

ARTIKEL

**PENGARUH MEDIA VISUAL DALAM STRATEGI CIRCUIT LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA DI INDONESIA SISWA KELAS V SDN BURENGAN 2 KEDIRI
TAHUN AJARAN 2017/2018**

**INFLUENCE OF VISUAL MEDIA IN CIRCUIT LEARNING STRATEGY ON THE
ABILITY OF IDENTIFYING DIVERSITY OF NATIONAL AND CULTURAL TRENDS
IN INDONESIA STUDENT CLASS V SDN BURENGAN 2 KEDIRI TEACHING
DATE 2017/2018**



Oleh:

Muhammad Eko Budianto

13.1.01.10.0414

Dibimbing oleh :

- 1. Dra. Budhi Utami, M.Pd.**
- 2. Dr. Sulistiono, M.Si.**

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI 2017




**SURATPERNYATAAN**
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017**Yang bertanda tangandibawahini:**

Nama Lengkap : Muhammad Eko Budianto
NPM : 13.1.01.10.0414
Telepun/HP : 085 649 099 666
Alamat Surel (Email) : Ekobvdi@gmail.com
Judul Artikel : Pengaruh media visual dalam strategi circuit learning terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SDN Burengan 2 Kediri tahun ajaran 2017/208
Fakultas – Program Studi : FKIP - PGSD
NamaPerguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI kediri
Alamat PerguruanTinggi : Jl. Kh. Achmad Dahlan No. 76, Mojojoto, Kota Kediri
Jawa Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 31 Januari 2018
Pembimbing I  Dra. BUDHI UTAMI, M.Pd. NIDN : 0729116401	Pembimbing II  Dr. SULISTIONO, M.Si. NIDN : 0007076801	Penulis  MUHAMMAD EKO BUDINTO 13.1.01.10.0414

**PENGARUH MEDIA VISUAL DALAM STRATEGI CIRCUIT LEARNING
TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI KERAGAMAN SUKU BANGSA
DAN BUDAYA DI INDONESIA SISWA KELAS V SDN BURENGAN 2 KEDIRI
TAHUN AJARAN 2017/2018**

MUHAMMAD EKO BUDIANTO

13.1.01.10.0414

FKIP – PGSD

Ekobvdi@gmail.com

Budhi Utami dan Sulistiono

Abstrak

Muhammad EkoBudianto: Pengaruh Media Visual dalam Strategi Circuit Learning terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SDN Burengan 2 Kediri tahun ajaran 2017/2018

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan kegiatan pembelajaran IPS di SD kelas V yang masih didominasi oleh pembelajaran ceramah tanpa didukung strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, sehingga kurang menarik dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan strategi *Circuit Learning* (CL) didukung media visual terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SDN Burengan 2 Kediri. Penelitian dilakukan dengan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *kuantitatif* dari populasi SDN Burengan kota Kediri dengan jumlah 226 siswa, dengan sampel dari SDN Burengan 2 Kediri yang terdiri dari kelas 5a berjumlah 42 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas 5b dengan jumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran CL didukung dengan media visual sedangkan kelompok kontrol yang diajar dengan menggunakan strategi pembelajaran CL tanpa menggunakan media visual. Teknik analisis data menggunakan *Paired Sample t-test* dan *Independent Sample t test* menggunakan program *SPSS for windows 18.0*. Hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesiakelas V SDN Burengan 2 Kediri menggunakan strategi pembelajaran *Circuit Learning* tanpa menggunakan media visual berpengaruh signifikan, data hasil perhitungan diperoleh taraf sig. (2 tailed) $0.000 \leq$ signifikasi 0.05 memperoleh hasil nilai rata-rata 68,50 (2) kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesiakelas V SDN Burengan 2 Kediri menggunakan strategi pembelajaran *Circuit Learning* didukung media visual. Data hasil perhitungan diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu $0.000 \leq$ signifikasi 0.05 memperoleh hasil rata-rata sebesar 84.29 (3) Setelah diketahui dari hasil analisis data diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu $0.000 \leq$ signifikasi 0.05, sehingga terdapat pengaruh penggunaan media visual dalam strategi pembelajaran *Circuit Learning* terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesiakelas V SDN Burengan 2 Kediri.

Kata Kunci: *media visual, Circuit Learning, keragaman suku bangsa dan budaya*

I. LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada wali kelas V SDN Burengan 2 Kediri, guru kurang memperhatikan strategi yang tepat dalam pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa. Guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa serta tanpa menggunakan media sehingga pembelajaran terlihat kurang maksimal.

Dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi hanya dengan bertutur secara lisan. Didalam proses pembelajaran, siswa sebagai pusat pembelajaran harus aktif dan mempunyai motivasi belajar. Siswa yang aktif tidak hanya duduk mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru, akan tetapi siswa harus aktif terlibat langsung dalam setiap proses belajar mengajar.

Pada pembelajaran IPS kelas V terdapat materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Tujuannya adalah membelajarkan anak untuk bisamenyebutkan keragaman suku bangsa di Indonesia. Untuk mencapai kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya pada

proses penyampaian materi pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan strategi pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan materi secara efektif.

Menurut Huda (2013:311) *Circuit Learning* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*).

Pada proses pembelajaran siswa sering dihadapkan oleh materi yang abstrak dan diluar kemampuan siswa, hal ini menyebabkan siswa kurang menguasai dan memahami materi. Media adalah salah satu cara untuk mengkonkritkan pengetahuan siswa yang abstrak. Media adalah alat bantu mengajar dan berfungsi untuk memudahkan siswa menerima pembelajaran.

Media visual adalah (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar



menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi Azhar (2007:91).

Sukiman, (2012: 85) mengemukakan bahwa Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang atau penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papantulis, flannel dan bulletin, poster dankartun, petadan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian yang mengangkat tentang pengaruh media visual dalam strategi *Circuit Learning* terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia siswa kelas V SDN Burengan 2 tahun ajaran 2017/2018.

II. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Nonequi valent Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok

eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 1 Desain Penelitian

O_1	X_1	O_2
O_3	X_2	O_4

Keterangan:

- X1 : Perlakuan menggunakan strategi CL didukung Media Visual
- X2 : Perlakuan menggunakan strategi CL tanpa menggunakan Media Visual
- O1 : Tes awal (Tanpa perlakuan)
- O2 : Tes akhir (Menggunakan perlakuan)
- O3 : Tes awal (Tanpa perlakuan)
- O4 : Tes akhir (Tanpa perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sdn Burengan Kota Kediri dengan jumlah 226 siswa, Penelitian ini dilakukan di SDN Burengan 2 Kota Kediri dengan subyek penelitian kelas 5a (Kelas Eksperimen) dengan jumlah 42 siswa dan kelas 5b (Kelas Kontrol) 40 siswa.

Parameter yang diamati adalah kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang diukur dengan *posttest*.



Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan uji t. Analisis uji t yang nantinya digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua adalah *Paired Sample t-test* menggunakan program *SPSS for windows 18.0* dan untuk menguji hipotesis ketiga menggunakan *Independent Samples Test*.

III. HASIL

Hasil analisis uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media visual dalam strategi *Circuit Learning* terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia yang disajikan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1 Hasil Uji t Paired Sample t-test Kelas Kontrol

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_kontrol - pretest_kontrol	15,125	6,649	1,051	12,998	17,252	14,386	39	,000

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh hasil perhitungan *taraf sig. (2 tailed)* $0.000 \leq$ signifikasi 0.05 sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian dapat diketahui ada pengaruh signifikan penggunaan strategi

Circuit Learning tanpa menggunakan media visual terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia

Tabel 2 Hasil Uji t Paired Sample t-test

		Kelas Eksperimen							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	posttest_eksperimen - pretest_eksperimen	14,643	5,454	,842	12,943	16,342	17,399	41	,000

Dilihat dari hasil pengujian analisis data tersebut, bahwa perhitungan diperoleh taraf sig. (2 tailed) yaitu $0.000 \leq$ signifikasi 0.05 sehingga terdapat pengaruh signifikan.

Dengan demikian dari hasil pengujian analisis tersebut ada pengaruh signifikan penggunaan media visual dalam strategi pembelajaran *Circuit Learning* terhadap kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Tabel 3 Hasil Uji t Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper



Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	12,688	,001	12	80	,000	15,786	1,293	13,213	18,358
	Equal variances not assumed			12	62	,000	15,786	1,308	13,171	18,401

Berdasarkan Tabel 3 maka diperoleh hasil perhitungan taraf sig. (2 tailed) yaitu $0.000 \leq \text{signfikasi} 0.05$ sehingga terdapat pengaruh signifikan.

Strategi *Circuit Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Keunggulan strategi *Circuit Learning* ini adalah meningkatkan kreativitas siswa dan melatih konsentrasi siswa untuk focus pada peta konsep yang telah dibuat. Menurut Huda, (2013:311) *Circuit Learning* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (adding) dan pengulangan (repetition).

Penggunaan strategi *Circuit Learning* berbantuan dengan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Media visual adalah (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar

pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk meyakinkan terjadinya proses informasi Azhar, (2007: 91).

Penelitian ini juga sejalan dengan (Dewi, 2014) menyebutkan ada pengaruh signifikan pada hasil belajar IPS siswa. Disarankan bahwa model pembelajaran *Circuit Learning* berbantuan media audiovisual dapat digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Selain itu dalam penelitian (Kristianti, 2015) Penerapan model *Circuit Learning* yang dilaksanakan sesuai langkah yang tepat dapat meningkatkan karakter dan hasil belajar PKn tentang kebebasan berorganisasi pada siswa kelas V SD.

IV. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang tercantum diatas, maka secara keseluruhan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:



1. Ada pengaruh penggunaan strategi *Circuit Learning* tanpa menggunakan media visual terhadap kemampuan belajar siswa kelas V SDN Burengan 2 Kediri dalam mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/2226>, diunduh 19 Desember 2017
2. Ada pengaruh penggunaan strategi *Circuit Learning* didukung media visual terhadap kemampuan belajar siswa kelas V SDN Burengan 2 Kediri dalam mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
3. Ada perbedaan kemampuan mengidentifikasi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia kelas V SDN Burengan 2 Kediri setelah penggunaan media visual dalam strategi *Circuit Learning*.

Kritiarti, A. 2015. Penerapan Model *Circuit Learning* Dalam Peningkatan Karakter dan Hasil Belajar Pkn Tentang Kebebasan Berorganisasi Pad Siswa Kelas V Penerapan Model *Circuit Learning* SDN 2 Prembun Tahun 2014/2015. *Journal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 3 (5.1). (Online), tersedia: <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/0619>, diunduh 19 Desember 2017

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dewi, D.A.P & Wiyasa, I.K.N & Ganing, N.Y. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun 2013/2014. *Journal Mimbar PGSD*, 2 (1). (Online), tersedia:

