012 yang berjumlah 31 siswa.

2. Sampel

Menurut pendapat dari Sutrisno Hadi bahwa sampel adalah populasi atau sebagian dari populasi atau sejumlah individu yang jumlahnya kurang dari populasi yang ada (Sutrisno Hadi 1977:221)

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan jumlah populasi sebanyak 31 Siswa, yaitu siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 (AP2) Semester 3 di SMK Negeri 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012.

Sampel yang diambil adalah semua siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 (AP2) semester 3 di SMK Negeri 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 31 siswa.

3.3. Rincian Prosedur Penelitian

1. Persiapan Tindakan

Dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas adalah upaya meningkatkan hasil

belajar siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 (AP2) semester 3 di SMK Negeri 1 Wonosobo. Untuk menunjang pemecahan masalah dalam penelitian ini diperlukan alat bantu sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Membuat lembar observasi untuk mengetahui kondisi kegiatan belajar mengajar di kelas. Lembar observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur, Lembar observasi terstruktur digunakan untuk mengungkapkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran
- 3) Membuat alat bantu mengajar yang diperlukan dalam rangka optimalisasi kreativitas, yaitu berupa Lembar Kerja (LK).
- 4) Membuat alat evaluasi untuk peningkatan kualitas hasil belajar, tes dilaksanakan tiap akhir siklus.
- 5) Dokumentasi digunakan sebagai data aktivitas belajar siswa di kelas. Kegiatan pemotretan ini untuk mengetahui situasi dan kondisi guru maupun siswa ketika melaksanakan penelitian.

2. Implementasi Tindakan

Untuk mengetahui lebih jelas tindakan yang akan dilaksanakan, berikut disampaikan deskripsi skenario dan prosedur tindakan yang digunakan dalam Penelitian ini

- 1) Deskripsi Tindakan
Deskripsi dari tindakan peneliti ini sebagai berikut :
Jumlah siswa Kelas XI Administrasi Perkantoran 2 (AP2) sebanyak 31 siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Dimana setiap kelompok memiliki hak yang sama yaitu dalam mengobservasi, memahami, mengerjakan, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran ini.
- 2) Skenario Kerja Tindakan
Skenario dari tindakan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :
 - a. Langkah-langkah yang dilakukan guru:
 - Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada kelompok belajar siswa.

- Menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh dalam kerja kelompok serta kriteria hasil kerja kelompok.
 - Menjelaskan permasalahan-permasalahan menyangkut materi tugas kelompok.
 - Memberi kesempatan kepada siswa yang seluas-luasnya untuk menanyakan hal yang belum jelas, baik tentang kegiatan maupun materi kerja kelompok, setelah terlebih dahulu kelompok memperoleh pembagian tugas masing-masing.
 - Memberikan batas waktu pelaksanaan tugas kelompok hingga kelompok telah siap dengan hasil kerja / laporan kegiatannya.
 - Guru bersama kelompok membahas hasil kerja masing-masing kelompok menyangkut materi dan pelaksanaan yang sesuai dengan hasil penilaian.
 - Pengambilan kesimpulan hasil kerja dan kegiatan kelompok.
- b. Langkah-langkah yang dilakukan siswa
- Berdiskusi dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah yang sedang dibahas.

3. Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data penelitian di gunakan instrumen sebagai berikut :

- 1) Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi utama Budaya Politik di Indonesia.
- 2) Lembar soal ulangan harian / formatif.
- 3) Lembar analisis penilaian formatif.
- 4) Lembar pelaksanaan program perbaikan/pengayaan.

4. HASIL PENELITIAN

4.1. Prosedur siklus penelitian yang dilakukan.

Tahap pertama melaksanakan orientasi (kegiatan awal) yaitu mengadakan pre-tes untuk mengetahui kondisi awal sebelum melaksanakan tindakan. Untuk mengetahui kondisi awal pemahaman siswa tentang

Budaya Politik di Indonesia. Peneliti sudah membuat soal berupa 5 pertanyaan tentang cakupan materi yang akan dibahas. Hasil pre-tes selanjutnya di analisis sebagai gambaran awal untuk melakukan tindakan. Berikut adalah hasil pre-tes sebelum dilaksanakan tindakan:

Tabel 1. Skor Kemampuan awal (pre-tes) pemahaman tentang budaya politik

No.	Nama Siswa	Nilai
		Pra-siklus
1	Ambar Khoirun Nisa'	75
2	Aprilia Ayu Suspita	75
3	Atik Yuniati	70
4	Bena Safrina	75
5	Deviani Dyah Wulandari	75
6	Dita Riswita Sari	75
7	Eri Nurhidayati	65
8	Fara Adestia	70
9	Gesit Vaqih Navidin	75
10	Heny Herawati	75
11	Ira Lusiana	65
12	Khamim Wahyu Hidayat	80
13	Laila Syafitri	75
14	Liyana Ika Sari	75
15	Melawati	65
16	Niken Astuti	80
17	Novandari Solekhat P	80
18	Nur Aeni	80
19	Oka Veliana Swandri	75
20	Ratna Andriani Paramita	80
21	Rifai Sigit Yanuardi	80
22	Sandra Asa Swari	75
23	Siti Fatimah	75
24	Siti Musarofah	75
25	Siti Rondhi Astuti	75
26	Sulimah	80
27	Susi Esiyana	75
28	Tri agustina	85
29	Triningsih	75
30	Watini	80
31	Yuni Kusmiati	80
	Jumlah	2340
	Rata-rata	75,5
	KKM	75

Kemudian dalam prosedur penelitian ini terdiri dari 2 siklus dilaksanakan sesuai

dengan perubahan yang ingin dicapai. Untuk melihat apakah ada peningkatan minat dan prestasi belajar siswa, dengan melihat dari hasil observasi awal siswa dan guru, maka refleksi awal diperlukan perubahan-perubahan untuk meningkatkan minat dan prestasi. dengan berpatokan pada refleksi awal tersebut maka dilaksanakan penelitian ini dengan prosedur '**Planning, Action, Observasi dan Reflection**'.

Dalam penelitian ini tindakan yang diberikan berupa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi utama Budaya Politik di Indonesia dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan **media karikatur** yang dirancang oleh penulis pada siswa kelas XI AP2 semester 3 Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan jumlah siswa 31 siswa.

4.2. Siklus ke-1

1. Planning

Persiapan yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan ini adalah:

- 1) Guru menyiapkan peralatan presentasi dengan media yang akan digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran ini, kemudian mengajak siswa untuk menyanyikan lagu Indonesia Raya sebagai apersepsi dalam awal pembelajaran.
- 2) Menyusun soal pre-tes/pos-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum/sesudah pelaksanaan tindakan kelas,
- 3) Menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan mediakarikatur,
- 4) Membuat panduan observasi (instrumen) untuk mengetahui keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, kerjasama antar siswa, diskusi/kerja kelompok dan kelancaran kegiatan pembelajaran dengan media karikatur, *dengan harapan bisa membawa siswa memahami dan mengamalkan budaya politik yang sehat.*

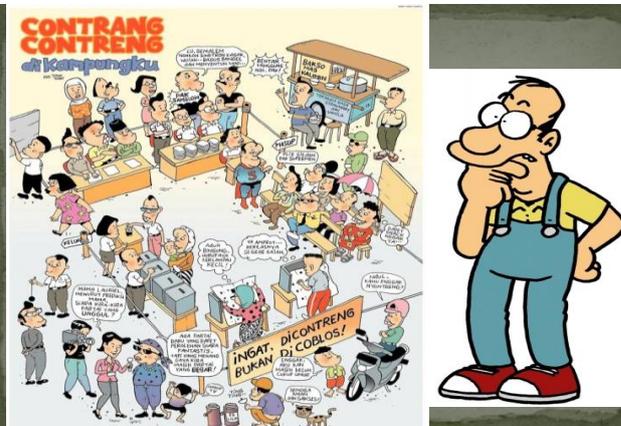
2. Acting

- 1) Tahap pertama melaksanakan orientasi (kegiatan awal) :

- a. Mengadakan pre-tes pada siklus I untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan.
 - b. Guru memberikan beberapa pertanyaan sebagai apersepsi tentang materi budaya politik.
 - c. Guru mempresentasikan "Budaya politik di Indonesia" dengan media karikatur yang telah dirancang sebelumnya sebagai acuan utama dalam pembelajaran ini.
 - d. Siswa memperhatikan dan mencatat seperlunya dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibagikan oleh guru.
- 2) Tahap kedua kegiatan inti Eksplorasi:
- a. Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi kasus budaya politik yang menyimpang, yang selanjutnya ditulis dalam Lembar Kerja oleh guru dan dibagi pada masing-masing kelompok untuk dibawa dalam diskusi.
 - b. Guru memberi penjelasan tentang mekanisme diskusi
 - c. Siswa yang berjumlah 31 orang, kemudian dibuatkelompok masing-masing 6 siswa
 - d. Satu orang bertugas sebagai fasilitator.
- 3) Tahap ketiga Refleksi:
- a. Melakukan refleksi di akhir pertemuan agar siswa tahu bahwa mereka telah belajar dengan metode yang berbeda.
 - b. Melakukan penilaian yang sebenarnya melalui post-tes untuk mengukur kondisi akhir siswa setelah diberi tindakan.
 - c. Mengerjakan Lembar Kerja II secara individu.
 - d. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Budaya Politik di Indonesia yang memanfaatkan presentasi dengan Media Karikatur yang telah disiapkan, sebagai contoh hand outnya seperti berikut ini.

Standar Kompetensi : Menganalisa Budaya Politik di Indonesia

- Kompetensi Dasar :
 - Pengertian budaya politik
 - Macam tipe budaya Politik
- Untuk Kelas XI semester 3 semua Kompetensi Keahlian



Gambar 1. Media Karikatur dalam hand out Ms. Powerpoint

Karikatur merupakan salah satu media yang dipilih penulis untuk menyampaikan pesan, materi dan pesan moral pada siswa dalam pembelajaran, selain tampilannya yang indah dan menarik di sini juga terkandung makna kecerdasan yang amat tinggi, yang bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar dan jiwa nasionalisme.

3. Observing

Hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam post tes secara tertulis dan hasil penilaian kinerja siswa digunakan untuk bahan observasi dalam penelitian ini. Rekaman hasilnya seperti di bawah ini:

Tabel 2. Skor Kemampuan akhir siklus 1 (pos-tes) pemahaman tentang budaya politik

No.	Nama Siswa	Nilai
		Siklus 1
1	Ambar Khoirun Nisa'	75
2	Aprilia Ayu Suspita	75
3	Atik Yuniati	80
4	Bena Safrina	75
5	Deviani Dyah Wulandari	75
6	Dita Riswita Sari	75
7	Eri Nurhidayati	65
8	Fara Adestia	70
9	Gesit Vaqih Navidin	75
10	Heny Herawati	75
11	Ira Lusiana	80
12	Khamim Wahyu Hidayat	80
13	Laila Syafitri	85
14	Liyana Ika Sari	75
15	Melawati	65
16	Niken Astuti	80
17	Novandari Solekhat P	75
18	Nur Aeni	80
19	Oka Veliana Swandri	80
20	Ratna Andriani Paramita	80
21	Rifai Sigit Yanuardi	80
22	Sandra Asa Swari	75
23	Siti Fatimah	75
24	Siti Musarofah	75
25	Siti Rondhi Astuti	80
26	Sulimah	75
27	Susi Esiyana	80
28	Tri agustina	85

29	Triningsih	75
30	Watini	80
31	Yuni Kusmiati	80
	Jumlah	2.380
	Rata-rata	77
	KKM	75

4. Reflecting

Ditilik dari hasil observasi sepanjang berlangsungnya siklus 1 dapat diuraikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Faktor Keberhasilan
 - a. Semua tindakan yang direncanakan dengan baik dapat dilaksanakan dengan baik pula walaupun hasilnya belum maksimal.
 - b. Guru dapat melakukan instrospeksi diri atas kekurangan-kekurangan dan berinisiatif untuk memperbaikinya pada pertemuan berikutnya.
 - c. Dengan media pembelajaran karikatur yang disajikan guru siswa sangat tertarik dan penuh perhatian.
- 2) Kendala
 - a. Pembelajaran dengan media karikatur cukup menarik tapi ada siswa yang sama sekali tidak tertarik dan berkegiatan sendiri.
 - b. Ada siswa yang datang ke sekolah hanya sekedar mengisi waktu.
 - c. Hasil yang diperoleh belum seperti diharapkan karena kendala tersebut diatas.
 - d. Guru memerlukan waktu lebih untuk menyiapkan media pembelajaran.
- 3) Rencana Perbaikan

Guru mencoba kembali menerapkan pembelajaran dengan media karikatur. Pengalaman pada siklus 1 ini sebagai tonggak pijakan untuk melanjutkan program pada pembelajaran berikutnya yaitu siklus 2, agar lebih baik dan menarik perhatian siswa serta berjalan dengan lancar.

Agar siswa aktif dan terlibat langsung maka penulis menemukan pembelajaran dengan media karikatur, diskusi membahas kasus actual dan diikuti tukar hasil diskusi (karya kunjung).

4.3. Siklus 2

1) Tahap pertama melaksanakan kegiatan awal

- a. Mengadakan pre-tes pada siklus II untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan.
- b. Guru memberikan pertanyaan sebagai apersepsi tentang materi Budaya Politik di Indonesia
- c. Guru memberikan penjelasan dan menyajikan berbagai topik dan konsep yang menarik bagi siswa tentang berbagai isu actual terkait dengan Budaya Politik di Indonesia melalui media karikatur.

2) Tahap kedua kegiatan inti Eksplorasi

- a. Guru mengajak siswa untuk mengidentifikasi kasus actual dalam budaya politik, antara lain : money politic, SDM calon legislative, berpolitik yang bertanggungjawab, pemilih yang bijak, budaya tawuran, menang demi kekuasaan.
- b. Guru memberi penjelasan tentang ekanisme diskusi
- c. Siswa yang berjumlah 31 orang, kemudian dibuatkelompok masing-masing 6 orang.

Elaborasi

- a. Bila kelompok sudah terbentuk, kemudian diberi tugas untuk masing-masing berdiskusi membahas isu actual yang sudah diberikan guru dengan cara diundi.
- b. Dilanjutkan dengan karya kunjung (saling tukar hasil diskusi) masing-

masing kelompok berusaha untuk menyampaikan argumentasi tentang materi atau topik yang sudah diberikan oleh guru. Jika kelompok lain tidak sependapat maka boleh memberikan argumentasi berdasarkan pemikiran yang sesuai dengan konsep yang diberikan oleh guru.

- c. Memberi masukan pada kelompok lain berdasar hasil karya kunjung
- d. Guru memantau proses diskusi semua kelompok dan karya kunjungantar kelompok

Konfirmasi

- a. Mengklarifikasi hasil diskusi dan karya kunjung bila terjadi kesalahan
- b. Menyimpulkan hasil diskusi dan karya kunjung di bawah bimbingan guru
- c. Memberi apresiasi terhadap kelompok yang paling aktif dan baik
- d. Memberi teguran pada siswa kurang aktif
- e. Guru selama mengamati jalannya diskusi dapat memperoleh umpan balik dari materi yang sudah disampaikan.

Refleksi

- a. Melakukan refleksi di akhir pertemuan agar siswa tahu mereka belajar dengan media dan metode yang berbeda.
- b. Melakukan penilaian yang sebenarnya melalui post-tes untuk mengukur kondisi akhir siswa setelah diberi tindakan.
- c. Penugasan.

Pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus 2 terdokumentasi sebagai berikut:



Gambar 2. Penjelasan kompetensi dasar Budaya Politik dalam pembelajaran dengan media karikatur



Gambar 3. Guru memberi motivasi pada siswa agar proses belajar mengajar lebih hidup



Gambar 4. Guru menjelaskan tehnik diskusi dengan karya kunjung



Gambar 5. Siswa diskusi membahas isu-isu actual yang sudah disiapkan guru



Gambar 6. Siswa diskusi dengan kelompok masing-masing dilanjutkan karya kunjung



Gambar 7. Setiap kelompok presentasi hasil kerja dan memberi masukan pada kelompok lain dari hasil karya kunjung



Gambar 8. Mencermati kelompok lain yang sedang presentasi



Gambar 9. Masing-masing kelompok berdebat dengan argumentasinya



Gambar 10. Saling mengisi untuk menyempurnakan hasil diskusi dan karya kunjung



Gambar 11. Siswa yang berkegiatan sendiri

3) Observing

Tabel 3. Hasil post test siklus 2 (dua) adalah sebagai berikut :

No.	Nama Siswa	Nilai
		Siklus 2
1	Ambar Khoirun Nisa'	80
2	Aprilia Ayu Suspita	85
3	Atik Yuniati	85
4	Bena Safrina	85
5	Deviani Dyah Wulandari	80
6	Dita Riswita Sari	85
7	Eri Nurhidayati	75
8	Fara Adestia	80
9	Gesit Vaqih Navidin	80
10	Heny Herawati	85
11	Ira Lusiana	85
12	Khamim Wahyu Hidayat	85
13	Laila Syafitri	90
14	Liyana Ika Sari	85
15	Melawati	80
16	Niken Astute	90

17	Novandari Solekhat P	85
18	Nur Aeni	85
19	Oka Veliana Swandri	90
20	Ratna Andriani Paramita	85
21	Rifai Sigit Yanuardi	85
22	Sandra Asa Swari	80
23	Siti Fatimah	85
24	Siti Musarofah	80
25	Siti Rondhi Astuti	85
26	Sulimah	80
27	Susi Esiyana	85
28	Tri agustina	90
29	Triningsih	80
30	Watini	85
31	Yuni Kusmiati	90
	Jumlah	2.675
	Rata-rata	86
	KKM	75

4) Replecting

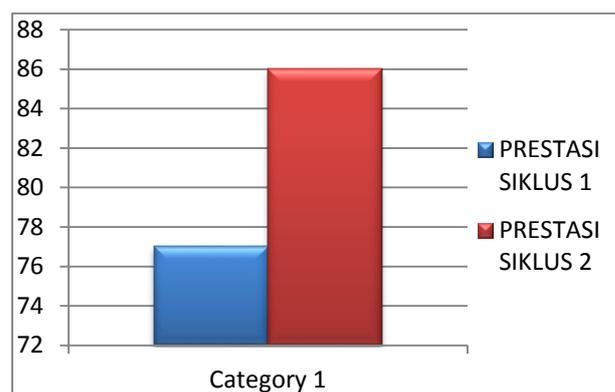
Berdasarkan hasil observasi maka pelaksanaan tindakan pada siklus 2 dapat direfleksikan sebagai berikut :

- Semua tindakan yang direncanakan sudah dapat dilaksanakan dengan baik.
- Pembelajaran dapat berjalan dengan baik karena antar kelompok terjadi persaingan tetapi persaingan baik dan sehat (peningkatan belajar).
- Guru sudah dapat membimbing siswa dengan media dan metode yang tepat, penuh kesabaran dan perhatian.
- Pujian kepada siswa dapat memotivasi untuk selalu aktif dan kreatif.
- Guru telah mampu mempresentasikan konsep-konsep penting secara sistematis.

Ini berarti didapat peningkatan hasil nilai rata-rata atau peningkatan minat dan prestasi hasil pembelajaran setelah pelaksanaan pembelajaran dengan bantuan media karikatur, sebagaimana hasil observasi di atas model pembelajaran dapat meningkatkan kegiatan serta kreativitas siswa yang akhirnya terjadi peningkatan hasil belajar yang maksimal dan menunjukkan keberhasilan yang tak dapat diragukan lagi dalam pembelajaran ini.

4.4. Interpretasi Data

Dari hasil data diatas, hasil belajar siswa (hasil tes belajar) dengan pelaksanaan pembelajaran dengan media karikatur dalam pembelajaran, menunjukkan hasil belajar yang meningkat dari setiap siklusnya, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas XI Administrasi Perkantoran2 (AP2) pada siklus 1 = 77 dan siklus 2 meningkat menjadi 86 ; Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar pada siswa kelas XI Administrasi Perkantoran 2 semester 3 SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012 meningkat dan penelitian ini dapat dikatakan berdampak positif. Untuk dapat lebih jelasnya dalam peningkatan hasil belajar (ketuntasan) ini peneliti sajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 12. Grafik peningkatan hasil belajar

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tentang peningkatan hasil belajar pada siswa kelas XI AP 2 semester 3 melalui pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media karikatur dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMKN 1 Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Daya serap materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada kompetensi dasar Budaya Politik dapat meningkat
- 2) Penggunaan “Media Pembelajaran Karikatur” dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas XI semester 3 di SMKN1 Wonosobo tahun pelajaran 2011/2012 mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kompetensi dasar Budaya Politik
- 3) Nilai rata-rata pada siklus 1 = 77 dan siklus 2 = 86 dari hasil tersebut menunjukkan ada peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini.

5.2. Saran-saran

Dalam penulisan makalah ini dapat disarankan sebagai berikut:

- 1) Untuk SMKN 1 Wonosobo penulis menyarankan hendaknya hal yang baik ini dapat dipertahankan dan lebih ditingkatkan lagi untuk peningkatan mutu pendidikan.
- 2) Agar guru mempersiapkan hal-hal yang diperlukan terutama kesiapan pemahaman materi yang dijadikan konsep untuk materi berikutnya.
- 3) Perlu adanya media bantu yang memadai dan relevan untuk semua mata pelajaran

sehingga siswa tidak jenuh dan bahkan tertarik pada materi yang disampaikan dengan media tersebut.

- 4) Bagi guru yang sudah berhasil dalam meningkatkan hasil prestasi belajar khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), hendaknya dapat menularkan pengalaman ini kepada guru lain. Sehingga diharapkan hasil prestasi belajar juga berkembang bagi siswa yang lain bahkan bisa untuk sekolah lain dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) khususnya dan mata pelajaran lainnya pada umumnya.
- 5) Penulisan karya tulis seperti ini perlu waktu yang cukup untuk mempersiapkan instrumen dan perangkat untuk pengambilan data data yang diperlukan.

5.3. Manfaat

Pemanfaatan media pembelajaran karikatur yang menggunakan sistem digital ialah agar siswa mendapat gambaran yang jelas dalam kegiatan belajar mengajar karena melihat langsung gambar-gambar yang unik dan menarik serta mengambil makna dari gambar tersebut

Pada saat menyaksikan tayangan presentasi siswa dapat mencatat maupun menanyakan

kepada guru hal-hal yang belum mereka ketahui.

Hal ini dapat digunakan dalam membina kemampuan untuk mengemukakan pendapat dengan bahasa yang baik dan benar serta melatih keberanian siswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sutanto, 2001, Pembelajaran Kooperatif Yogyakarta.
-, 2002, Model, Model dan Pendekatan dalam Pembelajaran, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah
-Modul Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI Kedu Utara. 2006. Magelang
- PERMEN NOMOR 22 TAHUN 2006 tentang Standar isi, Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan
- Rustiyah. 2001. Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta
- Repository.upi.edu/operator/upload/s-c0751-0607125-chapter2.pdf
- Sujana. 1998. Model Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung.Sinar Baru
- Zainal Aqib.2008. Penelitian Tindakan Kelas untuk guru SMP,SMA,SMK.Bandung. Yrama Widya