



Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media *Flashcard Powerpoint* Di SDN Berbah 2 Sleman

¹Chairiyah, ²Nadziroh, ³Wachid Pratomo

^{1,2,3}.(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa)

¹chairiyah@ustjogja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran guru dalam meningkatkan minat belajar pendidikan kewarganegaraan menggunakan media *flashcard powerpoint* pada siswa kelas IV di SD Negeri Berbah 2 Sleman. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan meningkatkan ketekunan dan teknik triangulasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa peran guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa sangat diperlukan agar pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat tersampaikan dengan baik, guru harus menjalankan fungsinya sebagai Informatore, fasilitator, inisiator, dan evaluator, salah satu kreativitas guru untuk meningkatkan minat belajar pendidikan kewarganegaraan adalah penggunaan media *flashcard powerpoint*. Penggunaan media *flashcard powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Kata Kunci: peran guru, media *flashcard powerpoint*, pendidikan kewarganegaraan

Abstract

This study aims to describe the role of teachers in increasing interest in learning civics education using powerpoint flashcard media for fourth grade students at SD Negeri Berbah 2 Sleman. The research method used is descriptive qualitative research. Data collection techniques in this study using observation, interview and documentation techniques. The validity test of the data in this study was carried out by increasing the persistence and triangulation techniques. The data analysis technique in this study used an interactive model from Miles and Huberman which consisted of several stages, namely data collection, data education, data presentation and conclusion drawing. The results of the study concluded that the role of teachers in fostering student interest in learning is very necessary so that civic education learning can be conveyed properly, teachers must carry out their functions as informators, facilitators, initiators, and evaluators, one of the teachers' creativity to increase interest in learning civic education is the use of flashcard media. power point. The use of powerpoint flashcard media can increase student interest in learning civic education.

Keywords: the role of teacher, flashcard media, civic education

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional yaitu dapat mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan per-adaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkaitan dengan hal tersebut, proses pembelajaran merupakan inti dari kegiatan dalam pendidikan. Proses pembelajaran ini untuk mengembangkan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

Minat belajar siswa merupakan faktor psikologis yang turut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap pembelajaran pendidikan kewarganegaraan maka akan mempelajari pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar, merasa senang karena dengan adanya daya tarik yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu bahkan melahirkan sikap penolakan terhadap guru.

Salah satu ajaran Ki Hadjar Dewantara yaitu Trilogi Kepemimpinan seorang guru atau seorang pemimpin harus mempunyai sifat: *Ing ngarso sung tulodho* yang memiliki arti bahwa sebagai seorang guru harus menjadi contoh bagi siswanya. *Ing madyo mangunkarso* memiliki arti bahwa seorang guru ketika berada ditengah-tengah muridnya, guru diharapkan dapat menumbuhkan semangat bagi siswanya dan *Tut wuri handayani*, suatu perlakuan bimbingan personal yang sesuai dengan kodrat alam masing-masing anak. (Tim Dosen Ketamansiswaan, 2014). Keberhasilan proses pembelajaran merupakan suatu harapan, baik guru maupun siswa. Salah satu faktor yang dijadikan ukuran keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah perubahan perilaku siswa dalam minat belajar siswa yang tinggi.

Guru saat ini dituntut lebih maju, lebih memahami perkembangan zaman dan sadar terhadap munculnya hal-hal baru. Terlebih dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di masa Pandemi ini guru dituntut kreatif dan dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran online yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet dengan sistem belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak

Berdasarkan *prasurvey* yang dilaksanakan di SD Negeri Berbah 2 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran daring terutama pembelajaran pendidikan kewarganegaraan terdapat banyak siswa yang merasa bosan atau kurang berminat dalam belajar karena pembelajaran yang monoton yaitu dengan guru hanya memberikan perintah kepada siswa untuk mengerjakan buku tema atau buku LKS. Dari pembelajaran tugas tersebut siswa merasa bosan sehingga tidak terlalu merespon tugas yang diberikan di grup whatshap. Kemudian guru mempunyai ide menggunakan media *flashcard* yang diaplikasikan dalam *powerpoint* dibuat berupa video hal ini bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Arsyad (2013:115) media *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Sedangkan menurut Susilana & Riyana (2007:93) media *flashcard* adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berukuran 25x30 cm, gambar-gambar dibuat menggunakan tangan atau foto, gambar yang ada pada *flashcard* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan pada setiap gambar. Pendapat tersebut mengandung makna bahwa *flashcard* merupakan kartu-kartu berupa gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan yang hendak disampaikan,

Kelebihan media *flashcard* menurut Susilana & Riyana (2007: 94), yaitu mudah dibawa-bawa, dapat digunakan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan, praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, mudah diingat karena karakteristik media *flashcard* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan, menyenangkan karena media *flashcard* dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Media *Flashcard* dianggap mampu membantu guru untuk meningkatkan minat belajar siswa karena dalam tampilan presentasi yang disampaikan oleh guru melalui *powerpoint* ini terdapat suatu materi dan gambar.

Berdasarkan *prasurvey* yang dilaksanakan di SD Negeri Berbah 2 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran daring terdapat banyak siswa yang merasa bosan atau kurang berminat dalam belajar karena pembelajaran yang monoton yaitu dengan guru hanya memberikan perintah kepada siswa untuk mengerjakan buku tema atau buku LKS.

Dari pembelajaran tugas tersebut siswa merasa bosan sehingga tidak terlalu merespon tugas yang diberikan di grup whatsapp. Kemudian guru mempunyai ide menggunakan media *flashcard* yang akan dibuat berupa video hal ini bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media *flashcard* berbentuk *powerpoint* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Adapun rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana penggunaan media *flashcard powerpoint* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pemilihan pendekatan dan jenis penelitian ini dikarenakan setelah peneliti membandingkan penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, peneliti menilai bahwa pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif lebih berpotensi menghasilkan sebuah penelitian yang sesuai dengan keadaan yang sedang diteliti.

Lexy J Moleong (2016:1) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan Djam'an dan Aan (2017:25) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan meningkatkan ketekunan dan teknik triangulasi yang meliputi triangulasi waktu, triangulasi sumber, dan triangulasi teknik. Teknik

analisis data dalam penelitian ini peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa guru memegang peranan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus bisa memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah demi tercapainya hasil belajar yang maksimal. Selain itu, guru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran dengan baik dan tidak menyulitkan bagi siswanya, dalam pembelajaran daring di masa pandemi ini guru menggunakan media *flashcard* agar dapat mempermudah serta meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV di SD Negeri Berbah 2, pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Berikut peran guru dalam meningkatkan minat belajar pendidikan kewarganegaraan menggunakan media *flashcard powerpoint*:

1. Peran Guru sebagai informatory

Sebagai Informator, guru bertugas untuk memberikan informasi terbaru pengetahuan dan teknologi kepada siswa. Jadi peran guru sebagai Informator adalah guru menjadi sumber informasi kegiatan akademik maupun kegiatan umum. Pada penelitian ini guru memberikan informasi terbaru kepada siswa dalam bentuk video pembelajaran yang berupa media *flashcard*. Guru bercerita kepada siswa untuk menambah pengetahuan siswa, guru memberikan contoh konkrit agar memudahkan siswa saat menerima informasi.

2. Peran guru sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator guru memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, dengan memfasilitasi pembelajaran, guru berusaha memberikan kemudahan untuk siswa dalam belajar supaya dapat paham dengan pembelajaran yang diberikan. Pada penelitian ini dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai, guru menggunakan media *flashcard powerpoint* yang dibuat berupa video, hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari pada saat daring, serta dapat meningkatkan minat belajar

siswa agar tidak bosan dalam pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan siswa untuk bertanya apabila mendapat kesulitan dalam pembelajaran.

3. Peran guru Inisiator

Sebagai inisiator, guru bertugas untuk menciptakan suatu hal yang baru. Dengan memunculkan ide yang baru, secara tidak langsung akan membuat siswa mendapatkan pengalaman baru juga. Pada penelitian ini dalam kondisi pembelajaran daring, guru menggunakan ide yaitu melakukan pengumpulan tugas dua kali selama satu minggu hal ini dilakukan agar guru dapat berinteraksi serta dapat bertukar pikiran dengan siswa. namun siswa harus mematuhi protokol kesehatan, dalam hal ini guru menggunakan media *flashcard powerpoint* yaitu untuk menarik minat siswa. karena dalam pembelajaran ini video berisikan materi serta gambar-gambar materi pembelajaran yang menarik untuk siswa/

4. Peran guru Evaluator

Sebagai evaluator, guru bertugas untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari. Hal ini bertujuan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan atau menentukan keberhasilan siswa dalam menyerap materi dan untuk menentukan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Pada penelitian ini guru memberikan evaluasi diakhir pembelajaran terhadap siswa, guru menanyakan mengenai media pembelajaran yang mereka suka, hal ini menjadi evaluasi guru untuk pembelajaran kedepannya, guru selalu mengontrol mengenai hasil nilai siswa, apabila terjadi penurunan maka guru selalu menanyakan hal tersebut dengan alasan serta meminta pendapat ke siswa pada saat pengumpulan tugas hari senin dan kamis, guru menjelaskan materi kembali ketika hasil evaluasi dirasa kurang memuaskan. Hal ini dilakukan guru agar siswa dapat paham dengan materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi juga didapatkan data bahwa pembelajaran online yang dilakukan dengan sistem belajar jarak jauh, dimana pembelajaran tidak dilakukan secara tatap muka tidak lepas dari kendala-kendala yang dapat menghambat aktivitas pembelajaran itu sendiri.

Tidak terkecuali pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas IV di SD Negeri Berbah 2. Peneliti dapat menguraikan beberapa hal yang menjadi kendala atau hambatan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Faktor penghambat pada saat pembelajaran yaitu siswa terkendala dengan perangkat pembelajaran yang digunakan seperti laptop atau *handphone* yang terkadang di bawa orang tua atau kakaknya bekerja sehingga dalam pembelajaran tertinggal dalam melakukan presensi atau tertinggal informasi yang di berikan guru melalui *whatsapp*, dan faktor penghambat lainnya yaitu perangkat (laptop) tidak disupport jaringan wifi atau *handphone* tidak memiliki kuota paket internet. Faktor pendukungnya yaitu kemampuan guru yang bisa membuat media pembelajaran berupa *flashcard* dalam *powerpoint*, yaitu pemberian media yang dibuat oleh guru untuk siswa yang berupa video yang terbuat dari *powerpoint*. Dalam video tersebut guru dapat menjelaskan pembelajaran dalam video dan dari pihak pemerintah juga memberikan subsidi kuota untuk para siswa sehingga meringankan beban orang tua.

Media *Flashcard* adalah alat bantu atau sarana belajar berupa gambar atau kata-kata yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol, yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam proses pembelajaran yang disajikan dalam teknologi informasi. Apalagi dalam kondisi pandemi saat ini pembelajaran di era *new normal* ini pemerintah sudah menetapkan bahwa sekolah dilakukan secara daring sehingga pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi untuk mengajar menggunakan media yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Daryanto (2017:7) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang berlangsung dalam satu sistem, dalam hal ini media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Pembelajaran tanpa menggunakan media akan mengakibatkan proses komunikasi pembelajaran tidak akan bisa berlangsung secara optimal karena media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dengan menggunakan media *flashcard* ini guru memberikan pembelajaran secara daring yaitu dengan membuat suatu materi di *powerpoint* yang

berbentuk seperti *flashcard* dalam *powerpoint* tersebut terdapat teks dan gambar yang menarik sehingga dapat menarik minat peserta didik, kemudian guru menjelaskan materi tersebut dan di rekam dalam video, setelah itu guru membagikan hasil rekaman tersebut ke *group whatshap* kelas.

PENUTUP

Simpulan

Bahwa minat belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Berbah 2 menggunakan media *flashcard powerpoint* dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi meningkat dalam minat belajarnya serta hasil belajar juga menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari respon siswa dalam pembelajaran serta hasil pembelajarannya. siswa menjadi minat karena media yang diberikan guru menarik sehingga dalam pembelajaran daring tidak monoton dan tidak membosankan serta guru selalu memuji hasil pekerjaan mereka, dengan cara tersebut siswa akan menjadi lebih minat dalam pembelajaran karena mendapat suatu motivasi untuk belajar lebih giat lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah, Djam'an Satori, 2011, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. (edisi revisi.). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lexy J Moleong, (2016), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Miles, Matthew B dan Amichael Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Metode-metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohisi. Jakarta: Universitas Indonesia
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tim Dosen Ketamansiswaan. 2014. *Ketamansiswaan*. Yogyakarta: UST Press