

## BAB II

### KAJIAN TEORETIK

#### A. Deskripsi Konseptual

##### 1. Hasil Belajar PPKn

###### a. Deskripsi Hasil Belajar

Asas pengetahuan tentang hasil belajar kadang-kadang disebut “Umpan Balik Pembelajaran”, yang menunjuk pada sambutan yang cepat dan tepat terhadap siswa agar mereka mengetahui bagaimana mereka sedang bekerja.<sup>1</sup> Suatu pekerjaan atau kegiatan belajar itu akan berhasil baik apabila disertai dengan pujian, yang merupakan dorongan bagi seseorang untuk bekerja dan belajar dengan giat. Hasil pekerjaan atau usaha belajar yang tidak dihiraukan orang lain/guru atau orang tua, maka kegiatan anak bisa berkurang. Istilah dalam kegiatan pembelajaran adalah perlu dikembangkannya unsur *reinforcement* yang harus selalu dikaitkan dengan prestasi yang baik.

Oleh karenanya anak-anak harus diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan sesuatu dengan hasil yang optimal, sehingga ada “*sence of success*”.<sup>2</sup> Itu artinya semakin cepat siswa mendapat informasi balikan maka semakin baik, sehingga informasi

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 88

<sup>2</sup> Sardiman A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010) ,h. 79

yang salah akan segera diperbaiki melalui kegiatan belajar selanjutnya.

Banyak cara yang dapat guru lakukan dalam memberikan umpan balik kepada siswanya, seperti: mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban silih berganti antara guru dan siswa, pertukaran dan mengoreksi karangan-karangan di dalam kelas, memeriksa hasil pekerjaan siswa di kelas, mengecek dan mengomentari langsung di tempat oleh guru sambil berkeliling di dalam kelas. Hasil belajar dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi di luar sekolah. Dengan kata lain, murid dapat mentransferkan hasil belajar itu ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat.<sup>3</sup>

Tentang transfer hasil belajar, Hamalik menuliskan tiga teori penting, yaitu: Teori disiplin formal (*The formal discipline theory*), Teori unsur-unsur yang identik (*The identical element theory*) dan Teori generalisasi (*The generalization theory*). Tiga teori tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Teori disiplin formal (*The formal discipline theory*). Teori ini menyatakan, bahwa sikap, pertimbangan, ingatan, imajinasi, dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis. Mata pelajaran-mata pelajaran sangat penting dalam melatih daya pikir seseorang. Demikian pula halnya dengan daya pikir kritis, ingatan,

---

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *op.cit.*, h. 88

pengalaman, pengamatan, dan sebagainya dapat dikembangkan melalui latihan-latihan akademis.

2) Teori unsur-unsur yang identik (*The identical element theory*).

Transfer terjadi apabila di antara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam situasi mempengaruhi perbuatan, tingkah laku dalam situasi yang lainnya. Teori ini banyak digunakan dalam kursus latihan jabatan, di mana kepada siswa diberikan respon-respon yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Para ahli psikologi banyak menekankan kepada persepsi para siswa terhadap unsur-unsur yang identik ini.

3) Teori generalisali (*The generalization theory*). Teori ini merupakan

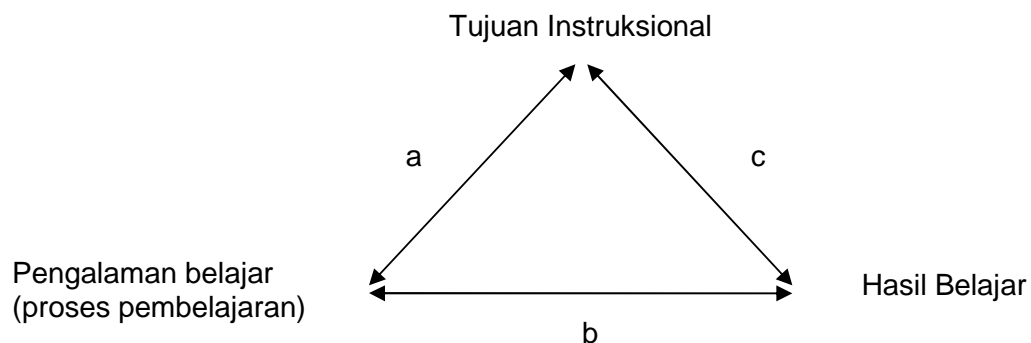
revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi daripada pengertian-pengertian, keterampilan, sikap-sikap dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang. Teori ini menekankan pada pembentukan pengertian (*concept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain. Transfer terjadi apabila siswa menguasai pengertian-pengertian umum untuk kesimpulan-kesimpulan umum.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Oemar Hamalik, *op.cit.*, hh. 88-89

Lebih lanjut, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa.<sup>5</sup> Dalam hal ini penting sekali adanya evaluasi hasil belajar yang merupakan keseluruhan kegiatan pengukuran yakni pengumpulan data dan informasi, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Sudjana,<sup>6</sup> belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar, dan “hasil belajar”. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam diagram berikut.



Gambar.2.1 Diagram hubungan belajar dan mengajar sebagai suatu proses

<sup>5</sup> Oemar Hamalik, *op.cit.*, h. 159

<sup>6</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), h. 2

Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dari diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil-hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Yufiarti,<sup>7</sup> beberapa persyaratan yang perlu dilakukan agar belajar berjalan secara efektif dan memperoleh hasil yang memuaskan/optimal adalah: 1) mempunyai tujuan yang jelas (80%) dan nampak dalam perilaku sehingga dapat dievaluasi keberhasilannya; 2) pembelajaran dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal dengan mengembangkan delapan kemampuan dari Gardner dengan berbagai kegiatan sehingga mencapai tujuan; 3) pembelajaran dapat

---

<sup>7</sup> Yufiarti, *Psikologi Pendidikan dan Penerapannya* (Jakarta: Center for Human Capacity Development/CHCD Offset, 2009), hh. 9-10

diselesaikan secara tepat waktu "*time of learning*"; 4) berkembangnya "*curiosity*" dan merangsang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan-tujuan yang dikehendaki; 5) kegiatan guru dan siswa mampu menciptakan suasana dan lingkungan yang kondusif untuk aktivitas belajar; 6) pengembangan keterampilan peserta didik sebagai hasil dan proses pembelajaran (*learning skills development*) yang semakin meningkat dan berkembang secara baik dan wajar sesuai dengan tujuan-tujuan pembelajaran.

Dalam kesimpulannya, Yufiarti menyatakan: banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar manusia. Faktor yang dominan antara lain motivasi, sikap dan minat, serta inteligensi dan ingatan. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai apa yang tinggal atau melekat sesudah apa yang diperoleh (menjadi informasi) terlupakan.<sup>8</sup> Bagaimana proses belajar berlangsung dan suasana hati si pembelajar apakah menyenangkan (*enjoy*), atau membosankan akan mempengaruhi hasil belajar seseorang. Lingkungan kelas yang mengundang anak untuk bebas bertanya, mengemukakan pendapat juga akan berpengaruh pada proses berpikir siswa dimana mereka akan menggunakan pemikiran dengan kadar mental tinggi.

Kadar mental tinggi berguna untuk memperoleh hasil maksimum dalam proses belajar dan akan terjadi apabila ada

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, h. 68

suasana demokratis dalam mengaktualisasikan diri.<sup>9</sup> Keterlibatan mental emosional bertujuan agar ada keinginan dari dalam ( *from within*) untuk lebih tergerak (*being moved to act*) dalam memperoleh pengetahuan.<sup>10</sup> Semiawan. C mengatakan, secara sederhana hasil belajar dapat didefinisikan sebagai apa yang tinggal atau melekat sesudah apa yang diperoleh (menjadi informasi) terlupakan. Dalam bahasa Jerman, hasil belajar adalah: “*Bildung is dasz was bleibt wenn Man alles gelernt vergessen has*”, (hasil belajar adalah apa yang tertinggal setelah sebagian informasi atau perolehannya sudah terlupakan).<sup>11</sup>

Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.<sup>12</sup> Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni: a) keterampilan dan kebiasaan, b) pengetahuan dan pengertian, c) sikap dan cita-cita.<sup>13</sup> Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni: a) informasi verbal, b) keterampilan intelektual, c) strategi kognitif, d) sikap, dan e) keterampilan motoris.<sup>14</sup>

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 57

<sup>10</sup> Conny Semiawan di dalam Yufiarti, *Psikologi Pendidikan dan Penerapannya* (Jakarta: Center for Human Capacity Development/CHCD Offset, 2009), hh. 57 – 58.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hh. 57 – 58.

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *op.cit.*, h. 22

<sup>13</sup> Horward Kingsley di dalam Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), h. 22

<sup>14</sup> Gagne di dalam Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2010), h. 22

Dari ketiga pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan untuk dapat memahami, menerima dan mengerti atas apa yang telah dipelajari, sehingga terkadang tanpa disadari bahwa keterampilannya telah bertambah.

Dalam taksonomi Bloom, pengelompokan hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni: ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>15</sup> Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Ranah kognitif merupakan subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi, yakni evaluasi. Ranah kognitif tersebut meliputi 6 (enam) aspek, yakni aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif merupakan tujuan yang berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati (*attitude*) yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Ranah afektif tersebut meliputi 5 (lima) aspek, yaitu: penerimaan, tanggapan, menilai, pengorganisasian dan karakterisasi.
- 3) Ranah psikomotorik adalah kawasan yang berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan motorik yang memerlukan koordinasi antara syaraf

---

<sup>15</sup> Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Education Objectives*. (New York: Longman, 1981), h.7.



dan otot. Aspek-aspek pada ranah psikomotorik meliputi gerakan seluruh badan, gerakan yang terkoordinasi, komunikasi nonverbal, dan kemampuan dalam berbicara atau berkomunikasi.

Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl menyatakan bahwa ranah kognitif dari Taxonomy Bloom tersebut dilakukan revisi, ranah kognitif tersebut dibagi menjadi dua dimensi, yakni dimensi kognitif proses dan dimensi pengetahuan. Pada dimensi kognitif proses dibagi menjadi 6 (enam) bagian, yaitu: mengingat, memahami, aplikasi, analisis, menilai dan mencipta. Dan pada dimensi pengetahuan dibagi menjadi 4 bagian, yaitu: pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognisi.<sup>16</sup>

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar hanya mungkin terjadi jika ada interaksi antara siswa dengan sumber-sumber belajar.<sup>17</sup> Hal inilah yang seharusnya dilakukan oleh setiap pengajar dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal yang perlu mendapat perhatian agar bisa terjadi kegiatan belajar untuk memperoleh hasil yang maksimal pada siswa adalah dengan memberikan kesempatan kepada siswa sebanyak-banyaknya agar siswa secara aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber

---

<sup>16</sup> Lorin. W Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning Teaching and Researching a Revision of Bloom Taxonomy of Education Objective* (New York:inc, 2001), h. 311

<sup>17</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi* (Bandung: Refika Aditama, 2013), h. 110.

belajar. Oleh karena itu sebaik mungkin guru harus memberikan perlakuan yang sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa, karena siswa merupakan individu yang unik, yaitu individu yang berbeda antara satu dengan individu lainnya.

Berkaitan dengan perubahan perilaku sebagai hasil belajar, Staton menyatakan bahwa hasil belajar diukur berdasarkan ada tidaknya perubahan tingkah laku atau pemodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru.<sup>18</sup> Dengan berakhirnya suatu proses belajar, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mudjiono, bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.<sup>19</sup>

Lebih lanjut ia mengatakan bahwa hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pembelajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Menurutnya, hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu: dampak pengajaran dan dampak pengiring.

---

<sup>18</sup> Lapono Nabisi, dkk, *Belajar dan pembelajaran Sekolah Dasar* (Jakarta: Dirjen Dikti, 2008), h. 1.12.

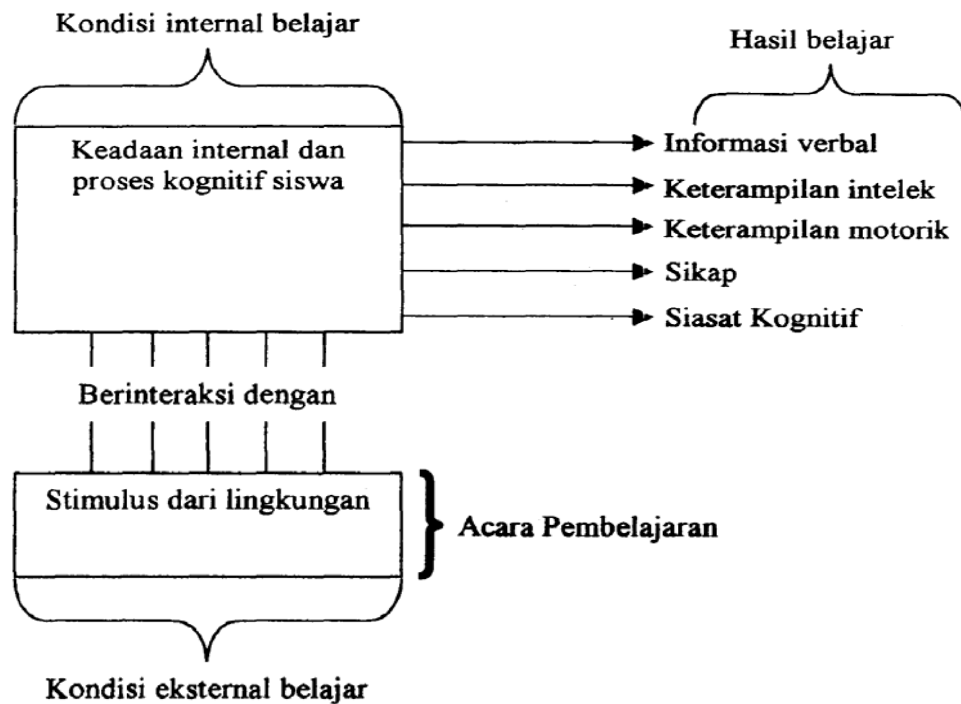
<sup>19</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hh. 3 - 4

Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka raport, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>20</sup>

Berkaitan dengan belajar dan hasil belajar, menurut Gagne, belajar terdiri dari tiga komponen penting, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal dan hasil belajar. Gagne berpendapat bahwa terjadinya belajar seseorang karena dipengaruhi faktor dari luar dan faktor dari dalam diri orang tersebut dimana keduanya saling berinteraksi untuk memperoleh hasil belajar. Faktor dari luar (eksternal) yaitu stimulus dan lingkungan dalam acara belajar, dan faktor dari dalam (internal) yaitu faktor yang menggambarkan keadaan dan proses kognitif siswa. Keadaan internal menunjukkan pengetahuan dasar (yang berkaitan dengan bahan ajar), sedangkan proses kognitif menunjukkan bagaimana kemampuan siswa mengolah/mencerna bahan ajar. Kondisi internal belajar ini berinteraksi dengan kondisi eksternal belajar, dan dari interaksi tersebut tampaklah hasil belajar. Untuk lebih memperjelas interaksi tersebut, dapat dilihat pada gambar. 2.2 bagan yang mengilustrasikan interaksi antara komponen esensial belajar dan pembelajaran kaitannya dengan hasil belajar sebagai berikut.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hh. 4 - 5



Gambar. 2.2 Bagan ilustrasi interaksi antara komponen esensial belajar dan pembelajaran kaitannya dengan hasil belajar.<sup>21</sup>

Bagan di atas menjelaskan bahwa: (1) belajar merupakan interaksi antara “keadaan internal dan proses kognitif siswa” dan “stimulus dan lingkungan”; (2) proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar yang terdiri atas informasi verbal, ketrampilan intelek, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Informasi verbal merupakan kapabilitas untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa. Keterampilan intelek merupakan ketrampilan yang berfungsi untuk berhubungan dengan lingkungan hidupnya.

<sup>21</sup> *Ibid.*, h. 11

Strategi kognitif adalah kemampuan untuk mengarahkan aktivitas kognitifnya. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi. Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.<sup>22</sup>

Menurut Gagne, ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; (2) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi), yang digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan; dan (3) alih belajar yaitu pengisyaratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum.<sup>23</sup> Dengan demikian menurut Gagne hasil belajar merupakan hasil interaksi stimulus dari luar dengan pengetahuan internal siswa.

Dalam pembelajaran PKn, kegiatan seperti performansi dan alih belajar yang dicontohkan di atas sangat diperlukan.<sup>24</sup>

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam merubah perilaku mulai dari menerima informasi, melakukan pekerjaan, mengerjakan sesuatu dan

---

<sup>22</sup> Gagne di dalam Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* ( Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hh. 10 – 12.

<sup>23</sup> *Ibid.*, h. 12

<sup>24</sup> Ruminati, *Pendidikan Kewarganegaraan SD: Buku Paket Pembelajaran bagi Mahasiswa PJJ S1 PGSD* (Jakarta: Dirjendikti, 2007), h. 8

menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dari prosesi belajar dan pengalaman dengan pengontrolan sikap dan komunikasi yang baik dari dalam diri serta mampu mengaktualisasikan kepada orang lain dan lingkungannya.

Hasil belajar PPKn yang diukur dalam penelitian ini adalah pada cakupan aspek pengetahuan melalui keterampilan proses. Sehingga hasil belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor atau keterampilan diharapkan dapat melekat pada diri masing-masing siswa dalam mengimplementasikan hasil belajarnya di lingkungan sekolah dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Yakni setelah mengikuti pembelajaran yang diakhiri dengan tes hasil belajar yang mencakup tiga ranah dalam keterampilan proses tersebut.

Dalam pembelajaran, pendekatan keterampilan proses merupakan anutan pengembangan intelektual, sosial, dan fisik yang bersumber dari kemampuan mendasar yang telah ada pada diri siswa.<sup>25</sup>

Ada beberapa sebab yang melandasi penerapan pendekatan keterampilan proses dalam kegiatan belajar mengajar,<sup>26</sup> diantaranya adalah sebagai berikut:

---

<sup>25</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Op. Cit.*, h. 138

<sup>26</sup> Conny R. Semiawan, *Pendekatan Keterampilan Proses*, (Jakarta:PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992), h. 18

- a. Perkembangan ilmu pengetahuan berlangsung semakin cepat sehingga tak mungkin lagi para guru mengajarkan semua fakta dan konsep kepada siswa. Karena terdesak waktu untuk mengejar ketercapaian kurikulum, maka guru akan memilih jalan yang termudah yakni menginformasikan fakta dan konsep melalui metode ceramah. Akibatnya para siswa memiliki banyak pengetahuan tetapi tidak dilatih untuk menemukan konsep, tidak dilatih untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.
- b. Anak-anak mudah memahami konsep-konsep yang rumit dan abstrak jika disertai dengan contoh-contoh konkrit, contoh-contoh yang wajar sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi, dengan menyerahkan sendiri upaya penemuan konsep melalui perlakuan terhadap kenyataan fisik, melalui penanganan benda-benda yang benar-benar nyata.
- c. Penemuan ilmu pengetahuan tidak bersifat mutlak benar seratus persen, penemuannya bersifat relatif tetapi masih terbuka untuk diperbaiki.
- d. Dalam proses belajar mengajar pengembangan konsep tidak dilepaskan dari pengembangan sikap dan nilai dalam diri peserta didik.

Dimiyati & Mudjiono,<sup>27</sup> mengemukakan tentang pendekatan keterampilan proses adalah sebagai berikut.

- a. Pendekatan keterampilan proses sebagai wahana penemuan dan pengembangan fakta, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan bagi diri siswa.
- b. Fakta, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan yang ditemukan dan dikembangkan siswa berperan pula menunjang pengembangan keterampilan proses pada diri siswa.
- c. Interaksi antara pengembangan keterampilan proses dengan fakta, konsep, serta ilmu pengetahuan, pada akhirnya akan mengembangkan sikap dan nilai ilmuwan pada diri siswa.

Pendekatan keterampilan proses menekankan bagaimana siswa belajar, bagaimana mengelola perolehannya, sehingga mudah dipahami dan digunakan dalam kehidupan di masyarakat. Dalam proses pembelajaran diusahakan agar siswa memperoleh pengalaman dan pengetahuan sendiri, melakukan penyelidikan ilmiah, melatih kemampuan-kemampuan intelektualnya, dan merangsang keingintahuan serta dapat memotivasi kemampuannya untuk meningkatkan pengetahuan yang baru diperolehnya.

---

<sup>27</sup> Dimiyati & Mudjiono, *Op. Cit.*, h, 139



Dalam penelitian ini, jenis keterampilan proses yang dikembangkan mengacu pada indikator tujuh keterampilan proses, yaitu: 1) mengamati, 2) mengklasifikasikan, 3) memprediksikan, 4) merencanakan, 5) menerapkan, 6) menginterpretasikan dan 7) mengkomunikasikan.

Dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan memproseskan perolehan anak akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai yang dituntut. Dengan demikian, keterampilan-keterampilan itu menjadi roda penggerak penemuan dan pengembangan fakta dan konsep, serta penumbuhan dan pengembangan sikap dan nilai.<sup>28</sup>

#### **b. Deskripsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terdiri dari tiga istilah kata yang masing-masing mempunyai arti dan makna yang dalam, yaitu: Pendidikan, Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

---

<sup>28</sup> Conny R. Semiawan, *Op. Cit.*, h, 18

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>29</sup> Pancasila adalah dasar Negara Indonesia yang terdiri dari lima dasar, yakni: 1) Ketuhanan Yang Maha Esa, 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab, 3) Persatuan Indonesia, 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.<sup>30</sup> Sedangkan Kewarganegaraan dalam bahasa latinnya disebut “*civis*” selanjutnya dari kata “*civis*” dalam bahasa inggris timbul kata “*civic*” yang artinya warga negara atau kewarganegaraan. Akhirnya dari kata “*civic*” lahir kata “*civics*” yang artinya ilmu kewarganegaraan atau *civics education*.<sup>31</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau disingkat PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang penting dalam suatu jenjang pendidikan, karena dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersebut membahas mengenai perkembangan moral dan budi pekerti yang sangat ditekankan. Mata

---

<sup>29</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta) pasal 1, h. 6

<sup>30</sup> Udin S. Winataputra, dkk, *Materi dan Pembelajaran PKN SD* ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 5.5

<sup>31</sup> Kansil, C.S.T. dan Cristina Kansil, *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*, (Jakarta: PT Pradnya Paramita, 2003), h. 3.

pelajaran ini adalah mata pelajaran yang kerap sekali berganti-ganti nama, seperti: Pendidikan Kewargaan Negara (PKN), Pendidikan Moral Pancasila (PMP), seiring perkembangan kurikulum nama tersebut berubah menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), kemudian berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), setelah itu berubah nama menjadi Pendidikan Kewarganegaraan dan Pendidikan Sosial (PKnPS), tidak lama kemudian kembali lagi ke PKn, dan pada kurikulum 2013 berubah kembali namanya menjadi PPKn. Tetapi pada intinya mata pelajaran ini memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Henry menyatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari-hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Henry Guntur Tarigan, *Kapita Selekta PKn*, (Malang: Bumi Aksara, 2006), h. 7.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah sebagai wahana untuk mengembangkan kemampuan, watak dan karakter warga Negara yang demokratis, bertanggung jawab dan berjiwa Pancasila.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pelajaran PPKn dalam rangka "*nation and character building*", yaitu:

- 1) PPKn merupakan bidang kajian Pancasila dan kewarganegaraan yang ditopang berbagai disiplin ilmu yang relevan, yaitu: ilmu politik, hukum, sosiologi, antropologi, psikologi dan disiplin ilmu lainnya yang digunakan sebagai landasan untuk melakukan kajian-kajian terhadap proses pengembangan konsep, nilai dan perilaku demokrasi warganegara;
- 2) PPKn mengembangkan daya nalar (*state of mind*) bagi para peserta didik. Pengembangan karakter bangsa merupakan proses pengembangan warganegara yang cerdas dan berdaya nalar tinggi. PPKn memusatkan perhatiannya pada pengembangan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*) sebagai landasan pengembangan nilai dan perilaku demokrasi;
- 3) PPKn sebagai suatu proses pencerdasan, maka pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah yang lebih inspiratif dan partisipatif dengan menekankan pelatihan penggunaan logika dan penalaran. Untuk memfasilitasi pembelajaran PPKn yang efektif

dikembangkan bahan pembelajaran yang interaktif yang dikemas dalam berbagai paket seperti bahan belajar tercetak, terekam, tersiar, elektronik, dan bahan belajar yang digali dari lingkungan masyarakat sebagai pengalaman langsung (*hand of experience*);

4) kelas PPKn sebagai laboratorium demokrasi.

Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, pemahaman sikap dan perilaku demokratis dikembangkan bukan semata-mata melalui ‘mengajar demokrasi’ (*teaching democracy*), tetapi melalui model pembelajaran yang secara langsung menerapkan cara hidup secara demokrasi (*doing democracy*). Penilaian bukan semata-mata dimaksudkan sebagai alat kendali mutu tetapi juga sebagai alat untuk memberikan bantuan belajar bagi siswa sehingga lebih dapat berhasil di masa depan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh termasuk portofolio siswa dan evaluasi diri yang lebih berbasis kelas.

### **1). Pengertian PPKn**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan

menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan nilai falsafah hidupnya.

Pendidikan Kewarganegaraan diajarkan di sekolah-sekolah adalah untuk menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Adapun tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah menanamkan sikap dan perilaku yang didasarkan pada nilai-nilai Pancasila, sebagai individu, anggota masyarakat, dan memberi bekal untuk meneruskan ke jenjang pendidikan selanjutnya.<sup>33</sup>

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif yang berhubungan langsung dengan sikap seseorang khususnya anak-anak yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan teman bermainnya.<sup>34</sup>

Mata pelajaran ini sering sekali mengalami perubahan nama dalam perkembangan kurikulum di Indonesia. Perlu diketahui bahwa pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara, sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah KN merupakan terjemahan *civics*. Menurut Soemantri, Pendidikan Kewargaan Negara (PKN) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau dan

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, h. 7.

<sup>34</sup> Ruminiati, *op. cit.*, h. 1.15

mampu berbuat baik.<sup>35</sup> Warga negara yang baik menurut Winata Putra adalah warga negara yang mengetahui dan menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara.<sup>36</sup> Sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang beris tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia.<sup>37</sup> Hal yang menarik adalah terdapatnya peraturan yang memberi perlindungan pada kaum perempuan yang menikah dengan warga negara asing, dan nasib anak-anaknya.<sup>38</sup> Dengan demikian, sudah jelas bahwa KN berbeda dengan Kn karena KN merupakan program pendidikan tentang hak dan kewajiban warga negara yang baik, sedangkan Kn merupakan status formal warga Negara.<sup>39</sup>

Dalam perkembangannya, PKn Indonesia akan kembali menggunakan nomenklatur PPKn. Karakteristik dari PPKn sebagai pendidikan kewarganegaraan Indonesia ke depan menurut naskah penguatan Kurikulum Mata Pelajaran PPKn adalah sebagai berikut.<sup>40</sup>

---

<sup>35</sup> Soemantri di dalam Ruminiati, *op.cit.*, h. 1.25

<sup>36</sup> Winataputra di dalam Ruminiati, *op.cit.*, 1.25

<sup>37</sup> *Ibid.*, 1.25

<sup>38</sup> Harpen dan Jehani di dalam Ruminiati, *op.cit.*, h. 1.25

<sup>39</sup> Ruminiati, *op.cit.*, h. 1.26

<sup>40</sup> Winarno, *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hh. 36-37

- a. Tentang Eksistensi PPKn yang dinyatakan bahwa "... pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air".
- b. Untuk mengakomodasikan perkembangan baru dan mewujudkan pendidikan sebagai bagian utuh dari proses pencerdasan kehidupan bangsa, maka nama mata pelajaran yang sebelumnya PKn beserta ruang lingkup dan proses pembelajarannya disesuaikan menjadi PPKn, yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, yang dikenal dengan "empat pilar kebangsaan".
- c. Dalam PPKn, Pancasila ditempatkan sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan ukuran keberhasilan dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran.
- d. Empat pilar kebangsaan ditempatkan sebagai bagian integral dari keseluruhan tatanan penyelenggaraan Negara yang berdasarkan atas dan bermuara pada sistem dan moral Pancasila.
- e. Masing-masing ruang lingkup dijabarkan ke dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang secara konseptual



membangun keutuhan masing-masing ruang lingkup dan mencerminkan koherensi PPKn dengan empat pilar kebangsaan.

- f. Dalam setiap jalur, jenjang, dan jenis pendidikan, mata pelajaran PPKn memuat secara utuh keempat ruang lingkup tersebut.

Perubahan lainnya adalah substansi kajian dalam PPKn sekolah direncanakan hanya terdiri atas empat ruang lingkup, yakni: empat pilar kebangsaan seperti yang disebutkan di atas. Ruang lingkup ini nantinya akan mengganti delapan ruang lingkup PKn yang terdapat dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Namun demikian, dari sisi tujuan mata pelajaran, tidak menunjukkan perubahan esensial, karena tetap gayut dengan misi Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia yang menyatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan bertujuan membentuk manusia Indonesia yang memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air.<sup>41</sup>

Mencermati pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu wahana yang berfungsi melestarikan nilai luhur Pancasila, mengembangkan dan membina manusia Indonesia seutuhnya, serta membina pengalaman dan kesadaran warga negara untuk dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang mampu diandalkan oleh bangsa dan negara.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, h. 38

## 2). Tujuan Pembelajaran PPKn

Sebagai mata pelajaran yang penting pada semua jenjang pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan yang ingin dicapai setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk watak atau karakter warga negara yang baik. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam konteks kurikulum persekolahan mempunyai kedudukan yang amat penting dan strategis. Hal ini dikarenakan salah satu tugas dan peran PPKn adalah menggariskan komitmen untuk melakukan proses pembangunan karakter bangsa (*national and character building*). Konsekuensinya dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah harus dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi serta kompetensi yang dimilikinya, baik potensi kognitif, afektif, maupun perilaku dalam menghadapi lingkungan hidupnya, baik fisik maupun lingkungan sosial di mana mereka hidup.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga Negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar

demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga Negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.<sup>42</sup>

Tujuan PPKn secara umum adalah untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia.<sup>43</sup>

Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Mulyasa adalah untuk menjadikan siswa: (1) mampu berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negara; (2) mau berpartisipasi secara aktif dalam segala bidang

---

<sup>42</sup> Udin S. Winataputra, dkk, *Materi dan Pembelajaran PKn SD* ( Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 1.20

<sup>43</sup> *Ibid.*, h. 4.28

kegiatan dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak cerdas dalam segala kegiatan; (3) dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) mampu berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain baik secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi.<sup>44</sup>

Menimbang dasar pikiran dan tujuan PPKn di atas, selayaknya pembelajaran PPKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai dan pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, menurut Winataputra ada dua hal yang perlu mendapat perhatian bagi guru atau calon guru dalam mempersiapkan pembelajaran PPKn di kelas, yakni: 1) bekal pengetahuan materi pembelajaran, 2) metode atau pendekatan pembelajaran.<sup>45</sup>

Namun demikian, perlu pula mengenali materi pembelajarannya. Materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan paradigma baru dikembangkan dalam bentuk standar nasional Pendidikan Kewarganegaraan yang

---

<sup>44</sup> Mulyasa di dalam Ruminiati, *Pendidikan Kewarganegaraan SD* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 2007), h. 1.26

<sup>45</sup> Udin S. Winataputra, dkk, *op.cit.*, h. 1.20

pelaksanaannya berprinsip pada implementasi kurikulum terdesentralisasi. Ada empat isi pokok Pendidikan Kewarganegaraan, yakni: 1) kemampuan dasar dan kemampuan kewarganegaraan sebagai sasaran pembentukan; 2) standar materi kewarganegaraan sebagai muatan kurikulum dan pembelajaran; 3) indikator pencapaian sebagai kriteria keberhasilan pencapaian kemampuan; 4) rambu-rambu umum pembelajaran sebagai rujukan alternative bagi para guru.

Untuk mencapai tujuan PPKn dengan paradigma baru perlu disusun materi dan model atau metode pembelajaran yang sejalan dengan tuntutan dan harapan PPKn, yakni mengembangkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence*) dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab warga Negara (*civic responsibility*), serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga Negara (*civic participation*) guna menopang tumbuh dan berkembangnya warga Negara yang baik.<sup>46</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tersebut terdapat banyak materi yang harus diberikan guna tercapainya tujuan dari mata pelajaran yang dimaksud. Oleh karena itu ruang lingkup mata pelajaran

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, h. 1.33

Pendidikan Kewarganegaraan secara umum meliputi aspek-aspek: (1) persatuan dan kesatuan; (2) norma hukum dan peraturan; (3) hak asasi manusia; (4) kebutuhan warga negara; (5) konstitusi negara; (6) kekuasaan politik; (7) kedudukan pancasila, dan; (8) globalisasi.<sup>47</sup>

Berdasarkan tujuan-tujuan tersebut, dapat dikatakan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah sebagai pengembangan karakter individu yang mau dan mampu berperan serta dalam membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan penuh tanggung jawab untuk menjadi warga Negara yang baik dan cerdas, mempunyai kepedualian dan jiwa sosial yang tinggi dalam kerangka ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dari uraian deskripsi konseptual mengenai definisi hasil belajar dan deskripsi PPKn di atas, dapat disintesis bahwa: hasil belajar PPKn adalah perubahan perilaku siswa ke arah yang lebih baik atas sejumlah pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dan dimiliki siswa sebagai dampak dari adanya proses belajar dan pembelajaran dalam mengembangkan karakter individu yang mau dan mampu berperan serta dalam membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dengan

---

<sup>47</sup> Mulyasa di dalam Ruminati, *op.cit.*, h. 1.26

penuh tanggung jawab untuk menjadi warga Negara yang baik dan cerdas, mempunyai kepedualian dan jiwa sosial yang tinggi dalam kerangka ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

## 2. Teknik Pembelajaran

Dalam kumpulan materinya tentang pengertian “teori, model, pendekatan, strategi, metode, tipe, teknik, taktik, media, belajar”, Theresia K. Brahim menyatakan bahwa teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Misalnya, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relative banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula dengan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Teknik pembelajaran adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran meskipun dalam koridor metode yang sama.<sup>48</sup>

Dengan demikian, seorang guru harus mampu memahami metode dan berbagai teknik di dalamnya. Pembelajaran yang

---

<sup>48</sup> Theresia K. Brahim, *Pengertian: Teori, Model, Pendekatan, Strategi, Metode, Tipe, Teknik, Taktik, Media, Belajar* (Universitas Negeri Jakarta, 2012: Tidak Diterbitkan), h. 6

dilakukan di ruang kelas (*indoor*) ataupun di luar ruang kelas (*outdoor*) sebaiknya dilaksanakan dengan berbagai cara yang menarik yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar memperoleh hasil yang maksimal dan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Pembelajaran akan menarik apabila menggunakan berbagai teknik dan media dalam proses pembelajarannya, sehingga sesuatu yang dimaksudkan dapat tercapai. Teknik pembelajaran merupakan bagian terpenting dari metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal diperlukan metode dan berbagai teknik pembelajaran. Senada dengan yang dinyatakan Rusman, bahwa metode adalah suatu cara dalam mencapai sesuatu (*a way in achieving something*).<sup>49</sup> Mengenai teknik pembelajaran, Thomas Armstrong menyatakan:

*“Multiple Intelligences theory makes its greatest contribution to education by suggesting that teachers need to expand their repertoire of techniques, tools, and strategies beyond the typical linguistic and logical ones”.*<sup>50</sup>

Bahwa “Teori *Multiple Intelligence* membuat kontribusi terbesar untuk pendidikan dengan menyarankan bahwa guru perlu memperluas khasanah teknik, alat-alat, dan strategi luar biasa yang linguistik dan logis yang khas”.

---

<sup>49</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 132.

<sup>50</sup> Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom: 3<sup>rd</sup> Edition* (Alexandria, Virginia USA: ASCD, 2009), h. 54



Untuk menentukan metode dan teknik serta media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, hendaknya guru mampu memahami seluruh karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran, seperti: siswa, fasilitas atau sarana dan prasarana, materi pembelajaran dan sebagainya. Kemudian teknik yang merupakan bagian dari metode tersebut yang akan dipilih harus sesuai dengan karakteristik yang ada, sehingga pembelajaran yang telah dirancang dapat dilaksanakan dengan cermat, tepat dan berjalan dengan baik.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Benny A. Pribadi, bahwa pemilihan metode yang tepat dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran atau melakukan internalisasi isi atau materi pembelajaran.<sup>51</sup> Sesuai dengan apa yang diungkapkan Smaldino dalam Benny A. Pribadi, bahwa metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mencapai tujuan atau kompetensi.<sup>52</sup> Ketepatan dan kecermatan dalam memilih metode maupun teknik pembelajaran hendaknya dapat meminimalisir kebosanan pada siswa, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran dan mendorong anak untuk belajar lebih aktif.

Dengan demikian pembelajaran akan berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Melalui metode dan berbagai teknik serta media

---

<sup>51</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 42

<sup>52</sup> Smaldino di dalam Benny A. Pribadi, *ibid.*, h. 42

pembelajaran yang digunakan, siswa akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Budimansyah, bahwa arsitek pengubah gagasan peserta didik adalah peserta didik itu sendiri dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan penyedia kondisi supaya proses belajar bisa berlangsung.<sup>53</sup> Dan barangkali perlu direnungkan kembali tentang ungkapan populer yang mengatakan: “ saya mendengar saya lupa, saya melihat saya ingat, saya berbuat maka saya bisa”.<sup>54</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa teknik pembelajaran adalah suatu cara dan upaya yang dilakukan seseorang untuk menjalankan sebuah metode pembelajaran yang akan dilaksanakan dan bersifat lebih praktis. Teknik pembelajaran merupakan bagian terpenting dari metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal melalui metode tertentu diperlukan berbagai teknik pembelajaran yang tepat dan menarik.

#### **A. Teknik Permainan Edukatif**

Berbicara mengenai bermain ataupun permainan sangatlah menarik untuk dijadikan pembahasan. Khususnya bagi dunia anak,

---

<sup>53</sup> Dasim Budimansyah, *Model Pembelajaran dan Penilaian Portofolio* (Bandung: PT. Genesindo, 2010), h. 5

<sup>54</sup> Kokom Komalasari, *op.cit.*, h. 111

yang tidak bisa dipisahkan dengan dunia bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Tarwiyah, bahwa dalam bermain anak belajar tentang dunianya, belajar tentang hidup bersama, belajar tentang arti persahabatan, belajar tentang alam lingkungan, belajar tentang bahasa, belajar tentang musik, belajar tentang moral dan sebagainya. Bermain menjadi kebutuhan anak yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik dan orang dewasa pada umumnya.<sup>55</sup>

Vygotsky mendefinisikan bermain sebagai “ *an activity that gives pleasure to the children*” (sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak). Ia mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat membuat anak-anak belajar *how develop intellectually and society* (bagaimana berkembang dengan cara berkumpul dan intelektual).<sup>56</sup>

Pengertian bermain yang diungkapkan oleh Froebel adalah “*a tool through which young children might learn about the path of unity*” (sebuah alat di mana anak-anak kecil dapat belajar tentang jalan menuju kebersamaan).<sup>57</sup> Terdapat banyak pengertian tentang bermain. Docket dan Fler menyatakan bahwa terdapat lebih dari tiga

---

<sup>55</sup> Tuti Tarwiyah Adi S., *Permainan Anak Betawi yang Menggunakan Nyanyian* (Jakarta: Suku Dinas Kebudayaan Kota Administrasi Jakarta Selatan, 2012), h. 1

<sup>56</sup> L. Vygotsky, *The Role of Play in Development*, in M. Cole et.al, *Mind in Society the Development of Higher Psychological Process* (Cambridge: Harvard University Press, 1978), h. 92

<sup>57</sup> Froebel di dalam Lexy J. Moleong. et, *“Play Theory” Kompilasi Bahan Ajar* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2003), h. 22

puluh macam definisi mengenai bermain. Namun mengalami pergeseran definisi bermain, yaitu dari pandangan bahwa bermain itu mencakup aktivitas yang tidak bertujuan, menuju pandangan bermain itu mencakup aktivitas yang membuat yakin, kemudian menuju pandangan bahwa bermain tidak dapat didefinisikan dengan aktivitas, melainkan lebih pantas jika merupakan suatu sikap pikir. Konsekuensinya, hampir semua aktivitas dapat dipertainkan oleh setiap orang, jika sesuatu itu dilakukan dengan cara santai (*playfull*), atau dalam konteks bermain.<sup>58</sup>

Secara umum teknik permainan edukatif atau *games education* adalah suatu cara untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis, bersifat suka rela tanpa adanya paksaan dan mengandung unsur pendidikan dalam upaya mencerdaskan anak. Permainan edukatif adalah permainan yang mendidik, sebisa mungkin aspek-aspek kecil ditanamkan melalui sebuah permainan yang mampu membangkitkan minat dan mengembangkan kreativitas anak.

Hal tersebut sejalan dengan kesimpulan dari pembahasan tentang teori konstruktivisme yang diungkapkan oleh Sujiono bahwa aliran konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak

---

<sup>58</sup> Sue Dockett dan Marilyn Fler, *Play and Pedagogy in Early Childhood* (Marrickville NSW: Harcourt. Australia, 2000), h. 14

berusaha memahami dunia disekeliling mereka, anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Setiap anak membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya di mana mereka berada melalui bermain.<sup>59</sup>

Nilai moral yang digambarkan dalam kegiatan bermain dan sebuah permainan haruslah sesuai dengan etika pendidikan yang berlaku.<sup>60</sup> Peserta didik tidak cukup hanya mengutamakan rasa minat dalam kegiatan bermain dan memahami atau mengetahui nilai moral dan norma saja, yang merupakan kecerdasan inteligensinya, tetapi juga harus mampu mengembangkan kecerdasan yang lain sebagai aspek dari keutuhan manusia. Pada akhirnya peserta didik mampu mengimplementasikan ilmu dan nilai-nilai yang didapat dari kehidupan sehari-hari, yang dicita-citakan dalam tujuan pendidikan dan pembelajaran.<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup> Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak: Disertasi Langkah Pengembangan Program Kegiatan Bermain di Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak dan Pos PAUD* (Jakarta: Indeks, 2010), hh. 31-32

<sup>60</sup> Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multi Media di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Perspektif* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2010), h. 124

<sup>61</sup> Agus Zaenal Fitri, *Reinventing Human Character: Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2012. h. 141

Menurut Hurlock, minat bermain anak-anak mengikuti suatu pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan di mana ia dibesarkan. Perlu diperhatikan bahwa tidak semua pola bermain sama populernya dari masa ke masa. Pada saat menjelang berakhirnya masa awal anak-anak maka mainan menjadi tidak penting. Minat dalam permainan semakin meningkat pada akhir awal masa kanak-kanak dan menjadi salah satu minat yang kuat pada masa akhir kanak-kanak.<sup>62</sup>

Teknik permainan yang mengandung unsur pendidikan sebagai upaya mencerdaskan anak didik harus dibuat dengan rancangan program yang baik dan benar. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arsyad bahwa program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.<sup>63</sup> Pada lain pihak, Francisci V. Cipolla menyatakan:

*Playing is one of the most important activities of the human being, it is an experience of freedom and at the same time it teaches to manoeuvre inside the framework of some given rules. The human being plays because he/she is amused by it, it entertains us, it encourages us to tackle new challenges, such as daily learning. The interactive systems and the communicability in the design open up many chances of research from the pedagogical point of view such as the human-computer interaction. In the communicability lies implicit the cognitive principle (textuality), with the perception (images and*

---

<sup>62</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima* (Jakarta: Erlangga, 1980), hh. 121 - 122

<sup>63</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 162

*sounds). Both converge towards a biunivocal relationship named "edutainment". That is, a term that derives from education + entertainment. Edutainment is a way in which education from the point of view of the understanding of the information and the educational contents joins entertainment, under a prospect of collaboration. The cognitive sciences are also interested in learning and emotions, especially such as the entertainment and surprise, which play an important role.<sup>64</sup>*

Bahwa bermain adalah salah satu kegiatan yang paling penting dari manusia, itu adalah pengalaman kebebasan dan pada saat yang sama mengajarkan untuk melakukan manuver atau mengatur siasat dalam rangka diberikan beberapa aturan. Manusia memainkan karena itu menghibur kita, mendorong kita untuk mengatasi tantangan baru, seperti belajar sehari-hari. Sistem interaktif dan Penalaran dalam desain membuka banyak peluang penelitian dari titik pedagogis, dari melihat seperti interaksi manusia-komputer. Dalam Penalaran terletak implisit Prinsip kognitif (tekstualitas), dengan persepsi (gambar dan suara). keduanya bertemu menuju hubungan biunivocal bernama "edutainment" yaitu pendidikan dan hiburan. Artinya, sebuah istilah yang berasal dari pendidikan + hiburan. edutainment adalah sudut pandang pemahaman informasi dan isi pendidikan bergabung hiburan, di bawah prospek kolaborasi. Kognitif ilmu juga tertarik untuk belajar

---

<sup>64</sup> Francisco V. Cipolla-Ficarra. Editor: Frej edvardsen dan Halsten Kulle, *Educational Games: Design, Learning and Applications*. (New York: Nova Science Publishers, inc., 2010), hh. 51-52

dan emosi, terutama seperti hiburan dan kejutan, yang memainkan peran penting.

Permainan edukatif (*Education games*) mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan pribadi anak, membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh sebab itu alat permainan harus mempunyai syarat-syarat yang dapat dijadikan tolok ukur sebagai suatu alat permainan yang mendidik. Teknik permainan edukatif (*Education Game*) mempunyai syarat ketentuan dalam penggunaannya. Adapun syarat-syarat *Education games* itu antara lain: 1) dapat digunakan dalam berbagai cara/dapat dibuat keberbagai macam bentuk, manfaat dan tujuan. Ini sangat sesuai untuk mengembangkan daya fantasi anak; 2) tidak berbahaya dan aman bagi anak. Ada beberapa *Education games* yang dianggap berbahaya apabila digunakan oleh anak, seperti : pisau tajam, korek api, gunting dsb; 3) membuat anak terlibat secara aktif. Hal ini sangat berbeda dengan anak yang sedang menonton TV atau mendengar cerita yang hanya pasif melihat dan mendengar dimana anak tidak berperan aktif melakukan sesuatu yang intensif; 4) bersifat konstruktif.<sup>65</sup>

Teknik permainan edukatif mempunyai ciri-ciri yang perlu diperhatikan. Adapun ciri-ciri dari permainan edukatif sebagai berikut,

---

<sup>65</sup>Akmal, *Metode Education Games*: <http://akmal-mr.blogspot.com/2011/04/metode-education-games.html> (diakses pada 08 Februari 2014 pukul 21.44 WIB)



yaitu: a) dapat merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif melihat saja; b) bentuk permainan dimungkinkan bagi anak untuk membentuk, merubah dan mengembangkan sesuai dengan imajinasinya; c.) dibuat dengan tujuan/pengembangan tertentu, sesuai dengan target usia anak tertentu; d) selain faktor tersebut diatas, harus diperhatikan usia anak. Untuk itu, harus dipilih jenis permainan yang diperlukan bagi anak didik sesuai dengan tema atau materi pelajaran yang diajarkan dan dapat mengembangkan motorik-kasar, motorik-halus bagi perkembangan kritis kemampuan anak didik.<sup>66</sup>

Teknik permainan edukatif mempunyai fungsi dalam pendidikan, yaitu: a) memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; b) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; c) menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan; d) meningkatkan kualitas pembelajaran anak.<sup>67</sup>

Bermain memiliki peran yang penting dalam perkembangan pembelajaran anak didik pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial,

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, h. 1

<sup>67</sup> Andang Ismail, *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh* ( Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hh. 138 – 139

maupun emosional. Karena pada dasarnya, semua jenis dan bentuk permainan anak memiliki muatan pendidikan/bersifat edukatif. Ketika melakukan aktivitas bermain, anak sesungguhnya sedang belajar. Ia sebenarnya sedang mencari pengalaman yang akan bermanfaat bagi hidupnya kelak setelah dewasa, namun itu semua tanpa disadarinya secara langsung.

Permainan edukatif penting bagi anak-anak, disebabkan karena: 1) Permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan dirinya; 2) Permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi anak; 3) Permainan edukatif mampu membantu anak dalam menciptakan hal baru atau memberi inovasi pada suatu permainan; 4) Permainan edukatif mampu meningkatkan cara berpikir pada anak; 5) Permainan edukatif mampu meningkatkan/mempertajam perasaan anak; 6) Permainan edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak; 7) Permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak; 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan bahasa pada anak; 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak; 10) Permainan edukatif dapat membentk moralitas anak; 11) permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak; 12) Permainan edukatif

dapat mengembangkan sosialisasi pada anak; 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.<sup>68</sup>

Dalam menentukan permainan edukatif, orang tua atau pendidik harus lebih selektif dalam memilih. Sudah selayaknya orang tua dirumah dan pendidik di sekolah dapat memilih dan menyediakan media-media yang dapat mendukung perkembangan kepribadian anak, yang menyangkut fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Sebagaimana diketahui bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dari bermain itulah mereka belajar. Sebagai guru dan orang tua mempunyai peran penting dalam memberikan perhatian jangan sampai anak-anak terlena dengan dunia permainan mereka. Artinya, bahwa jangan sampai karena guru atau orang tua tahu bahwa dunia mereka adalah dunia bermain, kemudian mereka dibiarkan lepas tanpa adanya pengontrolan yang memadai.

Sejalan dengan pernyataan Susanto, bahwa setiap permainan anak ada tata cara atau peraturan yang sudah menjadi ketentuan turun-temurun, yang menuntut sikap sportif, komitmen terhadap aturan main, dalam permainan itu ada berlaku pola hukum penghargaan dan

---

<sup>68</sup> *Ibid.*, hh. 139 - 140

sanksi, ada pemenang ada pula yang kalah, dan semua berada pada posisi proses berlatih menuju puncak prestasi.<sup>69</sup>

Para ahli pendidikan anak banyak yang berpendapat bahwa dalam bermain diperlukan kemampuan menggunakan bentuk-bentuk komunikasi yang menjamin bahwa semua pemain mengetahui jika apa yang terjadi adalah dalam kerangka bermain. Aturan-aturan yang digunakan dalam bermain ini mencakup tindakan, ucapan dan penggunaan peran-peran khusus. Sedangkan sikap atau keadaan mental dari permainan ini benar-benar bagian dari bermain, demikian juga kemampuan mengkomunikasikan sesuatu kepada yang lain.<sup>70</sup>

Stones mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Playing Kid's Curriculum* bahwa "*the divisions in this book reflect these play categories: functional, constructive, dramatic and games with rules*" (bermain dibagi menjadi empat kategori, yaitu: bermain fungsional, konstruktif, dramatik dan bermain dengan aturan). Adapun teori bermain level sosialnya Parten dibagi tiga, yaitu: *solitary play, parallel play and group play*.<sup>71</sup> Sementara dalam *Lifespan Development* karya Jeffrey Turner dan Donald B. Helms (1993)<sup>72</sup>, Mildred Parten

---

<sup>69</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 4

<sup>70</sup> Tuti Tarwiyah Adi S., *op.cit.*, h. 2

<sup>71</sup> Sandra J. Stones, *Playing A Kid's Curriculum* (Scott Foresman Glenview: Good Year Books, 1988), h. 8

<sup>72</sup> Andang Ismail, *Education Game: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hh. 43-45

menyoroti serta mengamati kegiatan bermain sebagai sarana sosialisai anak, ia menemukan enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi pada saat mereka bermain yang mencerminkan adanya peningkatan kadar interaksi sosial mulai dari bermain sendiri sampai dengan bermain bersama. Adapun tahapan bermain yang menggambarkan tingkat perkembangan sosial anak adalah: 1). *Unoccupied Play* 2). *Solitary Play* 3). *Onlooker Play* 4 ). *Paralel Play* 5). *Assosiative Play* 6). *Cooperative Play*.

Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1). *Unoccupied Play* (bermain tidak sibuk)

Pada tahap *Unoccupied Play* anak tidak terlibat dalam kegiatan bermain, tetapi hanya datang mengamati kegiatan anak lain atau kejadian- kejadian di sekitarnya yang menarik perhatiannya. Apabila tidak ada kejadian yang menarik perhatiannya anak tersebut akan bermain sendiri, menyibukkan diri dengan cara bermain dengan tubuhnya sendiri, jalan berkeliling tanpa tujuan jelas, naik turun tangga, mengikuti orang lain dan sebagainya.

2). *Solitary Play* (bermain sendiri)

*Solitary Play* atau bermain sendiri yang bersifat egosentris tanpa memperhatikan anak lain atau kehadiran orang lain yang terpenting anak bermain sendiri dengan berbagai alat yang dimilikinya. Dalam bermain tidak ada interaksi dengan teman atau orang lain, terpusat

pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri, menerima kehadiran orang lain apabila dirasa mengganggu permainannya seperti ada yang mengambil alat mainannya atau mengganggu konsentrasinya.

3). *Onlooker Play* (penonton/pengamat)

*Onlooker Play* atau pengamat yaitu kegiatan bermain dengan mengamati kegiatan bermain anak-anak lain dan tampak ada minat untuk mengikuti kegiatan bermain anak-anak lain tersebut. Kegiatan ini tampak pada anak-anak usia dini atau anak-anak yang baru kenal dengan lingkungan bermainnya, anak-anak tersebut sebatas bertanya, bercakap, dan tidak dalam bermain. Mereka berdiri di lingkungan anak bermain untuk melihat, mengamati, mendengarkan anak lain bermain. Oleh Laura E. Berk (1994)<sup>73</sup>, ketiga jenis kegiatan bermain tersebut yaitu: *unoccupied play*, *solitary play* dan *onlooker play* dikategorikan sebagai *nonsocial play* karena kurangnya interaksi sosial yang terjadi pada ketiga jenis kegiatan bermain tersebut.

4). *Parallel Play* (bermain parallel)

*Parallel Play* atau bermain parallel yaitu anak-anak melakukan kegiatan bermain secara berdampingan, atau berdekatan satu dengan lainnya tetapi tetap bermain sendiri-sendiri dengan peralatannya sendiri pula tidak memperhitungkan teman bermain di sampingnya

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, h. 44

atau di sekitarnya. Mereka bermain pada tempat dan waktu yang sama tetapi belum ada interaksi sosial yang nyata.

5). *Assosiative Play* (permainan bersama)

*Assosiative Play* atau bermain asosiatif ditandai dengan adanya kegiatan bermain bersama dalam tempat, waktu, dan jenis permainan yang sama, tetapi belum terjadi suatu bentuk kerja sama yang nyata, hanya sebatas pada percakapan, saling meminjam alat (gunting, kuas, cat, balok-balok, dsb), saling komentar tanpa member saran atau masukan bahkan diskusi untuk suatu kegiatan permainan tersebut. Kegiatan bermain ini banyak dilihat pada pendidikan prasekolah atau taman kanak-kanak. Kesempatan untuk tumbuhnya bermain kerja sama tergantung intensitas kesempatan bermain yang dilakukan oleh anak.

6). *Cooperative Play* (permainan bekerjasama)

*Cooperative Play* atau bermain bersama ditandai dengan adanya interaksi antar anak untuk bekerjasama, berbagi tugas, berbagi peran, dalam keterlibatan anak dalam suatu kegiatan bermain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Bermain merupakan proyek bersama yang harus diselesaikan secara bersama-sama pula. Sebagai contoh permainan serba lima dalam mengasah pengetahuannya dengan aturan sederhana atau permainan tradisional yang populer, anak akan membagi tugas untuk dapat melakukan

permainan dengan baik dan kompetitif agar dapat memenangkan permainan tersebut.

Jenis permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *cooperative play*/permainan kelompok untuk kegiatan pembelajaran *outdoor* dan *indoor*. Permainan kelompok dimaksudkan agar para siswa mampu bekerja sama dengan baik. Karena dengan bekerjasama seperti dalam pembelajaran kooperatif, banyak manfaat yang didapatkan. Kegiatan bermain bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi, bergaul dan membaaur dengan orang lain. Adanya dorongan dan kesempatan dari guru dan orang tua kepada anak untuk belajar kelompok, bermain dan berinteraksi antar teman sangat baik bagi anak-anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Wendy Jolliffe:

*Cooperative learning as a vehicle for effective talk. If the overriding premise is that talk is a necessary feature of learning, then obviously it is important to ensure that such talk is productive and not off task. Providing cooperative learning opportunities for pupils in pairs and small groups can ensure that pupils talk meaningfully and in relation to the task. They have to talk to succeed in the task and they are motivated to succeed through the task being interdependent, that is 'we sink or swim together'.<sup>74</sup>*

Wendy Jolliffe mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai kendaraan untuk berbicara efektif. Jika dasar pemikiran utama

---

<sup>74</sup> Wendy Jolliffe. *Cooperative Learning In The Classroom: Putting it into Practice*. London and India: Paul Chapman Publishing, 2007. h. 36



adalah bahwa pembicaraan adalah aspek penting dari pembelajaran, maka jelas penting untuk memastikan bahwa pembicaraan tersebut adalah tugas produktif dan tidak pasif. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan bagi siswa berpasangan dan kelompok-kelompok kecil agar dapat memastikan bahwa siswa berbicara bermakna dan dalam kaitannya dengan tugas. Mereka harus berbicara untuk berhasil dalam tugas dan mereka termotivasi untuk berhasil melalui tugas yang saling bergantung, dengan istilah lain “kita tenggelam atau berenang bersama-sama”.

Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Elaine B. Johnson bahwa kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Dengan bekerjasama, para anggota kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan.<sup>75</sup>

---

<sup>75</sup> Elaine B. Johnson, *CTL (Contextual Teaching and Learning): Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna* (Bandung: Kaifa Learning, 2010), h. 164

Senada dengan yang di ungkapkan Bahari, bahwa permainan anak yang dilakukan secara berkelompok, dapat membantu membentuk karakter dan kepribadian anak. Karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat penting untuk anak sekaligus amat berguna bagi perkembangan mereka. Dengan bermain pikiran anak lebih fresh. Lewat bermain, energi anak juga dapat tersalurkan secara positif, terlebih lewat permainan-permainan yang mampu menumbuhkan karakter dan perilaku positif pada diri anak. Dengan mempraktikkan permainan-permainan secara berkelompok, anak-anak akan belajar bersosialisasi, bekerja sama, berkomunikasi dan tolong-menolong dengan orang-orang disekitarnya.<sup>76</sup>

Anak-anak suka bermain, dan permainan menjadi salah satu cara paling efisien bagi mereka untuk belajar.<sup>77</sup> Banyak hikmah yang dapat diambil dari permainan-permainan anak tersebut, terutama bagi pembentukan sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak, seperti: 1) dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturan, dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut; 2) anak belajar menyelesaikan masalah dari kesulitan

---

<sup>76</sup> Hamid Bahari, *Permainan-Permainan Perangsang Karakter Positif Anak* (Jogjakarta: DIVA Pres, 2013), h. 5

<sup>77</sup> Johanne Hanko, *Permainan Edukatif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus* (Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer, 2013), h. 11

terendah sampai tertinggi; 3) anak berlatih sabar menunggu giliran; 4) anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok aka nada peluang memenangkan permainan; 5) anak-anak sejak dini belajar menghadapi risiko kekalahan yang dihadapi dari permainan. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar mereka merupakan kegiatan yang menyenangkan. Oleh karenanya perlu diarahkan pada permainan yang merangsang pertumbuhan otak dan fisiknya serta memperhatikan dalam memilih permainan anak.<sup>78</sup>

Hal tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Winkanda Satria Putra bahwa permainan merupakan simulasi yang dapat mengungkap kepribadian, memediasi anak, memotivasi serta menumbuhkan jiwa sosial dalam diri anak. Menurutnya, permainan juga merupakan sebuah langkah yang kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan nilai-nilai pembelajaran yang dapat dilakukan dengan media ataupun tanpa media, biasanya dimulai dari permainan yang paling mudah kemudian ke jenjang tingkat kesulitan yang lebih tinggi.<sup>79</sup>

Sebuah permainan dapat dilakukan dengan media ataupun tanpa media. Media yang biasa digunakan dalam sebuah permainan

---

<sup>78</sup> *Ibid.*, hh. 4 – 5

<sup>79</sup> Winkanda Satria Putra, *99 Permainan Edukatif: Untuk Melatih Kecerdasan dan Kreativitas Anak* (Yogyakarta: Kata Hati, 2013), h. 7

adalah mainan (baik tradisional maupun modern), alat peraga, binatang, ataupun benda-benda yang berada di sekitar lingkungan. Permainan juga dapat dilakukan sendiri atau berkelompok. Permainan berkelompok lebih ditujukan untuk menumbuhkan jiwa sosial pada anak. Sementara keberadaan instruktur dapat mutlak ataupun tidak mutlak diperlukan dalam sebuah permainan, tergantung dari jenis, tujuan, peraturan serta tingkat kesulitan dari permainan itu sendiri.

Dalam permainan, terdapat tingkat kesulitan serta tahapan-tahapan tersendiri. Biasanya permainan dimulai dari tingkat yang paling mudah kemudian meningkat ke jenjang tingkat kesulitan yang semakin tinggi secara bertahap. Berikut ini adalah pembagian permainan berdasarkan tahapan tingkat kesulitan dalam permainan tersebut.<sup>80</sup>

### **1) Tahap pra-kondisi**

Pra-kondisi merupakan permainan yang dilakukan dengan tujuan mempersiapkan mental anak sebelum melaksanakan aktivitas atau rangkaian aktivitas yang lebih berat dan menantang. Pra-kondisi dapat meningkatkan kesiapan fisik dan mental, meningkatkan konsentrasi anak serta membiasakan anak untuk patuh terhadap sebuah instruksi. Pra-kondisi dilakukan sebelum

---

<sup>80</sup> *Ibid.*, hh. 7-9

melaksanakan proses pembelajaran inti, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar ruang kelas yang membutuhkan konsentrasi tinggi dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan.

## **2) Tahap *Ice Breaking***

Sebagaimana diketahui bahwa tidak semua anak memiliki antusiasme serta menunjukkan keberanian dalam melakukan sebuah permainan. Anak memiliki karakteristik unik yang berbeda-beda. Ada jenis anak yang pemalu. Mereka cenderung menutup diri dan tidak akan serta-merta terlibat dalam sebuah permainan. *Ice breaking* dilakukan untuk mengondisikan peserta permainan agar mereka siap melaksanakan instruksi. *Ice breaking* juga merupakan sebuah upaya untuk memecah sebuah kebekuan antar peserta dan peserta dengan instruktur. *Ice breaking* dapat dilakukan di awal ataupun di tengah-tengah pelaksanaan aktivitas. *Ice breaking* juga dapat merupakan upaya untuk menumbuhkan kembali ketertarikan peserta permainan terhadap permainan yang sedang dilaksanakan. Permainan *ice breaking* terbagi dalam dua kategori, yaitu: a) *Energizing* merupakan metode atau teknik untuk meningkatkan mental dan emosi peserta. Tujuan dari metode atau teknik ini adalah untuk mempersiapkan mental dan fisik peserta, dari yang semula kurang semangat menjadi energik. *Energizing* dilakukan untuk mengawali permainan inti yang membutuhkan

tenaga dan pikiran yang prima; b) *Fun Game* dapat diartikan sebagai jenis permainan yang menyenangkan sebagai pengisi waktu luang. Kegiatan ini tidak memerlukan alokasi waktu yang banyak. Walaupun demikian, diperlukan daya pikir yang besar untuk menyelesaikan permainan ini.

### **3) Tahap *Problem Solving***

Tahap *problem solving* merupakan inti dari sebuah permainan. Dalam tahap ini dibutuhkan banyak energi, konsentrasi serta daya pikir, baik individu maupun kelompok. Dalam tahap *problem solving* terkandung muatan pesan yang merupakan tujuan akhir dari dilaksanakannya sebuah permainan ataupun rangkaian permainan. Inti keberhasilan dalam tahap *problem solving* adalah ketepatan seorang instruktur dalam mengelola permainan, mengadakan diskusi di tengah ataupun di akhir permainan untuk menanamkan muatan pesan permainan, serta kesiapan peserta permainan untuk menerima, berdiskusi, dan menyimpulkan pemaknaan di dalam permainan tersebut.

Ketiga teknik tersebut di atas saling berkesinambungan dan tidak ada yang lebih penting satu di antara lainnya. Agar muatan pesan sampai kepada peserta hendaknya seorang instruktur pandai dalam memilih serta menempatkan metode ataupun teknik yang tepat dalam alokasi program yang dibuat. Ketiga teknik tersebut dapat

digunakan dalam semua permainan, bahkan terkadang harus menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran dengan teknik permainan edukatif. Akan tetapi tidak menutup kemungkinan hanya salah satu atau dua saja dari metode maupun teknik tersebut di atas yang diperlukan atau digunakan. Pemilihan kualitas dan kuantitas sebuah metode atau teknik permainan tidak lepas dari tujuan dasar rangkaian permainan, sasaran serta alokasi waktu yang ditetapkan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan langkah kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan unsur pembelajaran yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan. Permainan edukatif juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampikan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan anak didik, kemudian menyalurkan kegiatan anak didik, dan sebagainya.

Teknik permainan edukatif dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua bagian, yakni teknik permainan edukatif *outdoor* (teknik permainan edukatif yang dilakukan di luar ruang kelas), dan teknik permainan edukatif *indoor* (teknik permainan edukatif yang dilakukan

di dalam ruang kelas). Berikut pembagian teknik permainan edukatif tersebut.

### **1. Teknik Permainan Edukatif *Outdoor***

Teknik permainan edukatif *outdoor* adalah teknik permainan yang mengandung unsur pendidikan yang kegiatannya dilakukan di luar ruang kelas. *Outdoor learning* atau pembelajaran luar kelas merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kapasitas belajar siswa agar dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi. Belajar di luar kelas dapat membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran di luar kelas lebih menantang bagi siswa dan menjembatani teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Kualitas pembelajaran dalam situasi yang nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar melalui objek yang dipelajari dan dapat membangun keterampilan sosial dan personal yang lebih baik.

Menurut Husamah, proses pengajaran di sekolah formal tengah mengalami kejenuhan. Rutinitas, proses belajar yang cenderung kaku dan baku, tidak lagi mengutamakan ide kreativitas setiap peserta didik karena semuanya harus terpola linear di dalam kelas (*pedagogy indoor learning*). sehingga memunculkan pendekatan



baru yang dikenal dengan belajar luar kelas (*outdoor learning*), yang lebih memadukan unsure bermain sambil belajar (*andragogy*).<sup>81</sup>

Kegiatan pembelajaran akan menarik dan mengundang perhatian para siswa jika guru dapat mengemas materi pembelajaran sebaik mungkin. Sebagaimana yang dinyatakan Hernowo, bahwa salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran itu menarik adalah dengan melakukan pembelajaran di luar ruang kelas (*outdoor*).<sup>82</sup>

Menurut Komarudin, *outdoor learning* merupakan aktivitas luar sekolah yang berisi kegiatan di luar kelas/sekolah dan di alam bebas lainnya, seperti: bermain di lingkungan sekolah, taman, perkampungan pertanian/nelayan, berkemah, dan kegiatan yang bersifat kepetualangan, serta pengembangan aspek pengetahuan yang relevan.<sup>83</sup> Proses pembelajaran yang dilakukan di luar ruang kelas atau di luar sekolah memiliki arti penting untuk perkembangan siswa. Karena proses pembelajaran yang demikian dapat memberikan pengalaman secara langsung dan kontekstual.

Pembelajaran di luar kelas dapat dipahami sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan suasana di luar kelas

---

<sup>81</sup>Husamah, *Pembelajaran Luar Kelas: Outdoor Learning: Ancangan Strategis Mengembangkan Metode Pembelajaran yang Menyenangkan, Inovatif dan Menantang* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2013), h. 18

<sup>82</sup> Hernowo di dalam Husamah, *ibid.*, h. 19

<sup>83</sup> Komarudin di dalam Husamah, *ibid.*, h. 19

sebagai situasi pembelajaran terhadap berbagai permainan edukatif, sebagai media transformasi konsep-konsep yang disampaikan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Vera, bahwa mengajar di luar kelas bisa dipahami sebagai suatu kegiatan menyampaikan pelajaran di luar kelas, sehingga kegiatan atau aktivitas belajar-mengajar berlangsung di luar kelas atau di alam bebas. Pelajaran di luar kelas ini disebut juga dengan *outing class*, yaitu suatu kegiatan yang melibatkan alam secara langsung untuk dijadikan sebagai sumber belajar.<sup>84</sup> Sebagaimana yang dituliskan oleh Jane Perry dalam bukunya yang berjudul *Outdoor Play*, bahwa:

*Outdoor play by its very nature involves children making complex distinctions between pretend and real as group running, chasing, fleeing, and wrestling erupt in both playful fun and primitive expressions of emotion. Teachers in the play yard will be regularly helping children to encode and decode the social signals that distinguish rough-and-tumble play and aggression (Pelligrini & Smith, 1998). Teachers support children's social competence in the play yard by focusing on how children are using and interpreting play ecologies. Two ecologies from my own classroom play yard are a sand pit and a climbing structure, both of which are under one teacher's supervision.*<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Adelia Vera, *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas: Outdoor Study* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), h. 17

<sup>85</sup> Jane Perry. *Outdoor play : teaching strategies with young children*. Teachers College Press: New York. 2001. p.6

Bermain di luar sangat alamiah. Dalam hal ini para guru juga dapat memberikan dukungan dan semangat bagi anak-anak dalam mengembangkan kompetensi sosial dalam bermain.

Mengajar di luar kelas merupakan upaya mengarahkan para siswa untuk melakukan aktivitas yang bisa membawa mereka pada perubahan perilaku terhadap lingkungan sekitar. Dalam hal ini pembelajaran di luar kelas lebih melibatkan siswa secara langsung dengan lingkungan sekitar mereka, sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian pembelajaran di luar kelas lebih mengacu pada pengalaman dan pembelajaran berbasis lingkungan yang sangat berpengaruh pada kecerdasan siswa.

Adapun jenis permainan *outdoor* yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap kategori, yaitu: tahap pra-kondisi dengan dua permainan, tahap *ice breaking* dengan dua permainan dan tahap *problem solving* dengan empat permainan. Untuk tahap pra-kondisi dan tahap *ice breaking* jenis permainannya diadaptasi dari bukunya Winkanda Satria Putra yang berjudul “99 Permainan Edukatif untuk Melatih Kecerdasan & Kreativitas Anak”.<sup>86</sup> Sementara pada tahap *problem solving* jenis permainannya diadaptasi dari sya'ban Jamil dalam bukunya yang berjudul “101

---

<sup>86</sup> Winkanda Satria Putra, *op.cit.*, hh. 20-53

*Games Cerdas dan Kreatif*.<sup>87</sup> Permainan-permainan tersebut yakni sebagai berikut.

1) Tahap Pra-kondisi

Pada tahap pra-kondisi, jenis permainan yang akan digunakan terdiri dari dua permainan, yaitu:

- a. Permainan Tes Jari Tangan
- b. Permainan Berburu Tiket

2) Tahap *Ice Breaking*

Pada tahap *ice breaking*, yang dilakukan untuk mengondisikan peserta didik agar mereka siap melaksanakan instruksi, juga digunakan dua jenis permainan, yaitu:

- a. Permainan Pundak-Lutut-Kaki
- b. Permainan Karakter Tokoh Idola

3) Tahap *Problem Solving*

Sedangkan pada tahap *problem solving*, yang merupakan inti dari pembelajaran, digunakan empat jenis permainan, yaitu:

- a. Permainan Serba Lima
- b. Permainan Pohon Pengetahuan
- c. Permainan Harry Potter
- d. Permainan Ular Tangga

---

<sup>87</sup> Sya'ban Jamil, *101 Games Cerdas dan Kreatif* (Jakarta: Penebar Plus, 2009), hh, 22-155

## 2. Teknik Permainan Edukatif *Indoor*

Teknik permainan edukatif *indoor* adalah teknik permainan yang mengandung unsur pendidikan yang kegiatannya dilakukan di dalam ruang kelas. Jenis permainan *indoor* yang akan digunakan dalam penelitian ini sama dengan permainan *outdoor*. Tetapi setting/format dan konsep dalam permainannya berbeda, hal tersebut dilakukan karena untuk melihat berapa besar pengaruh antara permainan *outdoor* dan permainan *indoor*.

Adapun jenis permainan *indoor* yang akan digunakan dalam penelitian ini sama halnya dengan permainan edukatif *outdoor*. Yakni terdiri dari tiga tahap kategori, yaitu: tahap pra-kondisi dengan dua permainan, tahap *ice breaking* dengan dua permainan dan tahap *problem solving* dengan empat permainan. Untuk tahap pra-kondisi dan tahap *ice breaking* jenis permainannya diadaptasi dari bukunya Winkanda Satria Putra yang berjudul “99 Permainan Edukatif untuk Melatih Kecerdasan & Kreativitas Anak”.<sup>88</sup> Sementara pada tahap *problem solving* jenis permainannya diadaptasi dari sya’ban Jamil dalam bukunya yang berjudul “101 Games Cerdas dan Kreatif”.<sup>89</sup> Permainan-permainan tersebut yakni sebagai berikut.

---

<sup>88</sup> Winkanda Satria Putra, *op.cit.*, hh. 20-53

<sup>89</sup> Sya’ban Jamil, *101 Games Cerdas dan Kreatif* (Jakarta: Penebar Plus, 2009), hh, 22-155

- 1) Tahap Pra-kondisi dengan dua permainan, yaitu:
  - a. Permainan Tes Jari Tangan
  - b. Permainan Berburu Tiket
- 2) Tahap *Ice Breaking* dengan dua permainan, yaitu:
  - a. Permainan Pundak-Lutut-Kaki
  - b. Permainan Karakter Tokoh Idola
- 3) Tahap *Problem Solving* dengan empat jenis permainan, yaitu:
  - a. Permainan Serba Lima
  - b. Permainan Pohon Pengetahuan
  - c. Permainan Harry Potter
  - d. Permainan Ular Tangga

**b. Perbandingan antara pembelajaran *outdoor* dan pembelajaran *indoor***

Pembelajaran *outdoor* (di luar ruang kelas) sangat penting dilakukan oleh para guru atau setiap lembaga pendidikan. Sebab, pembelajaran *outdoor* memiliki banyak kelebihan yang tidak bisa diperoleh dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*indoor*). Tetapi, hingga saat ini pembelajaran *outdoor* masih sangat jarang dilakukan pada lembaga pendidikan di Indonesia. Sedangkan di

Negara-negara maju seperti Australia, Prancis, Amerika dan Inggris, metode dan teknik tersebut sudah menjadi budaya.<sup>90</sup>

Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran outdoor bukan sekedar karena bosan belajar di dalam kelas ataupun merasa jenuh belajar di ruangan tertutup, tetapi lebih dari itu. Kegiatan pembelajaran *outdoor* memiliki tujuan-tujuan pokok yang ingin dicapai sesuai dengan cita-cita pendidikan, yang secara umum tujuan tersebut diantaranya: (1) mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kreativitas mereka dengan seluas-luasnya di alam terbuka. (2) pembelajaran outdoor memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan inisiatif personal peserta didik. (3) pembelajaran *outdoor* menyediakan latar (*setting*) yang berarti bagi pembentukan sikap dan mental peserta didik. (4) meningkatkan kesadaran, apresiasi, dan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, serta cara mereka bisa membangun hubungan baik dengan alam sekitar. (5) membantu mengembangkan segala potensi setiap peserta didik, agar menjadi manusia yang memiliki perkembangan jiwa, raga, spirit yang baik dan sempurna. (6) memberikan konteks dalam proses pengenalan berkehidupan sosial dalam tataran praktik sesuai dengan keadaan

---

<sup>90</sup> Adelia Vera, *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas: Outdoor Study* (Jogjakarta: DIVA Pres, 2012), h. 27

di lapangan. Dalam hal ini peserta didik akan mendapatkan kesempatan yang luas untuk merasakan secara langsung hal yang telah dipahami dalam teori mata pelajaran seperti pada mata pelajaran PPKn, mereka akan merasakan langsung hidup berdampingan dengan masyarakat, menghargai adat istiadat, serta menghormati hak dan keyakinan orang lain dengan cara belajar di luar ruang kelas. (7) memberikan kesempatan yang unik bagi peserta didik untuk perubahan perilaku melalui penataan latar pada kegiatan *outdoor*. Seperti dalam teknik permainan edukatif *outdoor*. (8) memberikan kontribusi penting dalam rangka membantu mengembangkan batasan hubungan antara guru dengan peserta didik. Antara guru dan peserta didik mempunyai kedekatan dan keakraban yang tercipta melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya. Namun demikian harus mengetahui batas-batas hubungan antara guru dan peserta didik, agar tidak terjadi pelanggaran dalam etika dan norma yang telah diatur dalam undang-undang dan Agama. (9) menyediakan waktu seluas-luasnya bagi peserta didik untuk belajar dari pengalaman langsung melalui implementasi kurikulum sekolah diberbagai area. (10) memanfaatkan sumber-sumber yang berasal dari lingkungan dan komunitas sekitar untuk pendidikan dan media pembelajaran.



Menurut Adelia Vera, para guru yang ada di Indonesia ini masih enggan mengajak para siswanya belajar di luar ruang kelas. Mereka mengajak para siswa belajar di luar ruang kelas hanya terkait dengan pelajaran olahraga, seperti lari, senam pagi, renang, dan kesenian, seperti latihan drum band. Selebihnya semua pelajaran disajikan dengan cara konvensional di dalam kelas. Padahal menurutnya, hampir semua pelajaran pokok di sekolah dapat diajarkan di luar kelas dengan beragam metode dan teknik yang sangat menyenangkan. Bahkan hasil belajar dari pembelajaran *outdoor* lebih besar dibandingkan hasil yang diperoleh dari pembelajaran *indoor*. Untuk memahami berbagai kelebihan kegiatan pembelajaran *outdoor* atau pembelajaran yang dilaksanakan di luar ruang kelas, berikut dijelaskan secara terperinci mengenai kelebihan-kelebihan dan perbandingan antara pembelajaran *outdoor* dan *indoor*.<sup>91</sup>

#### **a. Mendorong motivasi belajar**

Kelebihan pertama dari pembelajaran *outdoor* adalah untuk mendorong motivasi belajar kepada para siswa. Dorongan tersebut dapat muncul karena kegiatan ini menggunakan *setting* alam terbuka sebagai sarana kelas. Para

---

<sup>91</sup> Adelia Vera, *Op.cit.*, hh. 27-47

siswa bisa belajar tanpa batas ruangan yang dapat menimbulkan rasa bosan dan kejenuhan, sehingga semakin antusias dalam belajar. Dengan pembelajaran outdoor, para siswa dapat belajar dengan posisi apapun, misalnya duduk, berdiri, santai dan lain sebagainya. Pembelajaran outdoor dapat memberikan dukungan penuh terhadap proses pembelajaran secara menyeluruh, serta bisa menambah aspek kegembiraan dan kesenangan bagi para siswa dan guru.

Hal tersebut berbeda ketika para siswa belajar di ruang kelas (*indoor*) yang terbatas dengan ruangan dan monoton dalam setting yang terjadi di ruang kelas, sehingga terkadang rasa bosan dan jenuh muncul pada diri siswa dan guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak kondusif. Karena guru dan siswa sebenarnya membutuhkan suatu inovasi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

**b. Suasana belajar yang menyenangkan**

Melalui teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor*, guru lebih mudah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswanya. Sebab, guru dapat lebih bereksplorasi dalam menciptakan suasana belajar seperti bermain, menjelajah, rekreasi, observasi, wawancara dan lain

sebagainya. Pembelajaran *ourdoor* memberikan banyak pengalaman kepada siswa, para siswa dapat melihat dan melakukan beragam hal secara kontekstual, siswa dapat melakukan wawancara langsung kepada nara sumber sesuai dengan pembelajaran yang dipelajari. Semuanya berdampak baik terhadap suasana pembelajaran.

Hal itu berbeda dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor*, guru bisa mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Di dalam kelas guru kurang memiliki celah atau sarana dan prasarana untuk mendukung permainan edukatif *indoor*, terbatas oleh ruangan yang kurang bebas berkreasi dan berekspresi.

### **c. Mengasah aktivitas fisik dan kreativitas**

Pembelajaran *outdoor*, mampu mengasah aktivitas fisik dan kreatifitas para siswa, karena kegiatan ini menggunakan teknik pembelajaran dengan melakukan atau mempraktikkan sesuai penugasan. Ketika para siswa belajar di luar kelas, mereka bisa melibatkan seluruh pancaindera dalam pembelajaran. Tentunya hal semacam ini jarang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di ruang kelas. karena di ruang kelas

siswa lebih banyak menerima secara kognitif pelajaran yang dijelaskan guru.

**d. Penggunaan media pembelajaran yang konkret**

Kegiatan pembelajaran *outdoor* juga memiliki kelebihan di sisi penggunaan media pembelajaran yang konkret dan lebih menarik. Kelompok-kelompok masyarakat yang ada di luar sekolah dapat dijadikan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Tempat-tempat ibadah di luar kelas dan di luar sekolah juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang konkret dalam pelajaran agama dan PPKn. Halaman sekolah juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran berbagai mata pelajaran seperti PPKn, yang dilakukan dengan teknik permainan-permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Semua media pembelajaran tersebut tidak ditemukan di ruang kelas dalam bentuk yang konkret. Karena sangat mustahil benda-benda tersebut dibawa ke dalam ruang kelas, kecuali dalam bentuk gambar atau miniature dan sejenisnya. Di dalam kelas hanya ada beberapa media seperti buku pelajaran, papan tulis, meja-kursi, gambar-gambar dan lain sebagainya.

**e. Penguasaan keterampilan dasar, sikap dan apresiasi**

Kegiatan pembelajaran di luar kelas membuat siswa menguasai berbagai jenis keterampilan dasar, sikap dan apresiasi. Konsep belajar di luar kelas merupakan suatu pendekatan kontekstual yang menggunakan kehidupan di luar ruangan yang memberikan banyak kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan menguasai berbagai bentuk keterampilan dasar, sikap dan apresiasi terhadap berbagai hal yang terdapat di luar kelas. kondisi semacam ini jarang diperoleh di dalam ruang kelas.

**f. Penguasaan keterampilan sosial**

Kegiatan pembelajaran di luar kelas mendorong para siswa menguasai keterampilan sosial. Keterampilan ini meliputi keterampilan hidup dan kerjasama, lebih berani dalam mengemukakan pendapat, serta menghormati orang lain yang mereka temui di lingkungan sekolah. Teknik ini dapat memunculkan kepekaan terhadap masalah sosial. Karena para siswa tidak hanya dituntut memahami pendidikan moral dan kemasyarakatan, kemampuan mengontrol diri, serta bertukar pendapat dan pengalaman dengan orang lain.

Semuanya itu jarang sekali diperoleh jika para siswa hanya belajar di ruang kelas saja. Karena ruang kelas sangat

sempit untuk dijadikan sebagai sumber belajar, ruang kelas lebih kepada tempat untuk belajar.

**g. Keterampilan studi dan budaya kerja**

Kegiatan pembelajaran di luar kelas mampu mendorong siswa baik individu maupun kelompok dalam menguasai keterampilan studi dan membuat mereka menekuni budaya kerja keras dan kerjasama. Ketika belajar di luar kelas, mereka dituntut untuk mencari, meneliti, mengamati, dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan pelajaran yang diajarkan dari beragam sumber yang ada di luar kelas melalui teknik permainan edukatif.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas kegiatannya lebih sempit dan sedikit bila dibandingkan dengan pembelajaran di luar ruang kelas. dalam hal ini siswa kurang terdorong menguasai keterampilan studi dan budaya kerja baik secara individu maupun secara berkelompok.

**h. Keterampilan bekerja kelompok**

Kegiatan pembelajaran *outdoor* atau pembelajaran yang dilakukan di luar ruang kelas juga dapat mendorong para siswa menguasai keterampilan bekerja kelompok dengan penuh kegembiraan dan keceriaan yang membantu kelancaran dalam berpikir tentang pelajaran yang berlangsung. Di luar kelas,

hampir semua materi pelajaran diterapkan dengan kerja kelompok untuk memudahkan fungsi kontrol guru terhadap para siswa. Hal tersebut juga dilakukan pada pembelajaran di ruang kelas, hanya saja pembelajaran di ruang kelas lebih banyak dilakukan individu daripada kelompok-kelompok.

**i. Mengembangkan sikap mandiri**

Pembelajaran *outdoor* juga dapat mendorong para siswa mengembangkan sikap kemandirian. Ketika mereka belajar di luar kelas, sebenarnya mereka sedang menghilangkan sikap ketergantungan pada orang lain dan ketergantungan terhadap guru. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator, penggerak atau motivator, teman sekaligus pelatih dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Berbeda halnya dengan belajar di ruang kelas, guru berperan sebagai patokan utama dalam pembelajaran dan lebih banyak menggunakan strategi ekspositori.

**j. Hasil belajar permanen di otak (tidak mudah dilupakan)**

Kelebihan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas berikutnya adalah lahirnya hasil belajar yang bersifat permanen di otak. Artinya para siswa tidak mudah lupa terhadap semua yang mereka pelajari di luar kelas. Hal itu dikarenakan dalam kegiatan ini, mereka bukan hanya dituntut

menghafal, melainkan juga dituntut mencoba, merasakan, mencari, menulis, menelaah, melakukan eksperimentasi, menerapkan dan melaporkan. Tentunya berbeda dengan pembelajaran di ruang kelas (*indoor*) yang lebih memfokuskan pada kognitifnya saja. Kegiatan pembelajaran di luar kelas memberikan hasil yang lebih tinggi dan membuat siswa lebih cerdas dari pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas.

**k. Tidak memerlukan banyak peralatan**

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas (*outdoor*) juga memiliki nilai lebih yang lain, yaitu tidak memerlukan peralatan yang banyak seperti pembelajaran indoor.

**l. Keterampilan intelektual**

Pembelajaran *outdoor* juga memiliki kelebihan dari sisi keterampilan intelektual. Para siswa dapat terdorong menguasai keterampilan intelektual ketika belajar di luar kelas. Sebab dalam kegiatan ini mereka dituntut mendefinisikan dan mengidentifikasi berbagai hal dan persoalan yang berkaitan dengan pembelajaran.

Selain itu para siswa juga terdorong untuk menguasai keterampilan intelektual, sebab dalam kegiatan pembelajaran



outdoor, para siswa dituntut membentuk dan menguji hipotesis, menghubungkan pengalaman-pengalaman masa lalu dan saat ini, menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang telah berhasil dikumpulkan di lokasi belajar, serta melihat sebab akibat dari suatu peristiwa dan membandingkan pandangan-pandangan yang berbeda. Semuanya itu tentu jarang didapatkan para siswa di dalam kelas (*indoor*), sebab pembelajaran *indoor* biasanya lebih terpusat pada guru.

**m. Mendekatkan hubungan emosional antara guru dan siswa**

Pembelajaran di luar kelas juga dapat mendekatkan hubungan emosional antara guru dan siswa. Hal itu dikarenakan pembelajaran ini dilakukan secara kultural walaupun tetap formal. Dalam kegiatan ini, hubungan guru dan siswa layaknya sebuah persahabatan yang akrab; antara orang tua dan anak, yang berjalan dengan sangat harmonis. Teknik pembelajaran ini dapat menghilangkan egoisme guru terhadap siswanya.

Berbeda halnya dengan kegiatan belajar di dalam kelas, perbedaan antara posisi guru dan siswa sangat kentara. Hubungan emosional antara guru dan siswa kurang terikat erat. Disadari atau tidak, kondisi ini juga mempengaruhi hasil belajar.

#### **n. Mengarahkan sikap ke arah lingkungan yang lebih baik**

Dalam kata pengantarnya, Mutiara mengatakan bahwa guru adalah sosok penting yang hadir dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ia turut menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu ia perlu membuat berbagai strategi supaya para siswa mampu menangkap, memahami, dan menguasai materi pelajaran. Guru harus mampu melecut kemampuan siswa di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ia tidak boleh membiarkan siswanya menjadi peserta didik yang pasif dan hanya menyaksikan gurunya di depan kelas.<sup>92</sup>

Dalam hal ini kegiatan pembelajaran di luar ruang kelas juga dapat mengarahkan sikap siswa ke arah lingkungan yang lebih baik. Sebab kegiatan ini menekankan studi lapangan, sehingga mengarahkan sikap ke arah lingkungan yang lebih baik. Dengan pembelajaran ini, para siswa terdorong mencintai lingkungan sekitarnya. Ketika siswa mempelajari PPKn di luar kelas mengenai sikap menghargai lingkungan, maka dalam diri siswa bisa tertanam cinta lingkungan, sehingga terdorong merawat lingkungan dan melestarikannya.

---

<sup>92</sup> Latifa Mutiara, *68 Game Kreatif: Pembuka dan Penutup Kelas* (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), h. v

Kegiatan pembelajaran *outdoor* atau di luar ruang kelas memberikan peluang kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan cinta lingkungan dan mengarahkan sikap ke arah lingkungan yang lebih baik. Artinya, kegiatan pembelajaran ini yang mendorong para siswa memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada di luar kelas akan dapat memungkinkan terjadinya pembentukan pribadi yang cinta lingkungannya. Para siswa juga memiliki peluang untuk mengembangkan potensi dengan melakukan aktivitas sehari-hari di dalam pembelajaran *outdoor*.

Hal tersebut jarang bahkan tidak pernah diperoleh dari kegiatan pembelajaran di ruang kelas (*indoor*), sebab di ruang kelas para siswa hampir bahkan sama sekali tidak mempunyai peluang mengembangkan pengetahuan cinta lingkungan dan mengarahkan sikap ke arah lingkungan yang lebih baik, kecuali sekedar penjelasan teoritis.

**o. *Meaningful Learning***

Kegiatan pembelajaran di luar kelas memiliki manfaat atau nilai lebih yang di sebut *meaningfull learning*, yaitu kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna bagi para siswa karena mereka dihadapkan pada keadaan yang sebenarnya,

keberadaannya lebih akurat daripada hanya membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru di ruang kelas. dalam kondisi demikian, mereka dapat mempelajari berbagai hal yang tersedia di alam terbuka, sehingga bisa memperkaya wawasan mereka. Aktivitas siswa juga lebih meningkat dengan memungkinkannya menggunakan beragam teknik atau cara seperti mengamati, bertanya, wawancara, membuktikan sesuatu, menguji fakta dan data, serta memberikan laporan terkait kegiatan pembelajaran. Kondisi itu dapat menumbuhkan antusiasme siswa untuk lebih giat belajar.

**p. Mudah mengatasi kendala belajar**

Selain memiliki kelebihan yang telah disebutkan di atas, kegiatan pembelajaran *outdoor* juga memiliki beberapa kendala. Namun kendala ini dapat dengan mudah diatasi, sehingga tidak akan berdampak negatif terhadap kegiatan pembelajaran. Mudah mengatasi kendala belajar juga termasuk kelebihan pada pembelajaran *outdoor*. Mengenai beberapa kendala dan cara mudah mengatasinya dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel. 2.1 Kendala belajar *Outdoor* dan cara mudah mengatasinya

No.	Kendala belajar <i>Outdoor</i>	Cara Mudah Mengatasinya
1.	Siswa bisa keluyuran/bermain kemana-mana	Perhatian guru ditingkatkan, dibentuk belajar kelompok, pengawasan yang ekstra.
2.	Gangguan konsentrasi	Memilih objek belajar yang menyenangkan bagi siswa, fokus dan kaitan dengan pembelajaran
3.	Kurang tepat waktu	Membuat jadwal tentang waktu, tempat dan pelaksanaan; pemberian hukuman yang mendidik dan menghibur
4.	Pengelolaan kelas lebih sulit	Menentukan area yang boleh dan tidak boleh dikunjungi siswa; mengajak guru pendamping; memilih ketua kelompok dari masing-masing kelompok
5.	Lebih banyak praktik daripada teori	Tidak melaksanakan pembelajaran secara monoton; seimbangkan antara pembelajaran <i>outdoor</i> dengan <i>indoor</i> agar tidak bosan
6.	Bisa terserang panas/dingin	Menjadikan panas/dingin sebagai objek pembelajaran; bila diperlukan mencari tempat yang sejuk

Secara garis besar itulah beberapa kendala yang sering dijumpai pada pembelajaran *outdoor*. Namun dapat diatasi dengan mudah sebagaimana yang telah dijelaskan pada tabel di atas. Dengan demikian, guru dapat melakukan metode bermain ini dengan berbagai teknik pembelajaran permainan edukatif yang menarik dan menyenangkan, dengan mengedepankan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar secara optimal. Karna untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bermain, perlu memandang bermain sebagai “tali” yang merupakan untaian serat serta benang-benang yang terjalin menjadi satu.<sup>93</sup>

<sup>93</sup> Mayke S. Tedjasaputra dalam Andang Ismail: *Educational Game* (Yogyakarta:Pro-U Media, 2009. h. 24

### 3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (wasaail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>94</sup> Gerlach & Ely (1971)<sup>95</sup> mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.<sup>96</sup>

Istilah media menurut Yusufhadi Miarso merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau

---

<sup>94</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 3

<sup>95</sup> Gerlach & Ely di dalam Azhar Arsyad, *Ibid.*, h. 3

<sup>96</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Referensi GP Press Group. 2013), hh.7-8

pengantar.<sup>97</sup> *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.<sup>98</sup> Sedangkan David E. Olson mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indera tertentu disertai penstrukturan informasi.<sup>99</sup>

Kemudian istilah pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Karena dalam proses pendidikan sering kali seseorang belajar tanpa sengaja, tanpa tahu tujuannya terlebih dahulu, dan tidak selalu terkendalikan baik dalam artian isi, waktu, proses, maupun hasilnya.<sup>100</sup>

Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (*National Education Association/NEA*) seperti dikutip AECT (1979) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat

---

<sup>97</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013), h. 457

<sup>98</sup> *Association for Education Communications and Technology: Devinisi Teknologi Pendidikan*, Terjemahan (Jakarta: CV. Rajawali, 1986), h. 21

<sup>99</sup> David E. Olson (ed.), *Media and Symbol: The Forms of Expression, Communications, and Education* (Chicago, IL: National Society for The Study of Education, 1974), h. 12

<sup>100</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 457

dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>101</sup>

Media pendidikan oleh *Commission on Instructional Technology* (1970) diartikan sebagai media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks dan papan tulis.<sup>102</sup> Gagne (1970) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pelajar/mahasiswa yang dapat merangsang pelajar/mahasiswa untuk belajar.<sup>103</sup> Briggs (1970) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi si belajar supaya proses belajar terjadi.<sup>104</sup>

Dalam kesimpulannya, Yusufhadi Miarso menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>105</sup>

---

<sup>101</sup> *Ibid.*, h. 457

<sup>102</sup> *The Commission on Instructional Technology Report* di dalam Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013),h. 457

<sup>103</sup> Gagne di dalam Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013),h. 457

<sup>104</sup> Briggs di dalam Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2013),h. 457

<sup>105</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 458



Peranan media sangat besar dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) menghindari terjadinya verbalisme, hanya ceramah saja;
- 2) membangkitkan minat/motivasi siswa;
- 3) menarik perhatian siswa agar lebih focus terhadap materi pembelajaran;
- 4) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
- 5) mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran;
- 6) memberikan rangsangan untuk belajar.<sup>106</sup>

Berbagai kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut.<sup>107</sup>

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984,<sup>108</sup> menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional, analitikal dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan pikiran visual, emosional, holistik, fisik, spatial dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya salah satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara

---

<sup>106</sup> Niken Ariani dan Dany Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), h. 94

<sup>107</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, hh. 458 – 460

<sup>108</sup> Hergenhahn, B. R., *An Introduction to Theories of Learning* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Inc, 1988), h. 410

serentak. Rangsangan salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian dengan rangsangan audio dan visual.

2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para pelajar. Pengalaman tiap-tiap pelajar itu berbeda-beda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman macam apa yang dimiliki oleh pelajar. Dua anak yang hidup di dua masyarakat/lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah factor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak-anak. Media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan ini. Jika pelajar tidak memungkinkan untuk dibawa ke objek yang dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke pelajar dengan melalui media.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin untuk dialami secara langsung di dalam kelas oleh para pelajar karena: a) objek terlalu besar, misalnya candi, stasiun, dan lain-lain; dengan media, hal-hal tersebut dapat ditampilkan ke pelajar; b) beberapa objek, makhluk hidup dan benda, yang terlalu kecil untuk diamati dengan mata telanjang, kaca pembesar sebagai

salah satu bentuk sarana pembelajaran dapat memperbesar dan memperjelas objek-objek tadi; c) gerakan-gerakan yang terlalu lambat untuk diamati, dapat diikuti prosesnya dalam beberapa saat saja berkat media fotografi; d) gerakan-gerakan yang terlalu cepatpun dapat diamati dengan media; e) adakalanya objek yang dipelajari terlalu kompleks, media dalam bentuk diagram atau model dapat digunakan untuk menyederhanakan objek yang bersangkutan agar lebih mudah dimengerti; f) bunyi-bunyi yang amat halus, atau suara guru yang tidak jelas karena berceramah dihadapan ratusan siswanya, dapat menjadi jelas karena bantuan media; g) rintangan-rintangan untuk mempelajari iklim, musim, dan geografis secara umum dapat diatasi, kehidupan hewan dan lain sebagainya dapat ditayangkan di kelas dengan media.

4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara pelajar dengan lingkungannya. Mereka tidak hanya diajak “ membaca tentang” atau “berbicara tentang” gejala-gejala fisik dan social, tetapi diajak berkontak langsung dengannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Persepsi yang dimiliki si A berbeda dengan persepsi yang dimiliki si B bila si A hanya pernah mendengar sedang si B pernah melihat sendiri bahkan pernah memegang, meraba dan merasakannya. Media memberikan pengalaman dan persepsi yang sama. Pengamatan

yang dilakukan oleh siswa bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang penting yang dimaksudkan oleh guru.

6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media pendidikan, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar selalu muncul.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar. Pemasangan gambar-gambar di papan temple, pemutaran film, mendengarkan rekaman, atau radio merupakan rangsangan yang membangkitkan keinginan untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto tentang candi Borobudur, misalnya, dapat memberikan imajinasi yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi dan sebagainya. Kecuali itu dapat mengarah ke generalisasi tentang arti kepercayaan, suatu budaya dan sebagainya.
9. Media memberikan kesempatan kepada pelajar untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan mafsirkan objek,

tindakan, dan lambing yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.

11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.

12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pengajar maupun pelajar.

Dari beberapa peran fungsi dan pembahasan tentang media, Wina Sanjaya<sup>109</sup> mengatakan bahwa media memiliki nilai praktis yakni:

1) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa; 2) media dapat mengatasi batas ruang kelas; 3) media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan; 4) media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan; 5) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat; 6) media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik; 7) media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru; 8) media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa; 9) media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai abstrak.

Dipihak lain, komalasari mengatakan: bahwa apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar. Bahan

---

<sup>109</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2009), hh. 169-170

sering disebut perangkat lunak (*software*), sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras (*hardware*). Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya OHP, radio kaset, dan video player. Jadi salah satu atau kombinasi alat lunak (*software/bahan*) dan perangkat keras (*hardware/alat*) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Lebih lanjut ia mengatakan, jika saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertian yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar, yang dalam hal ini adalah siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.<sup>110</sup>

Dengan demikian, bisa diperoleh gambaran tentang perbedaan media dengan alat peraga, alat bantu guru (*teaching aids*), alat bantu audio visual (AVA) atau alat bantu belajar yang selama ini sering juga kita dengar. Tetapi pada dasarnya semua istilah-istilah itu dapat kita masukkan ke dalam konsep media, karena konsep media merupakan perkembangan lebih lanjut dari konsep-konsep tersebut. Alat peraga

---

<sup>110</sup> Kokom Komalasari, *op.cit.*, h. 112

adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkret. Alat bantu adalah alat atau benda yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama, hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pembelajar). Semua istilah tersebut dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran.

Dapat dipahami bahwa jika saat ini kita mendengar kata sumber belajar, maka di dalamnya termasuk media pembelajaran. Ketika kita mengatakan media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar dan sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Apabila program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Tetapi tidak semua bisa disampaikan oleh media pembelajaran tanpa kehadiran seorang guru peran guru tetap penting sebagai pembimbing,

motivator, fasilitator, dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa.<sup>111</sup>

Sebuah media yang efektif dan efisien serta menyenangkan tentu menjadi dambaan dan kebutuhan untuk pembelajaran. Untuk dapat mengukur sejauh mana penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam pembelajaran, terlebih dahulu ada beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran. Sudirman mengemukakan tiga kategori prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) tujuan pemilihan, pemilihan media yang akan digunakan harus didasarkan pada maksud dan tujuan pemilihan yang jelas; (2) karakteristik media pembelajaran, setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya; (3) alternatif pilihan, pada hakikatnya, memilih media merupakan suatu proses membuat keputusan dan berbagai alternatif pilihan.<sup>112</sup>

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Sudjana bahwa dalam pemilihan dan penggunaan media harus memperhatikan faktor dan kriteria sebagai berikut: (1) objektivitas, seorang guru harus objektif, yang berarti guru tidak boleh memilih suatu media pembelajaran atas dasar kesenangan pribadi, (2) program pembelajaran, program

---

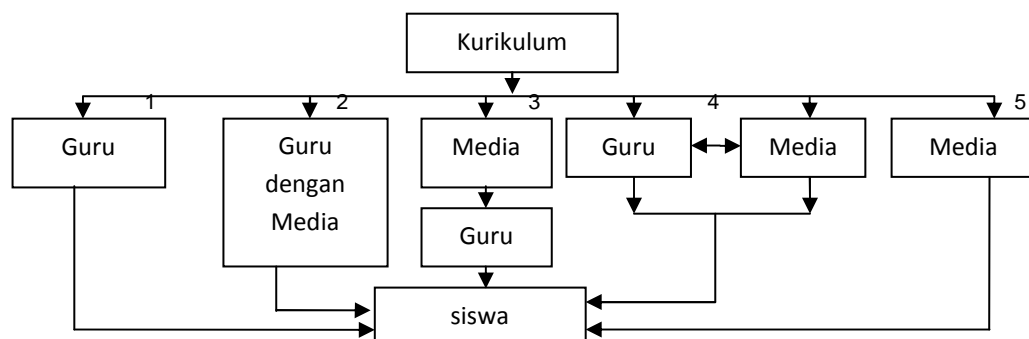
<sup>111</sup> Kokom Komalasari, *op.cit.*, h. 113

<sup>112</sup> Sudirman di dalam Ruminiati, *op.cit.*, h. 2.20



pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isi, struktur maupun kedalamannya, (3) sasaran program, pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu siswa mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berfikir, daya imajinasi, kebutuhan, maupun daya tahan siswa dalam pembelajaran, (4) kualitas teknik, dari segi teknik, media pembelajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat atau belum, (5) keefektifan dan efisiensi penggunaan, keefektifan yang dimaksud berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi yang dimaksud berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut.<sup>113</sup>

Terkait dengan penggunaan media seperti yang diungkapkan Sudjana di atas, Yusufhadi Miarso menuliskan pedoman umum penggunaan media dalam proses pembelajaran yang digambarkan berbagai pola sebagai berikut.



Gambar. 2.3 Pola pembelajaran (diadaptasi dari Heinich dalam Yusufhadi Miarso, 2013)

<sup>113</sup> Sudjana di dalam Ruminiati, *op. cit.*, h. 2.26

Masih banyak di antara para guru yang menggunakan pola nomor 1, yaitu memberikan pelajaran tanpa menggunakan media. Pada pola nomor 2, guru mulai menggunakan media yang dikembangkan sendiri. Sedangkan pola nomor 3, guru menggunakan media yang telah tersedia. Pada pola nomor 4, guru berbagi tugas dengan media, misalnya media untuk presentasi bahan pelajaran dan guru membina jalannya pembelajaran. Pada pola nomor 5, terjadi belajar (mandiri, individual dan lain-lain) dengan hanya menggunakan media.<sup>114</sup>

Dalam usaha menggunakan media dalam proses pembelajaran, perlu diberikan sejumlah pedoman umum, diantaranya: 1) tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. 2) penggunaan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanfaatan media harus menjadi bagian integral dari penyajian pelajaran. 3) penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan. 4) penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti

---

<sup>114</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, hh. 460-461

belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. 5) penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup tentang media yang akan dipakai untuk di review, mempersiapkan berbagai peralatan, yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses pembelajaran dan mengurangi waktu belajar. 6) peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media berlangsung. 7) penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.<sup>115</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai media pembelajaran di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh seseorang sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud mendorong terjadinya proses belajar, menstimulus pikiran dan perasaan, serta menarik minat dan perhatian untuk meningkatkan keterampilan dan kepekaan dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Ketepatan dalam menggunakan media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Selain memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan

---

<sup>115</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 461

dan penggunaan media pembelajaran, terdapat juga beberapa faktor dan kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran secara baik dan benar.

#### **a. Media Audio Visual**

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program tv dan lain-lain.<sup>116</sup>

Media audio visual merupakan media yang yang mampu menyajikan informasi, karena itu disebut media penyaji. Dalam pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu atau yang dikenal dengan taksonomi media, media audio visual termasuk dalam kelompok empat: audio ditambah media visual diam. Media yang termasuk dalam kelompok ini biasanya merupakan kombinasi rekaman audio dan bahan-bahan visual diam. Salah satu bentuk yang paling lazim adalah film rangkai suara, yang biasanya

---

<sup>116</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2012), h. 45

menggunakan rekaman yang disinkronisasikan dengan gambar pada film rangkai.<sup>117</sup>

Dalam taksonomi tersebut, media audio visual juga termasuk dalam kelompok lima: gambar hidup (film). Media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi: gambar, grafis, symbol, suara dan gerakan. Media itu ialah gambar hidup atau film dan televisi/video.<sup>118</sup>

Menurut Munadi media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Artinya sifat pesan yang disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual film dokumenter, film docudokumenter, film drama dan lain-lain. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat (*projectable aids*).<sup>119</sup>

Media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, meskipun dalam derajat yang berbeda-beda. Kehidupan sekarang

---

<sup>117</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 463

<sup>118</sup> *Ibid.*, h. 463

<sup>119</sup> Yudhi Munadi, *op.cit.*, hh.56-57

ini berada dalam era informasi, yang ditandai dengan tersedianya informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Karena semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media, dalam hal ini Yusufhadi Miarso menyebutnya dengan lingkungan bermedia.<sup>120</sup>

Menurut Ashby, perkembangan media telah menimbulkan dua kali dari empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik.<sup>121</sup>

Jika dilihat dari perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang di pakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar,

---

<sup>120</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 454

<sup>121</sup> Eric Ashby, *The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education, A Report of the Carnegie Commission on Higher Education* ( New York: McGraw-Hill Book Co, 1972), h. 9

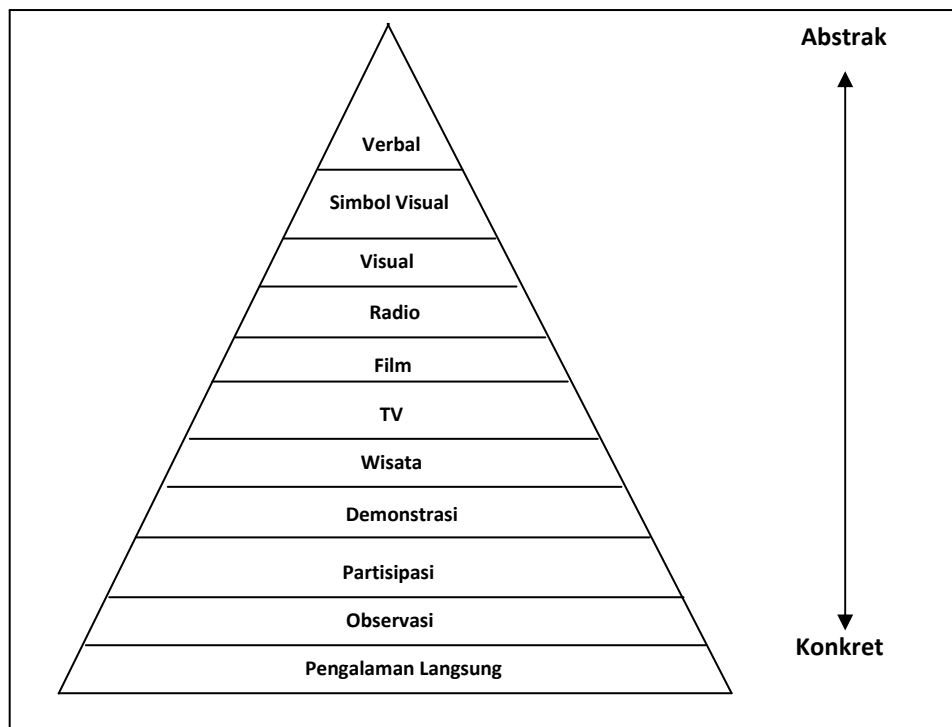
model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya, guru kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran produksi dan evaluasi. Dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar pertengahan abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan pembelajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga dikenal dengan adanya alat audio visual atau audio visual aids (AVA).

Bermacam-macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual semata. Karena pesan-pesan dapat dipengaruhi oleh keterampilan-keterampilan dalam penglihatan dan pendengaran dari si penerima pesan. Dalam hal ini penerima pesan harus mampu mengarahkan dan mendukung konsentrasinya pada suatu rangkaian informasi yang dilihat dan didengarnya.

Selain berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi belajar, media juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini merupakan pengaruh teori komunikasi dalam penggunaan alat

bantu audio visual. Alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga sebagai alat penyalur pesan atau media.

Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klarifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke abstrak. Klarifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.<sup>122</sup>



Gambar. 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.

<sup>122</sup>Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009), h. 8



Teori komunikasi sangat penting dalam penggunaan media untuk kegiatan program-program pembelajaran. Karena pada dasarnya para guru dan ahli audio visual menyambut baik perubahan ini. Guru-guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, perlu digunakan berbagai format media. Dari pengalaman mereka, guru dapat belajar untuk lebih memahami bahwa cara belajar siswa itu berbeda-beda, mungkin sebagian lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian melalui media audio, sebagian lebih senang melalui media cetak, atau bahkan semua lebih senang dengan media audio visual dan sebagainya.

Dari beberapa uraian di atas, dapat dikatakan bahwa media audio visual adalah sebuah alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan secara langsung serta dijadikan contoh dalam melakukan hal-hal yang sesuai dengan pembelajaran. Media audio visual yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah CD pembelajaran Interaktif, CD Permainan Kreatif Edukatif dan video motivasi yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalam penggunaannya, akan digunakan alat bantu berupa laptop, sound system dan papan layar.

## **b. Media Visual**

Media visual adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami oleh peserta didik sangat bergantung pada penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: media cetak seperti buku, modul, journal, peta, gambar dan poster; model dan prototype seperti globe bumi; dan media realitas alam sekitar dan sebagainya.<sup>123</sup>

Media visual merupakan media yang yang mampu menyajikan informasi, karena itu disebut media penyaji. Dalam pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu atau yang dikenal dengan taksonomi media, media visual termasuk dalam kelompok satu: grafis, bahan cetak dan gambar diam. Ketiga bentuk media ini memang mempunyai perbedaan pokok, misalnya bahan cetak mempunyai symbol huruf dan angka, grafis dibuat melalui proses gambar, dan gambar diam dibuat melalui proses fotografi. Tetapi ketiganya dapat dikelompokkan menjadi satu karena memakai bentuk penyajian yang sama, yaitu visual diam, dan kesemuanya memperagakan pesan yang disampaikan secara langsung. Ketiganya sering digunakan bersama-sama dalam bentuk

---

<sup>123</sup> Rayandra Asyhar, *op.cit.*, h 45

cetakan maupun alat peraga seperti poster-poster sampai buku-buku teks.<sup>124</sup>

Media visual yang sering disebut sebagai media gambar atau grafis merupakan alat visual yang mudah diperoleh dan dijumpai di tempat-tempat seperti pasar, sekolah, lingkungan sekitar dan sebagainya. Media visual sangat penting kedudukannya dalam memberikan gambaran visual tentang masalah yang digambarkannya. Oleh karena gambar merupakan alat komunikasi visual, maka hal yang ditampilkannya pun dapat berbentuk gambar, foto, sketsa, diagram, table, torso, bigbook dan benda visual lainnya yang merupakan benda atau replikasinya dalam pemanfaatan media untuk pembelajaran.

Supaya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, maka media gambar dapat dibuat sendiri oleh guru atau dapat juga menggunakan alat khusus berupa kamera yang berupa foto. Selain itu media gambar juga dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti: surat kabar harian (koran), majalah, brosur, poster, bigbook yang berisi gambar-gambar dan juga hasil print out gambar-gambar dari internet atau foto koleksi sendiri yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Gambar atau foto merupakan suatu media atau sarana yang dapat menjelaskan atau mengungkapkan suatu

---

<sup>124</sup> Yusufhadi Miarso, *op.cit.*, h. 462

informasi yang disajikan tanpa menggunakan tulisan atau teks, dan informasi yang diungkapkan juga lebih jelas dibandingkan dengan menggunakan teks atau tulisan.<sup>125</sup>

Gambar merupakan benda visual, hal ini sesuai dengan pernyataan yang di ungkapkan oleh Smaldino et.al yang menyatakan bahwa media visual secara teratur digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang di dalamnya terdiri dari diagram, poster, gambar pada papan tulis, foto, gambar dalam sebuah buku, kartun dan sebagainya.<sup>126</sup> Diantara berbagai macam media pembelajaran, media gambar adalah yang paling umum dipakai dan mempunyai fungsi yang sama sebagaimana media pembelajaran lainnya yaitu untuk menyalurkan pesan dari guru ke murid. Media gambar merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

Menurut Rahadi, media gambar yang baik harus memiliki karakteristik, karakteristik tersebut antara lain: (1) harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung; (2) sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut; (3)

---

<sup>125</sup> Ali Ihsan, *Recognition Application In The Natural Phenomenon*. (Jakarta: Gunadarma University Library, 2006), h. 2

<sup>126</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther and James D. Russell. *Instructional Technology and Media For Learning Ninth Edition*. (New Jersey: Merrill Prentice Hall., 2008), h. 6.

ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar; (4) memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) gambar harus *message*. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus; (6) sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>127</sup>

Atas dasar karakteristik tersebut maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan. Menurut Arif Sadiman, beberapa kelebihan media gambar yaitu: (1) sifatnya konkret; gambar lebih realitis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata, (2) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut, (3) media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Misalnya, sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar, (4) gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, (5) gambar

---

<sup>127</sup> Aristo Rahadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Depdiknas, 2003), *hh.* 27-28.

harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.<sup>128</sup>

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, media gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu: (1) gambar hanya menekankan persepsi indera mata, (2) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, (3) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>129</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat dikatakan bahwa media visual adalah sebuah alat bantu belajar yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang hanya dapat dilihat namun dapat dirasakan melalui perasaan senang dan mampu menarik perhatian melalui objek penglihatan secara langsung. Pemanfaatan media gambar yang merupakan bagian dari media visual dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu salah satu fungsi dari media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan teknik pembelajaran yang dipergunakan guru.

---

<sup>128</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 29.

<sup>129</sup> *Ibid.*, h. 29

Melalui penggunaan media gambar diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

Dalam menyusun tesis ini, dilakukan kajian terhadap beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Maryani dengan judul “Penggunaan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS tentang Keragaman Budaya di Kelas IV SDN Warudoyong Cikalongkulon Cianjur Tahun 2008” dari hasil penelitiannya, ia menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran keragaman budaya setempat menggunakan media gambar dilakukan dengan menyajikan gambar kemudian mengamati, diskusi kelompok dan tanya jawab. Penggunaan media gambar dalam pelaksanaan pembelajaran keragaman budaya setempat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka media gambar dapat dijadikan alternative sarana belajar PPKn di kelas IV yang disesuaikan dengan materi dan situasi belajar siswa.<sup>130</sup>

---

<sup>130</sup> Siti Maryani, *Penggunaan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPS Tentang Keragaman Budaya di Kelas IV SDN Warudoyong Cikalongkulon Cianjur..* 2008.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Aramuddin dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, ia menarik beberapa kesimpulan yakni: 1) hasil belajar IPS siswa pada kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Animasi lebih tinggi daripada siswa yang diberi dengan menggunakan media Gambar. 2) hasil belajar IPS siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* lebih rendah daripada siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* atau dengan kata lain hasil belajar IPS siswa pada siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* lebih tinggi daripada siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent*. 3) terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan gaya kognitif terhadap hasil belajar IPS siswa, artinya pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan gaya kognitif berpengaruh terhadap tinggi rendah hasil belajar IPS siswa SD. 4) hasil belajar IPS antara siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Animasi lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Gambar. 5) hasil belajar pada siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* yang dibelajarkan dengan menggunakan



media pembelajaran Animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Gambar. 6) hasil belajar IPS pada siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Animasi lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Animasi. 7) hasil belajar IPS siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Independent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran gambar lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent* yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran Gambar. Hasil penelitian tersebut memberikan implikasi pada sekolah dalam penggunaan media pembelajaran.<sup>131</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Titin Sunaryati dengan judul penelitiannya “ Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PKn”. Ia menyatakan dalam kesimpulannya bahwa: 1) pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap demokratis siswa dalam pembelajaran PKn. 2) pembelajaran PKn tentang sikap

---

<sup>131</sup> Aramuddin, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jakarta:Journal Pendidikan Dasar Vol.3, No.5 - Desember 2012. hh.17-18

demokratis melalui metode bermain peran dalam musyawarah dapat membuat siswa bersikap menghargai, toleran, percaya diri, penuh keberanian, dan bertanggungjawab serta termotivasi untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar di kelas dengan tertib. 3) dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa melalui metode bermain peran pada siklus II mencapai 100% (*Mastery Learning*).<sup>132</sup> Hasil penelitian tersebut menggambarkan bahwa pentingnya sikap demokratis antar sesama teman untuk saling menghargai, bersikap santun dan tanggung jawab. Dalam hubungannya dengan penelitian yang peneliti lakukan dengan judul “Pengaruh Teknik Pembelajaran dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar PPKn” maka terdapat relevansi antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang peneliti lakukan.

### C. Kerangka Teoretik

#### 1. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor*.

Permainan merupakan aktivitas untuk bergembira, mengisi waktu luang untuk belajar melalui permainan, membangkitkan energi, berolahraga ringan, dan menambah pengetahuan. Sebagai

---

<sup>132</sup> Titin Sunaryati, *Peningkatan Sikap Demokratis Siswa Melalui Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran PPKn*. Jakarta: Journal Pendidikan Dasar Vol.3, No.5 – Desember 2012. h.161

laboratorium pembelajaran, permainan dapat menjadi langkah kreatif sebagai teknik dan media pembelajaran yang sarat dengan nilai-nilai edukatif. Saat anak merasa senang, nilai edukatif yang disampaikan, baik melalui aturan permainan maupun informasi yang diberikan, akan lebih mudah dipahami dan terinternalisasikan.

Permainan edukatif adalah salah satu variabel yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dimiliki oleh siswa. Permainan edukatif merupakan suatu teknik pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Teknik pembelajaran yang digunakan disusun sedemikian rupa agar dapat menarik minat dan perhatian para siswa dalam proses belajar dan pembelajaran.

Dengan demikian proses pembelajaran terasa menyenangkan dan berlangsung dengan lancar. Para siswa akan menikmati proses pembelajaran tersebut dengan perasaan senang, sehingga dalam kondisi yang tidak disadari siswa akan memiliki lebih banyak pengetahuan yang kemudian akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang terjadi pada diri siswa.

Teknik permainan edukatif *outdoor* adalah teknik permainan edukatif yang dilaksanakan di luar ruang kelas secara berkelompok. Teknik permainan edukatif *outdoor* merupakan cara yang dilakukan

dalam sebuah permainan yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan, dilakukan di luar ruang kelas, di alam terbuka atau lingkungan sekolah. *Outdoor learning* atau pembelajaran luar kelas merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kapasitas belajar siswa agar dapat belajar secara lebih mendalam melalui objek-objek yang dihadapi. Belajar di luar kelas dapat membantu siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran di luar kelas lebih menantang bagi siswa dan menjembatani teori di dalam buku dan kenyataan yang ada di lapangan. Kualitas pembelajaran dalam situasi yang nyata akan memberikan peningkatan kapasitas pencapaian belajar melalui objek yang dipelajari dan dapat membangun keterampilan sosial dan personal yang lebih baik.

Sementara itu, teknik permainan edukatif *indoor* adalah teknik permainan edukatif yang dilaksanakan di dalam ruang kelas yang dalam pelaksanaannya juga dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik permainan edukatif *indoor* merupakan sebuah cara dalam melakukan permainan yang sarat dengan nilai-nilai pendidikan yang pelaksanaannya terbatas hanya di dalam ruangan atau ruang kelas saja. Dalam hal ini guru harus mampu melecut kemampuan siswa di ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ia tidak boleh membiarkan siswa menjadi peserta didik yang pasif. Salah satu pendukung materi pembelajaran yang melibatkan siswa di kelas

adalah teknik permainan edukatif *Indoor*. Guru dapat memilih dan memberikan aneka permainan pada saat membuka dan menutup pembelajaran di kelas sesuai mata pelajaran yang diampu olehnya.

Kelebihan-kelebihan yang ada pada teknik permainan edukatif *outdoor* dibandingkan dengan teknik permainan *indoor* adalah tentang pengaruh tempat untuk melaksanakan permainan tersebut. Di samping tempat, dalam pelaksanaannya pun mempunyai konsep yang berbeda, yakni kelompok lebih terbentuk pada pembelajaran *outdoor* dan individu lebih terbentuk pada pembelajaran *indoor*. Permainan kelompok ditujukan untuk melatih kerjasama antar siswa. Sedangkan individu ditujukan untuk melihat kepribadian siswa dan sebagai pembanding dalam permainan kelompok yang dilaksanakan dengan teknik permainan edukatif *outdoor*.

Permainan yang dilaksanakan di dalam ruang kelas/*indoor*, sudah barang tentu dapat dilakukan di luar ruang kelas dengan maksimal, walaupun terkadang memerlukan peralatan yang terdapat di dalam ruang kelas. Tetapi itu semua mudah diperoleh secara cepat dengan bantuan para siswa. Sedangkan permainan yang dilaksanakan di luar kelas/*outdoor*, belum tentu bisa maksimal untuk dilakukan di dalam ruang kelas. Teknik permainan edukatif *outdoor* membuat siswa lebih ekspresif, lebih berani dan lebih bebas berpendapat, lebih terbuka dan lebih mudah untuk menjawab pertanyaan, terlihat lebih

ceria dan lebih senang jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan teknik permainan *indoor*. Permainan edukatif *outdoor* lebih kontekstual jika dibandingkan dengan permainan edukatif *indoor*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor*.

## **2. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual dan siswa yang belajar dengan menggunakan media visual.**

Media pembelajaran adalah salah satu variabel yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diterima oleh siswa. Media merupakan alat perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dicapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan yang telah ditetapkan. Media yang digunakan harus disusun sedemikian rupa agar dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan dapat dirasakan oleh semua siswa. Dalam kondisi yang tidak disadari, siswa telah memiliki banyak pengetahuan yang kemudian akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang dimiliki oleh siswa.

Media pembelajaran audio visual lebih banyak memberikan informasi tentang suatu objek tertentu berdasarkan tahap demi tahap

secara sistematis, sehingga siswa dapat memahami dengan detail dari awal keadaan tertentu hingga akhir secara terstruktur.

Selain mengamati gambar visual yang terdapat dalam media audio visual, siswa juga dapat mengamati dan merasakan media audio visual yang disertakan dengan informasi berupa audio. Dengan demikian proses penerimaan informasi yang terjadi pada diri siswa dapat multipancaindra, yaitu selain melalui penglihatan, dapat juga melalui pendengaran. Informasi dari gambar hidup yang ditampilkan diperjelas dengan audio dari media tersebut, sehingga siswa dapat mengerti dan lebih memahami tentang pembelajaran yang disampaikan. Media ini menekankan penyampaian informasi tidak hanya dalam bentuk gambar hidup tetapi juga didukung dengan suara. Melalui penglihatan, pendengaran dan pemahaman media ini dapat dijadikan contoh dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung untuk dipraktikkan secara langsung.

Selanjutnya mengenai media visual yakni media pembelajaran dalam bentuk gambar merupakan media yang dapat menjelaskan atau mengungkapkan informasi visual kepada siswa sesuai dengan keadaan yang digambarkannya. Hal ini dapat memberikan informasi kepada siswa tentang kondisi suatu objek dari gambar yang ditampilkan berdasarkan proses komunikasi visual antara siswa dan media gambar yang ditampilkan, sehingga akan terjadi suatu proses

yang saling memiliki keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kondisi nyata sesuai dengan keadaan yang sebenarnya berdasarkan pengamatan siswa. Hal ini dapat memicu konsep yang dipahami oleh siswa dan dapat bertahan lama di benak siswa.

Dengan demikian siswa akan memiliki kemampuan yang bersifat kritis, siswa menjadi aktif, lebih selektif, mampu mengklasifikasi, memprediksi, dan menarik sebuah kesimpulan untuk dapat disampaikan kepada orang lain tentang hal-hal yang telah diamatinya.

Keunggulan yang dimiliki oleh media audio visual dibandingkan dengan media visual adalah dapat menambah daya tarik siswa dengan adanya kombinasi teks, gambar hidup/film, suara, dapat mempermudah pemahaman siswa dalam menyampaikan, meniru dan mempraktikkan, menerima materi, pikiran dan perasaan, serta dapat menghindarkan salah pengertian, bersifat interaktif dan mandiri.

Jika dihubungkan antara komponen-komponen yang dimiliki dalam hasil belajar dengan media pembelajaran berdasarkan uraian-uraian tentang media di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media visual.



### **3. Pengaruh interaksi antara penggunaan teknik pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn.**

Teknik pembelajaran adalah cara kongkret yang dipakai saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran meskipun dalam koridor metode yang sama. Dengan demikian, seorang guru harus mampu memahami metode dan berbagai teknik di dalamnya. Pembelajaran yang dilakukan di luar ruang kelas (*outdoor*) ataupun di ruang kelas (*indoor*) sebaiknya dilaksanakan dengan berbagai cara yang menarik yang mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar memperoleh hasil yang maksimal dan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan metode secara spesifik. Pembelajaran akan menarik apabila menggunakan berbagai teknik dan media dalam proses pembelajarannya, sehingga sesuatu yang dimaksudkan dapat tercapai. Teknik pembelajaran merupakan bagian terpenting dari metode pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal diperlukan metode dan berbagai teknik pembelajaran.

Dalam menggunakan teknik pembelajaran baik teknik permainan edukatif *outdoor* maupun teknik permainan edukatif *indoor*

tentunya harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Teknik yang digunakan harus menarik dan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Membangun imajinasi siswa, meningkatkan kreativitas dan mampu membangun pengetahuan siswa.

Sementara Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi ke penerima pesan (siswa). Dalam menggunakan media pembelajaran baik audio visual ataupun visual tentu disesuaikan dengan materi dan tujuan yang hendak dicapai. Media yang digunakan tentunya harus menarik perhatian siswa dari segi bentuk dan tampilan atau penyajiannya. Semakin baik media yang digunakan, semakin mudah siswa memahaminya. Materi yang kompleks sekalipun apabila seorang guru mampu memilih media yang tepat maka siswa dapat memahami dengan baik.

Dalam pembelajaran PPKn, hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat dipengaruhi oleh banyak faktor. Dan secara garis besarnya faktor tersebut datang dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa. Faktor dari luar diri siswa dapat dipengaruhi oleh keadaan di mana siswa belajar, baik guru maupun lingkungan belajar, termasuk teknik pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media pembelajaran berupa audio-visual diduga memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran dalam bentuk visual berupa gambar. Hal ini dikarenakan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *outdoor* ini tidak memerlukan penjelasan yang detail tentang objek yang dipelajari. Siswa hanya melihat, mendengar dan memahami tayangan video yang disajikan kemudian mempraktikkannya di luar ruang kelas dalam permainan-permainan edukatif yang telah disiapkan.

Sebaliknya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *indoor* diduga hasil belajar akan rendah apabila menggunakan media pembelajaran audio-visual, karena siswa hanya akan fokus kepada media audio-visualnya saja dibandingkan dengan materinya, sedangkan siswa ini memerlukan penjelasan yang mendetail dan sistematis dari objek yang dipelajari agar materi tersebut lebih mudah dipahami melalui visualisasi gambar yang dijelaskan. Akan tetapi apabila menggunakan media visual berupa gambar maka diduga siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *indoor* ini akan memiliki hasil yang lebih tinggi, karena media visual dalam bentuk gambar tersebut memberikan informasi visual tanpa gangguan atribut lain yang ditampilkan atau

disajikan. Selanjutnya proses analisis pada penarikan kesimpulan serta proses pengkomunikasian informasi yang diperoleh akan terjadi dalam diri siswa yang bersangkutan.

Dari penjelasan dan pemahaman di atas, dapat diduga bahwa terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan teknik pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn.

**4. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *Indoor* dan media audio visual.**

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan teknik permainan edukatif *outdoor*, yakni pembelajaran yang dilakukan di luar ruang kelas atau di luar sekolah memiliki arti penting untuk perkembangan siswa. Karena proses pembelajaran yang demikian dapat memberikan pengalaman secara langsung dan kontekstual. Penggunaan media audio-visual dimaksudkan untuk memberikan penjelasan dan pemahaman sebelum keluar ruangan agar para siswa melihat, mendengar, memahami dan mengaplikasikan pembelajaran yang dilihat dan didengarnya untuk dipraktikkan atau diaplikasikan di lapangan.

Bentuk kerjasama dan pengelompokkan dalam teknik permainan edukatif *outdoor* lebih mudah dilakukan. kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman dan

cara pandang yang sempit. Jadi akan lebih mungkin untuk menemukan kekuatan dan kelemahan diri, belajar untuk menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, dan membangun persetujuan bersama. Dengan bekerjasama, para anggota kelompok kecil akan mampu mengatasi berbagai rintangan, bertindak mandiri dan dengan penuh tanggung jawab, mengandalkan bakat setiap kelompok, mempercayai orang lain, mengeluarkan pendapat, dan mengambil keputusan.

Media pembelajaran yang berupa audio-visual yang menampilkan suatu objek yang dipelajari dengan penjelasan yang sistematis dan terstruktur disamping dengan visual berupa gambar-gambar hidup juga disertai dengan bunyi penjelasan visual dari media tersebut, sehingga materi yang dipelajari akan semakin detail. Dalam hal ini guru tidak terlalu memberikan penjelasan yang diperlukan oleh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *outdoor*. Sehingga bagi siswa yang mengikuti pembelajaran ini, tidak banyak diberi tantangan untuk berpikir tentang suatu masalah yang dihadapi karena telah dijelaskan secara terstruktur dan detail.

Sementara itu, siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio-visual akan merasa diuntungkan karena bukan hanya dalam bentuk visual berupa gambar-gambar, tetapi selain penglihatan juga pendengaran yang

dapat menarik minat siswa. Namun demikian ruang lingkup teknik permainan *indoor* sangat terbatas. Sehingga siswa tidak bisa leluasa menuangkan ide kreatifnya dan tidak mampu bergerak bebas karena dibatasi oleh batas ruang gerak. Hal inilah yang sangat tampak membedakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan *indoor* dilihat dari sisi tempat. Selain itu pembelajaran *outdoor* juga lebih kontekstual dibandingkan dengan pembelajaran *indoor*.

Berdasarkan perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual.

**5. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.**

Bagi siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual tetap mampu menyesuaikan kondisi pembelajaran dengan baik. Akan tetapi media visual yang disajikan dalam bentuk gambar hanya membantu siswa dalam pembelajaran melalui penglihatan/ visual. Siswa perlu mendapat penjelasan yang detail sebelum diajak keluar

ruang kelas untuk mempraktikkan teknik permainan edukatif *outdoor* tersebut. Dalam hal ini guru harus terampil dan benar-benar mampu menjelaskan isi media visual yang diberikan, mengatur dan membagi waktu dengan baik dan mengorganisasi siswa agar tertib dan lancar dalam pelaksanaan pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *outdoor*. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan di luar ruang kelas dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan.

Sementara itu dari hasil uraian tentang ciri yang dimiliki oleh siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk visual berupa gambar tersebut di atas, dalam belajar siswa tersebut memerlukan penjelasan yang mendetail tentang objek yang dipelajari agar materi yang dipelajari dapat dipahami lebih mudah. Media pembelajaran dalam bentuk visual ini apabila diberikan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan edukatif, maka kelompok siswa yang diajarkan dengan media visual ini lebih cocok diberikan kepada siswa yang menggunakan teknik permainan edukatif *indoor*. Karena siswa dengan media pembelajaran visual dapat menyelesaikan masalah yang dipelajari sehubungan dengan materi pelajaran PPKn setelah memperoleh penjelasan yang lebih detail. Dari media visual yang ditampilkan di kelas, sangat mendukung pembelajaran dengan teknik permainan edukatif *indoor* yang dibelajarkan kepada siswa. Sehingga dapat menarik minat dan

perhatian siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dengan demikian siswa akan memperoleh hasil yang lebih baik.

Berdasarkan perbedaan hasil belajar PPKn di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.

**6. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual.**

Karakteristik siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual dalam proses pembelajaran tidak memerlukan penjelasan yang detail dan terperinci, karena kompleksitas pemikiran terjadi melalui penglihatan dan pendengarannya untuk memahami dan mengerti tentang hal-hal yang akan dilakukan. Sehingga proses dalam memahami dan mengorganisasikan hal-hal yang dipelajari dapat terjadi dengan baik pada diri siswa. Dengan demikian bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media audio-visual ini akan sangat mudah dalam memahami materi yang dipelajari dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual.



Ditinjau dari penggunaan media pembelajaran, apabila dihubungkan dengan teknik pembelajaran permainan edukatif *outdoor* yang dibelajarkan, maka hal ini sangat membantu siswa yang diajarkan dengan menggunakan media audio-visual dalam memahami materi pelajaran. Karena disamping informasi visual yang diterima juga informasi berupa audio yang memperkuat informasi visual, dan turut memperkuat kejelasan materi yang dipelajari. Sehingga setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual, siswa lebih mudah mempraktikkannya melalui teknik permainan edukatif *outdoor* yang akan dilaksanakan. Lain halnya dengan siswa yang hanya dibelajarkan dengan menggunakan media visual, ia membutuhkan materi-materi yang menantang pikirannya, sehingga ia berusaha untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya dengan mengandalkan kemampuan analisis dan penglihatan yang dimiliki. Oleh karena itu teknik pembelajaran dengan permainan edukatif *outdoor* diduga kurang tepat jika diberikan kepada siswa yang hanya menggunakan media visual saja.

Berdasarkan uraian di atas, maka diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.

**7. Perbedaan hasil belajar PPKn siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual dengan siswa yang belajar menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.**

Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media visual tentu akan memiliki hasil yang berbeda dalam menggunakan teknik pembelajaran berupa permainan edukatif *outdoor* maupun *indoor*. Hal ini disebabkan oleh sifat-sifat dari masing-masing variabelnya pun berbeda.

Ditinjau dari penggunaan media pembelajaran apabila dihubungkan dengan teknik pembelajaran berupa permainan edukatif *indoor* yang digunakan, maka hal ini akan sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Karena siswa membutuhkan visualisasi dalam pembelajaran. Dengan demikian siswa akan mendalami materi pelajaran yang dipelajari dengan bantuan media dan teknik pembelajaran yang menyenangkan.

Karakteristik yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual sangat senang terhadap pembelajaran yang disajikan tidak hanya melalui penglihatan tetapi juga pendengaran. Lain halnya dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media visual yang hanya dibelajarkan melalui penglihatan. Namun demikian, jika dilihat dari

keefektifan media pembelajaran yang diajarkan kepada siswa, maka media visual lebih efektif diberikan bagi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor*, karena siswa bisa lebih fokus menerima penjelasan atau instruksi dari guru dalam melakukan permainan. Sehingga siswa mampu menyesuaikan materi pelajaran dengan baik.

Perlu diingat bahwa media visual adalah sebuah alat bantu belajar yang dimanfaatkan untuk pembelajaran yang tidak hanya dapat dilihat namun juga dapat dirasakan melalui perasaan senang dan mampu menarik perhatian melalui objek penglihatan secara langsung. Pemanfaatan media gambar yang merupakan bagian dari media visual dalam kegiatan pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu salah satu fungsi dari media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan teknik pembelajaran yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media gambar diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Perbedaan karakteristik lain yang dimiliki oleh siswa yang mengikuti pembelajaran dengan teknik permainan *indoor* melalui media audio visual dan media visual adalah tentang pengaruh kondisi

belajar. Siswa cenderung ingin selalu diputar media audio-visual sehingga kurang fokus terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga teknik pembelajaran dengan permainan edukatif *indoor* kurang maksimal pelaksanaannya. Lain halnya dengan kondisi belajar melalui media pembelajaran visual yang lebih menekankan kondisi belajar yang memfokuskan siswa kepada media yang ditampilkan dan disesuaikan dengan teknik pembelajaran dengan permainan edukatif *indoor*. Sehingga siswa dapat mengikuti perpaduan antara teknik pembelajaran permainan edukatif *indoor* dengan media pembelajaran visual. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan dapat dicapai sebagaimana yang telah ditetapkan, dan hasil belajarnya pun akan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan perbedaan-perbedaan tentang hasil belajar di atas, dapat diduga bahwa hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka teoretik di atas, maka penulis membuat hipotesis penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor*.
2. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media visual.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan teknik pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar PPKn.
4. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual.
5. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.
6. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media audio visual

lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *outdoor* dan menggunakan media visual.

7. Hasil belajar PPKn siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media audio visual lebih rendah daripada siswa yang belajar dengan menggunakan teknik permainan edukatif *indoor* dan menggunakan media visual.