

# **PENGARUH MODEL *LEARNING CYCLE 5E* (ENGAGEMENT, EXPLORATION, EXPLANATION, ELABORATION, EVALUATION) BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKn KELAS V SD N 1 KESIMAN**

**Pt. Sela Yopiani<sup>1</sup>, Md. Suara<sup>2</sup>, I.B Gd. Suryaabadi<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia**

**e-mail: yopianisela@gmail.com<sup>1</sup>, imadesuara@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
surya.abadi@pasca.undiksha.ac.id<sup>3</sup>**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan model *learning cycle 5E* (*engagement, exploration, explanation, elaboration, evaluation*) berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional di SD N 1 Kesiman. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Desain*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD N 1 Kesiman. Terdapat dua kelas yakni kelas VA dan VB. Seluruh siswa atau seluruh Populasi berjumlah 75 siswa. Sampel dipilih dengan tehnik *random sampling*, namun dalam penelitian ini yang di random adalah kelas dan bukan setiap individu siswa. Data yang dianalisis adalah hasil belajar PKn siswa yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar PKn siswa. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda/objektif yang terdiri dari 30 butir soal. Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan uji t (nilai  $T_{hit} = 2,86$  dan  $T_{tabel} = 2,00$ ) jadi  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ). Nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai oleh kelas eksperimen (VB) ialah 67,57. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar PKn yang dicapai oleh kelas Kontrol (VA) ialah 61,29. Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan model *learning cycle 5E* berbantuan media grafis dan siswa yang dibelajarkan secara konvensional di SD N 1 Kesiman.

**Kata kunci:** *Learning cycle 5E*, media grafis, hasil belajar

## **Abstract**

This study aims to determine significant differences between students learning outcomes Civics are learned with model *learning cycle 5E* (*engagement, exploration, explanation, elaboration, evaluation*) aided graphic media with students that learned in the conventional SD N 1 Kesiman. This study is a quasi-experimental study with the study design used is *Nonequivalent Control Group Design*. The study population was all students in class V SD N 1 Kesiman. There are two classes namely class VA and VB. All students or the whole population numbered 75 students. The sample was selected by random sampling technique, but in this study is that in the random class and not any individual student. The data analyzed were Civics student learning outcomes collected through civics student achievement test. Form of test used is multiple choice tests / objective which consists of 30 items. Furthermore, the data were analyzed by using the t test ( $T_{hit}$  value = 2.86 and  $t$  table = 2.00) so  $t_{count} > t_{table}$  ). The average value of civics learning outcomes are achieved by the experimental class (VB) is 67.57. While the average value of learning outcomes are achieved by grade Civics Control (VA) is 61.29. Thus the results showed that there were significant differences in learning outcomes between students that learned Civics with *learning cycle 5E* model aided graphic media and students that learned in the conventional SD N 1 Kesiman.

**Keywords:** *Learning cycle 5E*, graphic media, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam mengelola, mencetak dan meningkatkan sumber daya manusia yang handal dan berwawasan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan di masa yang akan datang. Pendidikan bertujuan membangun dan mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pentingnya fungsi pendidikan menuntut pemerintah agar masyarakat memiliki iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta demokratis dan bertanggung jawab. Sehingga apabila telah tercipta masyarakat yang demikian diharapkan akan dapat terbentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan cerdas. Sekolah dasar sebagai titik awal pendidikan formal di Indonesia memiliki andil besar sebagai pondasi pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang. Jadi sudah seharusnya sekolah dasar dapat memberikan pendidikan dan pengetahuan yang bermakna, sehingga mampu memberikan pondasi pengetahuan yang kokoh bagi siswa. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar, akan diajarkan lima pengetahuan utama yang terdiri dari matematika, bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, ilmu pengetahuan alam, dan ilmu pengetahuan sosial yang wajib dikuasai.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Guru memiliki tanggung jawab agar pembelajaran yang diberikan dapat berhasil dengan baik. Keberhasilan ini banyak bergantung kepada usaha guru membangkitkan aktivitas belajar siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran. Aktivitas dalam pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal-hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berpikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi siswa, sebab kesan yang didapatkan oleh siswa lebih tahan lama tersimpan di dalam siswa.

Harapan dalam dunia pendidikan di Indonesia, khususnya pada Sekolah Dasar (SD) yakni mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memberi rasa aman, serta dapat menumbuhkan minat dan semangat bagi siswa pada saat melaksanakan proses belajar sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajarnya. Untuk menciptakan hasil pendidikan agar maksimal maka sangat perlu memperhatikan proses pembelajarannya. Pada saat proses pembelajaran berlangsung akan terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan sumber belajarnya. Interaksi yang diharapkan adalah interaksi yang terjadi secara interaktif, inspiratif, menyenangkan serta dapat memotivasi siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil peninjauan awal yang telah dilakukan di Kelas V SD N 1 Kesiman dengan wali kelas VA dan VB serta hasil observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung didapatkan sejumlah keterangan, bahwa kelas V di SD N 1 Kesiman memiliki kelas paralel yang berjumlah 2 kelas yaitu kelas A dan kelas B, antara kelas A dan kelas B jumlah siswa nya berturut-turut yakni 38 dan 37 siswa. Proses pembelajaran PKn dikelas VA dan VB masih berpusat pada guru sehingga pengetahuan tidak dibangun oleh siswa melainkan hanya ditransfer oleh guru melalui kegiatan ceramah. Siswa lebih pasif didalam pembelajaran sedangkan yang lebih aktif ialah gurunya. Masih banyak siswa yang bermain dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

Dalam proses pembelajaran di SD masih banyak yang menggunakan metode konvensional dalam

membelajarkan siswa yaitu guru berceramah didepan kelas sedangkan siswa duduk dan mencatat penjelasan yang disampaikan guru. Metode ini sering digunakan terutama untuk mata pelajaran yang bersifat menghafal, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penekanan makna dan pemahaman terhadap nilai dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan oleh pihak pengajar. Proses pembelajaran dalam mata pelajaran PKn juga masih banyak yang dilakukan dengan metode konvensional sehingga berimbas pada masih rendahnya kualitas pembelajaran yang kemudian bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar menunjukkan pada perubahan struktur pengetahuan individu sebagai hasil dari situasi belajar. "Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya" (Sudjana, 2010). "Perubahan tingkah laku pada seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti merupakan hasil bila orang tersebut telah belajar" (Oemar, 2010). Sedangkan menurut Slameto (2010), "hasil belajar merupakan kreativitas dalam kecakapan kognitif yang diperoleh melalui proses belajar". Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif siswa yang diukur mencakup jenjang pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.

Untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal maka guru sebagai salah satu bagian dari proses pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan cara mengubah proses pembelajaran dari *teacher centered* menjadi *student centered*. Pembelajaran ini diharapkan mendorong terwujudnya pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan bermakna bagi siswa. Siswa diberi kesempatan mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya, sehingga memperoleh pengalaman belajar yang dapat meningkatkan pemahamannya. Tetapi, pada kenyataannya kondisi yang sangat diharapkan tersebut belum terwujud. Proses pembelajaran yang ada selama ini dilakukan masih belum memperhatikan

efektivitas dan kesesuaian model pembelajaran dengan pokok bahasan yang disampaikan serta guru kurang kreatif dalam mengarahkan siswa agar mampu mengintegrasikan konstruksi pengalaman kehidupannya sehari-hari di luar kelas dengan konstruksi pengetahuannya di kelas, sebagai akibatnya, pencapaian tujuan esensial pendidikan PKn mengalami kegagalan, sehingga guru harus menemukan cara-cara memahami pandangan siswa, merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mengembangkan tugas-tugas yang mampu membangun (menkonstruksi) pengetahuan siswa agar apa yang menjadi tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai dengan baik.

Salah satu model pembelajaran konstruktivis yang mampu membangun pengetahuan siswa dalam belajar adalah *Learning cycle 5E*. "*Learning cycle 5E* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan teori belajar menurut pandangan konstruktivisme" (Suparno, 1997). Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. "Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata" (Johnson, 2011), dengan bantuan "media grafis yang termasuk media perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan" (Sadiman, dkk, 2011: 19). "*Learning Cycle* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistis yang pada mulanya terdiri dari tiga tahap, yaitu eksplorasi (*exploration*), pengenalan konsep (*concept introduction*), dan penerapan konsep (*concept application*), kemudian dikembangkan menjadi lima tahap yang terdiri atas tahap (a) pembangkitan minat (*engagement*), (b) eksplorasi (*exploration*), (c) penjelasan (*explanation*), (d) elaborasi (*elaboration/extension*), dan (e) evaluasi (*evaluation*)" menurut Lorschbach dalam Wena (2012: 171). Adapun tahapannya

yang pertama yaitu pembangkitan Minat (*Engagement*). Tahap pembangkitan minat merupakan tahap awal dari siklus belajar. Pada tahap ini, guru berusaha membangkitkan dan mengembangkan minat dan keingintahuan siswa tentang topik yang akan diajarkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang proses faktual dalam kehidupan sehari-hari (yang berhubungan dengan topik bahasan). Dengan demikian siswa akan memberikan respons/jawaban, kemudian jawaban siswa tersebut dapat dijadikan pijakan oleh guru untuk mengetahui pengetahuan awal siswa tentang pokok bahasan. Tahap kedua yaitu eksplorasi (*Exploration*) Pada tahap eksplorasi dibentuk kelompok-kelompok kecil. Antara 2-4 siswa, kemudian diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok kecil tanpa pembelajaran langsung dari guru. Dalam kelompok ini siswa didorong untuk menguji hipotesis baru, mencoba alternatif pemecahannya dengan teman sekelompok. Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Pada dasarnya tujuan tahap ini adalah mengecek pengetahuan yang dimiliki siswa apakah sudah benar, masih salah, atau mungkin sebagian salah, sebagian benar. Ketiga pada tahap penjelasan (*Explanation*), guru dituntut mendorong siswa untuk menjelaskan suatu konsep dengan kalimat atau pemikiran sendiri, meminta bukti dan klarifikasi atas penjelasan siswa, dan saling mendengar secara kritis penjelasan antar siswa atau guru. Dengan adanya diskusi tersebut, guru memberi definisi dan penjelasan tentang materi yang dibahas, dengan memakai penjelasan siswa terdahulu sebagai dasar diskusi. Elaborasi merupakan tahap keempat siklus belajar 5E. pada tahap elaborasi siswa menerapkan konsep dan ketrampilan yang telah dipelajari dalam situasi baru atau konteks yang berbeda. Dengan demikian, siswa akan dapat belajar secara bermakna, karena telah dapat menerapkan/ mengaplikasikan konsep yang baru dipelajarinya dalam situasi baru. Jika tahap ini dapat dirancang dengan baik oleh guru maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Meningkatnya motivasi belajar siswa tentu dapat mendorong peningkatan

hasil belajar siswa. Pada tahap kelima atau terakhir yakni evaluasi, guru dapat mengamati pengetahuan atau pemahaman siswa dalam menerapkan konsep baru. Siswa dapat melakukan evaluasi diri dengan mengajukan pertanyaan terbuka dan mencari jawaban yang menggunakan observasi, bukti, atau penjelasan yang sudah diperoleh sebelumnya. Hasil evaluasi ini dapat dijadikan guru sebagai bahan evaluasi tentang proses penerapan metode siklus belajar 5E yang sedang diterapkan., apakah sudah berjalan dengan sangat baik, atau masih kurang. Demikian pula melalui evaluasi diri, siswa akan dapat mengetahui kekurangan atau kemajuan dalam proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Model pembelajaran *Learning cycle 5E* yang mewadahi siswa untuk secara aktif membangun konsep-konsepnya sendiri dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Model pembelajaran siklus belajar berorientasi pada penciptaan kondisi dan suasana belajar mandiri, aktif dan adanya unsur kerjasama dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tidak hanya menggunakan media kata-kata (*symbol verbal*) sehingga dapat diharapkan hasil pengalaman belajar dapat lebih berarti bagi siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Hierarki* media menurut Duncan dalam Sadiman, dkk (2011: 20) ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluwesan lingkup sasarannya disatu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan. Menurut Kemp (1975) dalam Sadiman, dkk (2011: 28) mengatakan “ *The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basic for media selection.*” Yang artinya ialah karakteristik media merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Pemilihan suatu media

yang akan digunakan harus memiliki dasar pertimbangan dan mampu mengadakan kriteria pemilihan terhadap media yang akan digunakan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media grafis pemakaian media tersebut untuk menunjang pembelajaran.

Sadiman, dkk (2011: 28) menyatakan “media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan”. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus media grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya. Menurut Sadiman, dkk (2011: 29) “media grafis terdiri dari beberapa jenis”, adapun jenis-jenis dari media grafis adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chat, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin. Pada penelitian ini digunakan jenis media grafis berupa gambar/foto karena jenis media ini paling sesuai dengan materi yang dibelajarkan.

Dengan menerapkan model Model *Learning cycle 5E* (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*) Berbantuan Media Grafis dalam penelitian ini dapat meningkatkan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dan bervariasi seperti multimedia pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, mengatasi sikap pasif siswa untuk belajar khususnya pada mata pelajaran PKn, sehingga hasil belajar PKn siswa mencapai apa yang diharapkan oleh guru. Berkaitan dengan hal tersebut maka dilakukan penelitian dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

Pengaruh Model *Learning cycle 5E* (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*) Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD N 1 Kesiman.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013 di kelas V SD N 1 Kesiman. Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dengan memanipulasi variabel bebas yaitu pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis, sedangkan variabel yang lain tidak bisa dikontrol secara ketat sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen semu (*quasy experiment*), dengan desain eksperimen semu yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dengan memberikan Pre-test dan Post-test terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara random .

Pemberian pre-test dalam penelitian ini digunakan sebagai uji kesetaraan. Berdasarkan analisis perhitungan uji kesetaraan menggunakan uji beda *mean* (uji t) didapatkan hasil  $t_{hitung}$  sebesar 0,56 ,  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk=73$ , adalah 2,00, Oleh karena itu nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak sehingga tidak dapat perbedaan. Jadi kelas VA dan kelas VB dapat dinyatakan Setara.

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB SD N 1 Kesiman. Informasi yang didapat dari kepala sekolah dan wali kelas V bahwa kelas V terdiri dari dua kelas dan setiap kelas secara berturut-turut terdiri dari 38 siswa dan 37 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Sebelum menetapkan sampel penelitian, dilakukan uji kesetaraan terlebih dahulu. Uji kesetaraan dengan uji-t dengan taraf signifikansi 5%. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka kelas

tersebut setara. Sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka kelas tersebut tidak setara.

Pemilihan sampel penelitian ini dilakukan dengan cara pengundian. Tidak dilakukan pengacakan individu, karena tidak bisa mengubah kelas yang telah terbentuk sebelumnya. Kelas dipilih sebagaimana telah terbentuk tanpa campur tangan peneliti. Berdasarkan hasil pengundian ditetapkan kelas VA SD N 1 Kesiman sebagai kelas kontrol dan Kelas VB SD N 1 Kesiman sebagai kelas eksperimen. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes. Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa menggunakan tes pilihan ganda atau tes objektif yang berjumlah 30 soal.

Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif melalui uji t (Sugiyono, 2012). Sebelum uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data menggunakan *chi-kuadrat*

dan uji homogenitas varian antar kelompok dengan menggunakan uji F.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Berdasarkan hasil rekapitulasi *post-test* hasil belajar PKn siswa yang diperoleh kelas eksperimen (VB SD N 1 Kesiman) yang dibelajarkan dengan Model *Learning cycle 5E* Berbantuan Media Grafis yaitu means 67,57, standar deviasi 8,93 dan varians 79,70. Sedangkan untuk hasil *post-test* kelas kontrol (VA SD N 1 Kesiman) yang dibelajarkan dengan pembelajaran secara konvensional yaitu means 61,29, standar deviasi 10,60 dan varians 112,32. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varian. Nilai rekapitulasi *post-test* hasil belajar PKn siswa yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam Tabel 1.

Tabel. 1 Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Hasil Belajar Matematika	
	Kelas Eksperimen (VB)	Kelas Kontrol (VA)
Means	67,57	61,29
Standar Deviasi	8,93	10,60
Varians	79,70	112,32
Skor Maksimum	83	80
Skor Minimum	33	36

Uji normalitas data dilakukan pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan menggunakan Model *Learning cycle 5E* Berbantuan Media Grafis dan kelompok kontrol yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dalam uji normalitas digunakan analisis *Chi-Kuadrat* ( $X^2$ ) dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-1$ . Untuk kelas eksperimen, Berdasarkan nilai  $X^2$  taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 5 diperoleh  $X^2_{hitung} = 4,91$ ,  $X^2_{tabel} = X^2_{(0,05;5)} = 11,07$ . Karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data nilai *post-test* PKn Kelas VB di SD N 1 Kesiman berdistribusi Normal. Untuk kelas kontrol,

berdasarkan nilai  $X^2$  taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 5 diperoleh  $X^2_{hitung} = 1,14$ ,  $X^2_{tabel} = X^2_{(0,05;5)} = 11,07$ . Karena  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data nilai *post-test* PKn Kelas VA di SD N 1 Kesiman berdistribusi Normal.

Untuk menguji homogenitas varians untuk kedua kelas digunakan uji F. Dilakukan berdasarkan data hasil belajar PKn yang meliputi data kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model *Learning cycle 5E* dan data kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran secara konvensional. Berdasarkan perhitungan didapatkan nilai varian untuk kelas eksperimen adalah 79,70 dengan jumlah siswa kelas eksperimen adalah 37 dan nilai varian

untuk kelas kontrol adalah 112,32 dengan jumlah siswa kelas kontrol adalah 38 siswa. Berdasarkan nilai  $F_{tabel}$  dk pembilang  $38-1=37$  dk penyebut  $37-1=36$  dengan taraf signifikansi 5%, maka diperoleh  $F_{tabel} = 1,72$ . Dan besarnya  $F_{hitung}$  diperoleh = 1,41, nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , ini berarti nilai posttest PKN dua kelas yaitu Kelas VA dan Kelas VB di SD N 1 Kesiman Homogen.

Kriteria pengujian adalah jika  $|t_{hitung}| < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (gagal ditolak) dan  $H_a$  ditolak, sebaliknya jika  $|t_{hitung}| \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian dilakukan pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) dengan derajat kebebasan (dk) =  $(n_1 + n_2) - 2$ .

Berikut dijabarkan rekapitulasi hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t disajikan pada tabel 2.

Tabel. 2 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Varian	N	Dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Simpulan
Eksperimen	79,70	37	73	2,86	2,00	$H_a$ diterima
Kontrol	112,32	38				

Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 2,86$  sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 73$  adalah 2,00. Oleh karena itu nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKN antara siswa yang mengikuti pembelajaran Model *Learning cycle 5E* Berbantuan Media Grafis dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Secara empirik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKN siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis terdapat perbedaan yang signifikan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional. Kelas yang siswanya dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis yaitu kelas VB SD N 1 Kesiman memiliki nilai rata-rata 67,57, sedangkan kelas yang siswanya dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional yaitu kelas VA SD N 1 Kesiman memiliki nilai rata-rata sebesar 61,29.

Hasil uji-t terhadap hipotesis penelitian yang diajukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKN antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji-t yang telah dilakukan, pengaruh model pembelajaran

*Learning cycle 5E* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKN siswa diperoleh bahwa  $t_{hitung} = 2,86 > t_{tabel} = 2,00$  (taraf signifikansi 5% dan  $dk = 73$ ).

## PEMBAHASAN

Kelebihan Model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dalam pembelajaran yakni pembelajarannya berpusat pada siswa dan menggunakan media sebagai alat untuk membantu siswa dalam memahami apa yang dipelajari, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Sementara itu, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya fase-fase siklus belajar tersebut mulai dari perencanaan terutama pengembangan perangkat pembelajaran, pelaksanaan terutama pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses pembimbingan sampai evaluasi.

*Learning cycle 5E* berbantuan media grafis merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan pembelajaran yang diorganisir sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan pembelajaran yaitu pembangkitan minat, eksplorasi, penjelasan, elaborasi dan konfirmasi. Model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis memungkinkan siswa menemukan konsep sendiri atau memantapkan konsep yang

dipelajari, mencegah terjadinya kesalahan konsep, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari pada situasi baru dengan bantuan media grafis yang memudahkan siswa mempelajari materi-materi yang disajikan guru.

Model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan pembelajaran yang diorganisir sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan pembelajaran yaitu pembangkitan minat, eksplorasi, penjelasan, elaborasi dan konfirmasi. Model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis memungkinkan siswa menemukan konsep sendiri atau memantapkan konsep yang dipelajari, mencegah terjadinya kesalahan konsep, dan memberikan peluang kepada siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari pada situasi baru dengan bantuan media grafis yang memudahkan siswa mempelajari materi-materi yang disajikan guru.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis, siswa dibangkitkan minatnya mengenai konsep yang akan dipelajari. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan kelompoknya tanpa penjelasan langsung dari guru. Guru kemudian meminta siswa menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri dan selanjutnya guru yang memberi penjelasan/pembenaran. Setelah memperoleh penjelasan dari guru kemudian siswa memahami serta menerapkan konsep yang telah dipelajari, dan diakhiri dengan evaluasi mengenai pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai konsep yang telah dipelajari.

Secara empirik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis terdapat perbedaan yang signifikan dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional. Kelas

yang siswanya dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis yaitu kelas VB SD N 1 Kesiman memiliki nilai rata-rata 67,57, sedangkan kelas yang siswanya dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional yaitu kelas VA SD N 1 Kesiman memiliki nilai rata-rata sebesar 61,29.

Hasil uji-t terhadap hipotesis penelitian yang diajukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji-t yang telah dilakukan, pengaruh model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn siswa diperoleh bahwa  $t_{hit} = 2,86 > t_{tabel} = 2,00$  (taraf signifikansi 5% dan  $dk = 73$ ).

Kelebihan model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dalam pembelajaran yakni pembelajarannya berpusat pada siswa dan menggunakan media sebagai alat untuk membantu siswa dalam memahami apa yang dipelajari, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Sementara itu, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengelola berlangsungnya fase-fase siklus belajar tersebut mulai dari perencanaan terutama pengembangan perangkat pembelajaran, pelaksanaan terutama pemberian pertanyaan-pertanyaan arahan dan proses pembimbingan sampai evaluasi.

Berbeda dengan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran secara konvensional lebih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang kurang dan cenderung pasif. Pembelajaran secara konvensional ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Proses pembelajaran secara konvensional berpusat pada guru dan menempatkan guru sebagai sumber belajar yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa. Pembelajaran konvensional menitikberatkan proses transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Hal tersebut terlihat pada proses pemberian

informasi yang hanya dilakukan oleh guru melalui metode seperti ceramah, tanya jawab, latihan soal kemudian pemberian tugas. Pada proses ini, siswa kurang dilibatkan secara aktif untuk melakukan konstruksi pengetahuan. Pembelajaran konvensional, pola pembelajaran atau urutan sajian materi khususnya dalam pembelajaran PKn kelas V SD N 1 Kesiman adalah (1) pembelajaran diawali penjelasan singkat materi oleh guru, siswa diajarkan teori, definisi, informasi yang harus dihafal, (2) pemberian kesempatan bertanya (3) diakhiri dengan pemberian soal. Guru jarang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilannya yang dipelajarinya atau pun untuk memecahkan masalah ke dalam situasi kehidupan nyata. Dalam pembelajaran konvensional metode ceramah merupakan pilihan utama sebagai metode pembelajaran. Dengan pola pembelajaran seperti di atas, guru akan mengontrol secara penuh materi pelajaran serta metode penyampaiannya. Akibatnya, proses pembelajaran di kelas menjadi proses mengikuti langkah-langkah, aturan-aturan serta contoh-contoh yang diberikan oleh guru. Di bidang penilaian, seorang siswa dinilai telah menguasai materi pelajaran jika mampu mengingat dan mengaplikasikan langkah-langkah, aturan-aturan serta contoh-contoh yang telah diberikan oleh gurunya.

Hal tersebut menyebabkan hasil belajar PKn siswa pada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran secara konvensional lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. Nilai rata-rata hasil belajar PKn siswa pada ranah kognitif yang dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*) berbantuan media grafis lebih tinggi dibandingkan kelas siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E*

berbantuan media grafis memiliki nilai rata-rata hasil belajar PKn sebesar 67,57 dan kelas siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional memiliki nilai rata-rata hasil belajar PKn sebesar 61,29. Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dengan uji-t, diketahui bahwa  $t_{hitung} = 2,86 > t_{tabel} = 2,00$  (taraf signifikansi 5% dan  $dk = 73$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan melalui model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran secara konvensional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa.

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu sebagai berikut. Bagi guru, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *learning cycle 5E* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn siswa. Untuk itu, para guru hendaknya dapat menerapkan model *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis sebagai alternatif dalam membelajarkan siswa sehingga hasil belajar PKn siswa optimal dalam pembelajaran. Bagi siswa, dengan diterapkannya model *learning cycle 5E* berbantuan media grafis dalam penelitian ini, diharapkan siswa menjadi aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mampu membangun pengetahuannya sendiri untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Bagi sekolah hendaknya ikut memperkenalkan dan memberikan dorongan bagi guru-guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Learning cycle 5E* berbantuan media grafis. Bagi peneliti lain, hasil belajar PKn siswa yang diteliti dalam penelitian ini hanya terbatas pada hasil belajar pada ranah kognitif. Untuk memperoleh hasil belajar siswa yang lebih komprehensif dalam pembelajaran maka perlu diadakan penelitian sejenis yang tidak hanya menyelidiki hasil belajar pada ranah kognitif tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor siswa. Materi pembelajaran

yang digunakan dalam penelitian ini terbatas hanya pada pokok bahasan keputusan bersama saja sehingga dapat dikatakan bahwa hasil-hasil penelitian terbatas hanya pada materi tersebut. Untuk mengetahui kemungkinan hasil yang berbeda pada pokok bahasan lainnya, peneliti menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis pada pokok bahasan yang lain.

## DAFTAR RUJUKAN

- Johnson, Elaine. 2011. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa
- Munadi. 2008. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil. (<http://dedi26.blogspot.com/2013/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html>). Diakses pada tanggal 2 januari 2013.
- Oemar, Hamalik. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Suparno. 1997. *Pembelajaran Konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wena, Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.