

## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PPKn PESERTA DIDIK

*Fitri Ani Fauziah\*, Suminto\*\**

*\*MI Nurul Huda, \*\*STKIP PGRI Jombang*

*\*fitriani Fauziah153018@gmail.com, \*\*sumintostkipjb@gmail.com*

### ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari pembelajaran di kelas pada saat guru menjelaskan mata pelajaran PPKn peserta didik tidak memperhatikan, bercerita dengan teman sebangku, kurang semangat, keluar masuk kelas dan mengeluh apabila diberi tugas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diterapkan media pembelajaran inovatif salah satunya media pembelajaran visual Labatekku (Laba-laba Tembakkanku). Hal itu dikarenakan, media pembelajaran visual merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Kurangnya penerapan media pembelajaran visual inovatif dapat menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Pentingnya pembahasan mengenai topik penerapan media pembelajaran visual supaya guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran visual dan dampak penerapan media pembelajaran visual dengan motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F pada mata pelajaran PPKn di SMPN 2 Peterongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan media pembelajaran visual dilakukan dengan melakukan tembakan pada papan media bergambar laba-laba menggunakan pistol mainan. (2) dampak penerapan media pembelajaran visual terkait dengan motivasi belajar ekstrinsik yaitu, peserta didik menjadi antusias dalam pembelajaran karena ingin mendapatkan hadiah serta pujian, peserta didik bersaing secara sehat guna mendapatkan hasil proses yang baik, dengan adanya belajar bervariasi pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik bersemangat dalam pembelajaran tanpa paksaan dari guru

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Visual, Motivasi Belajar*

### PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai bekal menjadi generasi penerus negara kesatuan republik Indonesia. Pendidikan adalah tempat berproses mendapatkan berbagai ilmu untuk mengembangkan kemandirian, mengembangkan bakat dan mengembangkan kecerdasan setiap manusia yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat disekitarnya dan berguna bagi bangsa khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Proses pengembangan tersebut dilakukan melalui pembelajaran.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Proses tersebut meliputi: persiapan, pelaksanaan dan menindaklanjuti pembelajaran yang dikelola. Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, yakni pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi. Komponen-komponen dalam sistem pembelajaran tersebut meliputi: guru, peserta didik, tempat, media pembelajaran, evaluasi, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran adalah PPKn.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas. Bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam proses pembelajaran PPKn lebih menekankan pada kemampuan, keterampilan untuk memahami dan menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan pada peserta didik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran tersebut akan berlangsung baik bila didukung oleh penerapan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wijaya dan Rusyan dalam Astuty (2012: 3) menyatakan bahwa media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan belajar. Tujuan belajar akan diterima dengan baik bila mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik akan memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibaca. Oleh karena itu diperlukan ketepatan dalam pemanfaatan media.

Pemanfaatan media dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Pemanfaatan media harus direncanakan secara sistematis, agar media pembelajaran yang dibuat menjadi efektif. Namun dalam penerapan media pembelajaran terdapat beberapa kendala antara lain; menurut Fauziah (2014) kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media menjadikan pembelajaran kurang efektif. Hal itu dikarenakan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu menurut Suwito (2014) kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara peneliti yang dilakukan di SMPN 2 Peterongan, menyatakan bahwa setengah dari total keseluruhan kelas belum memiliki sarana dan prasarana yang mendukung untuk menggunakan media yang berbasis elektronik seperti LCD. Sehingga guru mengajar masih secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam menerima pelajaran khususnya pada saat jam terakhir mata pelajaran tertentu seperti PPKn. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap peserta didik yang kurang semangat, bercerita dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru, keluar masuk kelas dan mengeluh bila diberi tugas.

Permasalahan tersebut diatas mengharuskan guru memanfaatkan media dengan baik. Dalam merencanakan pemanfaatan media guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, strategi belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan, serta kesesuaian dalam pemilihan pengembangan media pembelajaran (Sadiman dkk, 2014: 190). Pengembangan media pembelajaran

diklasifikasikan menjadi empat, yakni media berbasis cetak (buku), media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer (Arsyad, 2013: 101). Dalam perkembangan pengembangan media yang sedang populer saat ini adalah media pembelajaran visual.

Menurut Sarifah (2015: 15), media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain dapat meningkatkan semangat belajar, konsep yang awalnya abstrak dapat dipahami menjadi konkrit oleh peserta didik. Media pembelajaran visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja tanpa ada unsur suara. Salah satu media berbasis visual adalah media visual Labatekku (Laba-laba Tembakanku). Media tersebut berasal dari papan latihan menembak dengan gambar laba-laba. Penerapan media tersebut dengan melakukan tembakan pada papan media dimana ada soal dalam setiap tembakan, baik yang mengenai sasaran maupun tidak. Media pembelajaran visual tersebut dibuat sebagai upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dan pendorong baik dari dalam maupun luar diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk usaha peserta didik dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan. Tujuan yang diharapkan oleh guru adalah peserta didik dapat termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan oleh guru disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik kelas VIII SMPN 2 Peterongan melalui penerapan media pembelajaran visual.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai bekal menjadi generasi penerus negara kesatuan republik Indonesia. Pendidikan adalah tempat berproses mendapatkan berbagai ilmu untuk mengembangkan kemandirian, mengembangkan bakat dan mengembangkan kecerdasan setiap manusia yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat disekitarnya dan berguna bagi bangsa khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Proses pengembangan tersebut dilakukan melalui pembelajaran.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar. Proses tersebut meliputi: persiapan, pelaksanaan dan menindaklanjuti pembelajaran yang dikelola. Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, yakni pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi. Komponen-komponen dalam sistem pembelajaran tersebut meliputi: guru, peserta didik, tempat, media pembelajaran, evaluasi, metode pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran adalah PPKn.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan perwujudan pendidikan sebagai proses pencerdasan kehidupan bangsa dalam arti utuh dan luas. Bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki

rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Dalam proses pembelajaran PPKn lebih menekankan pada kemampuan, keterampilan untuk memahami dan menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan pada peserta didik. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran tersebut akan berlangsung baik bila didukung oleh penerapan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Wijaya dan Rusyan dalam Astuty (2012: 3) menyatakan bahwa media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan belajar. Tujuan belajar akan diterima dengan baik bila mudah dipahami oleh peserta didik. Peserta didik akan memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat daripada sesuatu yang didengar atau dibaca. Oleh karena itu diperlukan ketepatan dalam pemanfaatan media.

Pemanfaatan media dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Pemanfaatan media harus direncanakan secara sistematis, agar media pembelajaran yang dibuat menjadi efektif. Namun dalam penerapan media pembelajaran terdapat beberapa kendala antara lain; menurut Fauziah (2014) kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media menjadikan pembelajaran kurang efektif. Hal itu dikarenakan media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu menurut Suwito (2014) kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara peneliti yang dilakukan di SMPN 2 Peterongan, menyatakan bahwa setengah dari total keseluruhan kelas belum memiliki sarana dan prasarana yang mendukung untuk menggunakan media yang berbasis elektronik seperti LCD. Sehingga guru mengajar masih secara konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Oleh karena itu, peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam menerima pelajaran khususnya pada saat jam terakhir mata pelajaran tertentu seperti PPKn. Hal tersebut dapat dilihat dari sikap peserta didik yang kurang semangat, bercerita dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru, keluar masuk kelas dan mengeluh bila diberi tugas.

Permasalahan tersebut diatas mengharuskan guru memanfaatkan media dengan baik. Dalam merencanakan pemanfaatan media guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan, strategi belajar yang sesuai untuk mencapai tujuan, serta kesesuaian dalam pemilihan pengembangan media pembelajaran (Sadiman dkk, 2014: 190). Pengembangan media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat, yakni media berbasis cetak (buku), media berbasis visual, media berbasis audio visual, dan media berbasis komputer (Arsyad, 2013: 101). Dalam perkembangan pengembangan media yang sedang populer saat ini adalah media pembelajaran visual.

Menurut Sarifah (2015: 15), media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain dapat meningkatkan semangat belajar, konsep yang awalnya abstrak dapat dipahami menjadi konkrit oleh peserta didik. Media pembelajaran visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja tanpa ada unsur suara. Salah satu media berbasis visual adalah media visual Labatekku (Laba-laba Tembakanku). Media tersebut berasal dari papan latihan menembak dengan gambar laba-laba. Penerapan media tersebut dengan melakukan tembakan pada papan media dimana ada soal dalam setiap tembakan, baik yang mengenai sasaran maupun tidak.

Media pembelajaran visual tersebut dibuat sebagai upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dan pendorong baik dari dalam maupun luar diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk usaha peserta didik dalam melakukan aktivitas guna mencapai tujuan. Tujuan yang diharapkan oleh guru adalah peserta didik dapat termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan oleh guru disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn peserta didik kelas VIII SMPN 2 Peterongan melalui penerapan media pembelajaran visual. Digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data dan kesimpulan yang akan di sajikan peneliti. (Sugiyono, 2016 :225). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Peterongan dengan peserta didik tahun ajaran 2018/2019. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari guru dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk melihat proses belajar mengajar di kelas. Dokumentasi dilakukan untuk foto-foto terkait dengan focus penelitian yakni tentang penerapan dan dampak media pembelajaran visual.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah peneliti melakukan penelitian pada saat proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas pada mata pelajaran PPKn terdapat hasil sebagai berikut:

### **Penerapan Media Pembelajaran Visual**

Penerapan media pembelajaran visual inovatif yakni media pembelajaran visual Labatekku dilakukan dengan beberapa langkah, antara lain: (1) peserta didik dibagi dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang dan setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapatkan nomor. (2) guru memanggil nomor secara acak sebanyak 3 nomor, peserta yang dipanggil nomornya maju ke depan untuk melakukan tembakan. (3) setiap kelompok memiliki kesempatan sebanyak 3 kali untuk melakukan tembakan dengan tepat sasaran. (4) tembakan yang tepat pada sasaran akan mendapatkan soal. (5) soal yang didapat oleh peserta didik tersebut dikerjakan bersama dengan anggota kelompok untuk mendapatkan hasil jawaban yang tepat. (6) hasil jawaban kelompok dikumpulkan untuk menentukan kelompok pemenang berdasarkan nilai yang tertinggi.

### **Dampak Penerapan Media Pembelajaran Media Visual**

Dampak penerapan media pembelajaran visual Labatekku terkait dengan motivasi belajar ekstrinsik antara lain: peserta didik antusias dalam pembelajaran untuk mendapatkan hadiah serta pujian dari guru, peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi PPKn pada sub pokok bahasan kebangkitan nasional tahun 1908, peserta didik bersaing secara sehat untuk mendapatkan hasil proses yang baik, penerapan media yang inovatif menyebabkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik menjadi semangat dalam belajar tanpa paksaan dari guru.

## PEMBAHASAN

### Penerapan Media Pembelajaran Visual

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari beberapa komponen diantaranya: pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, materi yang diajarkan dan tujuan. Komponen tersebut saling berkaitan, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Ciri utama dari pembelajaran adalah adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman, media pembelajaran maupun sumber belajar lainnya. Dengan kata lain, upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik merupakan pembelajaran.

Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru, dimaksudkan untuk mengembangkan kreativitas berfikir peserta didik sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan terhadap materi pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan (Hamalik, 2017:57). Materi pembelajaran berisi pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar yang ditetapkan. Salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang bertujuan untuk menanamkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air pada peserta didik. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan alat bantu atau media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru untuk memperjelas materi yang disampaikan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran terhambat. Oleh karena itu diperlukan peranan media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran sangat penting untuk memotivasi peserta didik, memberikan pengalaman serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 2 Peterongan desa Tanjunggunung Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang. Sekolah tersebut memiliki jumlah kelas VIII sebanyak tujuh kelas dengan jumlah peserta didik sebanyak 210. Dalam pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran baik visual maupun non visual (LCD). Sehingga dalam pembelajaran guru masih secara konvensional yakni menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana serta kurangnya penerapan media pembelajaran.

Kurangnya penerapan media pembelajaran serta kurangnya kreatifitas dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Rendahnya motivasi belajar dalam pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang bersemangat dalam belajar di kelas. Permasalahan tersebut sering terjadi dalam mata pelajaran PPKn. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran visual yang inovatif yaitu media pembelajaran visual Labatekku.

Media pembelajaran visual Labatekku merupakan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran tersebut berfungsi untuk menarik perhatian dan untuk tugas-tugas; seperti mengingat, mengenali dan menghubungkan fakta dan konsep. Media tersebut merupakan papan media yang berbentuk lingkaran dengan gambar laba-laba serta terdiri dari tiga warna lapisan yakni merah, kuning dan hijau. Penerapan media tersebut dengan melakukan tembakan pada papan media

menggunakan pistol mainan dengan ujung karet yang berfungsi sebagai perekat pada papan.

Penerapan media pembelajaran visual Labatekku bertujuan untuk memotivasi peserta didik dalam memahami materi makna dan arti kebangkitan nasional tahun 1908 dalam perjuangan kebangsaan Indonesia. Selain itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran visual berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Brata. DPN, 2016:90), bahwa aplikasi pembelajaran inovatif adalah penerapan model maupun media pembelajaran inovatif yang bervariasi secara konsisten dengan menanamkan kebiasaan-kebiasan dan perilaku yang berkarakter berdampak pada meningkatkan kedisiplinan, menghargai waktu, meningkatkan nilai kejujuran, kepedulian, tanggung jawab, kerja keras serta motivasi belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelas VIII F menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan media pembelajaran visual Labatekku relative rendah. Hal ini dikarenakan cara mengajar guru yang monoton. Dimana pusat pembelajaran hanya ada pada guru saja dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Namun, setelah diterapkan media pembelajaran visual Labatekku motivasi belajar peserta didik berubah. Peserta didik dapat melihat dan memahami tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar.

#### **Dampak Penerapan Media Pembelajaran Media Visual**

Salah satu alat yang digunakan dalam memicu semangat belajar pada penelitian ini adalah media visual. Hal itu dikarenakan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media visual memiliki beberapa kelebihan, diantaranya media itu memudahkan, menarik, sederhana, bermanfaat, tepat sasaran, masuk akal dan sistematis (Yayan, 2012: 16). Media pembelajaran visual merupakan salah satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran visual apabila dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendorong individu untuk belajar. Motivasi adalah proses yang terjadi pada individu baik yang berasal dari dalam maupun luar dan menghasilkan suatu aktivitas pada individu. Aktivitas belajar tersebut merupakan indikator dari motivasi berupa perilaku yang tampak, seperti: antusias peserta didik dalam mengerjakan tugas, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta respon sikap peserta didik terhadap materi. (Sardiman, 2013: 45). Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian tentang penerapan media pembelajaran visual Labatekku yang berdampak pada motivasi ekstrinsik.

Menurut pendapat Sardiman (2012: 92-95), tentang motivasi ekstrinsik yang menyatakan bahwa ada beberapa bentuk dan cara dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar di sekolah, yaitu: (1)memberi angka, (2)hadiah, (3) kompetisi, (4) menumbuhkan kesadaran, (5) memberi ulangan, (6)mengetahui hasil, (7)pujian, (8)hukuman, (9)hasrat untuk belajar, (10)minat, dan (11)tujuan yang diakui. Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat Sardiman (2012), peneliti fokus pada 7 indikator motivasi ekstrinsik yaitu; (1)memberi angka, (2)hadiah, (3)kompetisi, (4)menumbuhkan kesadaran, (5)hasrat untuk belajar, (6)pujian, dan (7)minat. Sehingga temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran visual berdampak pada motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rohaini (2015) tentang penggunaan media ular tangga yang dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn kelas VIII SMPN 1 Lubuk dalam kabupaten Siak. Hal itu dikarenakan motivasi sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Peserta didik yang termotivasi kepada pelajaran, maka akan terdorong untuk terus tekun belajar. Selain itu penggunaan media visual juga efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti (2016) tentang penggunaan media poster yang efektif dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam pembelajaran PPKn kelas XI SMKN 2 Depok

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran visual dilakukan dengan 6 langkah, yaitu; (1) peserta didik dibagi dalam 6 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang dan setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapatkan nomor. (2) guru memanggil nomor secara acak sebanyak 3 nomor, peserta yang dipanggil nomornya maju ke depan untuk melakukan tembakan. (3) setiap kelompok memiliki kesempatan sebanyak 3 kali untuk melakukan tembakan dengan tepat sasaran. (4) tembakan yang tepat pada sasaran akan mendapatkan soal. (5) soal yang didapat oleh peserta didik tersebut dikerjakan bersama dengan anggota kelompok untuk mendapatkan hasil jawaban yang tepat. (6) hasil jawaban kelompok dikumpulkan untuk menentukan kelompok pemenang berdasarkan nilai yang tertinggi.

Dampak sebelum diterapkan media pembelajaran visual Labatekku dalam pembelajaran PPKn adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Rendahnya motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari sikap peserta didik yang kurang semangat, bercerita dengan teman sebangku, tidak memperhatikan penjelasan guru, keluar masuk kelas dan mengeluh apabila diberi tugas. Namun setelah diterapkan media pembelajaran visual Labatekku motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat. Hal tersebut terlihat dari antusias peserta didik dalam pembelajaran karena ingin memperoleh hadiah dan pujian dari guru, peserta didik lebih mudah memahami materi kebangkitan nasional tahun 1908, peserta didik bersaing secara sehat untuk mendapat hasil proses yang baik, pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik menjadi semangat dalam belajar tanpa paksaan dari guru.

Bagi Kepala Sekolah hendaknya memperhatikan penggunaan media pembelajaran visual yang inovatif yang digunakan oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Bagi Guru hendaknya lebih mengembangkan penerapan media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran serta menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Bagi Peserta Didik diharapkan lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran yang diberikan serta lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diraih akan semakin baik. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kreativitasnya dan lebih mensiasati waktu agar hasil pembelajaran menjadi lebih baik.



**DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Online. (<http://www.sindikker.-dikti.go.id/dok/UU/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>) diakses bulan Oktober 2018.
- [2]. Astuty, Nurul. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII SMPN 2 Argamakmur. Online, ([http://www.04.Isi.vol x.2012-NurulAstuty.Yensi024-035.pdf](http://www.04.Isi.vol.x.2012-NurulAstuty.Yensi024-035.pdf)). Diakses pada bulan Agustus 2019.
- [3]. Fauziah, Hanum. 2014. Masalah Media Pembelajaran PPKn. Online, (<http://www.eprints.uny.ac.id/BABI.pdf>) diakses bulan Desember 2018.
- [4]. Suwito. 2014. Permasalahan dalam Pembelajaran PKN. Online, (<http://www.digilib.unila.ac.id.pdf>) diakses bulan Desember 2018.
- [5]. Sadiman, dkk. 2014. Media Pendidikan (pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya). Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [6]. Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- [7]. Sarifah M, Ratna. 2015. Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas III MI Darul Muqinin. Online, (<http://ratnasarifahmudaim-FITK.pdf>) diakses bulan Juli 2019.
- [8]. Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- [9]. Hamalik, Oemar. 2017. Kurikulum dan pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [10]. Brata DPN. 2016. Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Kooperatif di Perguruan Tinggi. (Online). Prosiding. Semnas. (PDF). From. Researchgate.net.
- [11]. Yayan. 2012. Pengertian Media Pembelajaran. Online, (<http://www.eprints.uny.ac.id/BABII.pdf>) diakses bulan November 2018.
- [12]. Sardiman. A.M. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [13]. Rohaini, Titin dkk. 2015. Pengaruh Penerapan media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar PKN Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lubuk dalam kabupaten Siak. Online, (<http://jom.unri.ac.id/article/download.pdf>) diakses bulan November 2018.
- [14]. Febriyanti. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Poster Terhadap Minat dan Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Online, (<http://www.journal.uny.ac.id/ojs/download.pdf>) diakses bulan November 2018.