



Efektifitas Penerapan Model Pembelajaran Kunjung Karya Berbantuan Media Serbaneka dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV MIN 4 Bone

Muh. Husain Patahuddin^{1*}, Andi Harpeni Dewantara², Hasan³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 08, 2023

Revised March 09, 2023

Accepted March 10, 2023

Available online March 11, 2023

Kata Kunci:

Kunjung karya, Serbaneka, Keaktifan belajar siswa

Keywords:

Visit works, Miscellaneous, Active student learning

This is an open access article under the
HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri
Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas IV MIN 4 Bone. Rendahnya keaktifan belajar disebabkan mendominasinya metode ceramah dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang semangat atau antusias terhadap mata pelajaran PKn. Model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka merupakan salah satu alternatif untuk menstimulasi keaktifan belajar siswa pada pembelajaran PKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka pada mata pelajaran PKn dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode yang digunakan *Pre-Eksperimental Design* dengan desain penelitian *Intact-Group Comparison* yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar angket dan dokumentasi. Sampel diambil dari siswa kelas IV MIN 4 Bone yang berjumlah 18 orang. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah "*Purposive Sampling*". Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah analisis deskriptif dan inferensial (uji-t). Hasil dari uji-t diperoleh $t_{hitung}=5,160 > t_{tabel}=1,766$. sehingga H_0 ditolak. Hal ini berarti ada keefektifan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning activity of class IV students at MIN 4 Bone. The low learning activity is caused by the dominance of the lecture method in the learning process which causes students to be less enthusiastic or enthusiastic about Civics subjects. The learning model of visiting works assisted by various media is an alternative to stimulate student learning activeness in Civics learning. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the visiting learning model with the help of various media in Civics subjects in increasing student learning activity. This research is a quantitative research, the method used is Pre-Experimental Design with Intact-Group Comparison research design using two groups, namely the experimental group and the control group. The experimental group uses the visiting learning model with the help of various media and the control class uses a conventional learning model. Data collection techniques in this study used questionnaires and documentation. Samples were taken from students of class IV MIN 4 Bone, totaling 18 people. The sampling technique used is "Purposive Sampling". Data analysis used to analyze research data is descriptive and inferential analysis (t-test). The results of the t-test obtained $t_{count} = 5.160 > t_{table} = 1.766$. so that H_0 is rejected.

This means that there is effectiveness of the learning model of visiting works with the help of various media in increasing student learning activity.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan baik melalui pendidikan secara formal maupun nonformal. Dalam penyelenggaraan pendidikan secara formal, guru dan siswa dituntut untuk lebih kreatif agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Seorang pendidik harus mampu menguasai metode dan pemilihan media yang tepat dalam mengajar (Emda, 2011). Hal itu seperti dalam firman Allah dalam Q.S An-Nahl ayat 125 yang artinya “*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk*” (Kemenag RI, 2007).

Makna umum dari ayat di atas yaitu Nabi diperintahkan untuk mengajak kepada umat manusia dengan cara-cara atau metode yang telah menjadi tuntunan Al-Qur’an, yaitu dengan cara *al-hikmah, mauidhah hasanah, dan mujadalah*. Ketiga metode ini telah mengilhami berbagai metode penyebaran Islam maupun dalam konteks pendidikan. Dengan demikian, dalam ayat ini Allah SWT telah mengisyaratkan kepada Nabi dan umatnya untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara atau metode yang baik terlebih dalam konteks pendidikan baik pendidikan formal maupun informal (Asyur, 1990).

Komponen terpenting dalam pendidikan adalah guru, karena guru memiliki peran dalam menentukan kualitas dari pengajaran yang dilaksanakannya. Guru dituntut mampu menguasai materi yang diajarkan dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan adalah melalui penerapan metode dan penggunaan media yang tepat.

Salah satu metode pembelajaran yang tepat dan menarik dalam merangsang keaktifan siswa di kelas adalah metode pembelajaran kunjung karya. Metode kunjung karya merupakan kegiatan untuk saling melihat hasil karya orang lain untuk belajar bertanya, memberikan komentar dan saran. Sementara pihak yang dikunjungi menjawab, menanggapi komentar dan saran secara produktif (Uno & Mohamad, 2012).

Pembelajaran dengan menggunakan metode saja tidak cukup. Perlu adanya inovasi untuk menimbulkan rangsangan belajar yaitu melalui bantuan penggunaan media. Hal ini juga dikarenakan fungsi media itu sendiri sebagai salah satu sarana yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan tepat. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media serbaneka.

Media serbaneka termasuk media yang paling cukup umum digunakan dan mudah dimengerti, sehingga media serbaneka sangat sesuai untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa. Menurut Arsyad, mengatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat dalam hal menyalurkan pesan (Arsyad, 2011).

Penyampaian materi dalam pembelajaran menggunakan metode dan media yang tepat akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga materi yang tersampaikan lebih mudah dipahami. Media dalam proses belajar mengajar bermanfaat agar metode mengajar guru lebih bervariasi sehingga pembelajaran lebih menarik serta mampu mengaktifkan siswa untuk belajar (Hasan, 2019).

Model pembelajaran yang tidak efektif akan menjadi penghambat kelancaran dalam proses pembelajaran. Menurut Trianto (2014), jika guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran yang tidak efektif dan tidak inovatif maka tenaga dan waktu terbuang sia-sia karena siswa tidak menjadi aktif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang diterapkan guru sebaiknya yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan berhasil dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Permasalahan terkait rendahnya keaktifan belajar siswa juga terjadi di MIN 4 Bone, berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Khaeriyah selaku guru tematik dan juga sebagai wali kelas IV di MIN 4 BONE. Guru

mengungkapkan bahwa keaktifan belajar siswa tidak berjalan maksimal, antara lain cara pembelajaran masih terlalu banyak didominasi oleh guru. Penyajian materi belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih sangat kurang, terutama keaktifan siswa dalam bertanya. Siswa tidak berani untuk menanyakan hal-hal yang mungkin belum dipahami, meskipun guru telah mempersilakannya. Ketidakeaktifan siswa dalam pembelajaran tersebut, dikarenakan dalam proses pembelajaran guru kebanyakan menggunakan metode ceramah (konvensional) sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi tersebut.

Temuan hasil wawancara dan observasi awal menunjukkan bahwa interaksi antar siswa tidak terjadi karena guru tidak menerapkan adanya pembagian kelompok belajar. Di samping itu, guru juga terlalu sering memberikan pekerjaan rumah, sehingga materi yang diterima hanya sekedar tugas yang harus mereka selesaikan saja tanpa ada tindak lanjut untuk dipahami melalui persoalan-persoalan yang dapat disajikan guru. Keadaan seperti ini hanya mengarahkan siswa pada pencapaian ranah kognitif saja. Sementara itu, ranah afektif dan ranah psikomotor belum tercapai. Siswa juga belum mampu menerapkan materi yang sudah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang telah dilakukan tidak menjadi pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan pengamatan lanjutan oleh peneliti bahwa model pembelajaran kunjung karya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan komunikasi ilmiahnya. Peserta didik menjadi aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik belajar dengan cara mencari dan menemukan sendiri informasi serta jawaban dari suatu fenomena atau permasalahan yang dipertanyakan, sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik. Dimana terdapat teori atau penelitian terdahulu yang mendukung keefektifan model pembelajaran kunjung karya, (rizqi ferdina) yang meneliti penggunaan metode kunjung karya terhadap hasil belajar IPA, dalam hal ini peneliti berkeyakinan dalam penulisan ini terdapat nilai kebaruan dan layak untuk diteliti karena perbedaan penulisan sebelumnya belum ada peneliti yang membahas metode kunjung karya berbantuan media serbaneka pada mata pelajaran PKn

Kurikulum 13 yang mendasarkan pembelajaran *student center*, model kunjung karya berbantuan media serbaneka merupakan salah satu model dan penggunaan media yang cocok untuk pelaksanaan kurikulum 13 yang akan diterapkan kepada peserta didik. Pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka diharapkan mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti merasa tertarik untuk meneliti efektivitas penerapan model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MIN 4 Bone.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini, jenis eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design*, merupakan metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal atau sebab-akibat (Martono, 2012). Desain penelitian yang digunakan adalah *Intact-Group Comparison*.

Pada penelitian ini menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) kelompok pertama menggunakan model pembelajaran kunjung karya, kelompok yang kedua menggunakan model pembelajaran *konvensional* (ceramah dan tanya jawab) yang biasa digunakan saat belajar.

Desain penelitian <i>Intact-Group Comparison</i>		
Kelompok	Perlakuan	<i>Post-test</i> (Tes akhir)
Eksperimen	X	O1
Kontrol	-	O2

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

1. Tingkat Keaktifan Belajar Siswa dengan Penerapan Model Kunjung Karya Berbantuan Media Serbaneka

Data tingkat keaktifan belajar siswa diperoleh dari instrumen data angket yang kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi *Microsoft excel*, untuk mengetahui nilai rata-rata pada tiap-tiap dimensi keaktifan. Dimana kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kunjung karya dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Data keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Kelas Kontrol

Dimensi	No. Butir Angket	%Rata-rata	Kategori
<i>Visual Activities</i>	1,2,14,15	74.30%	Aktif
<i>Oral Activities</i>	3,4,8	61.11%	Aktif
<i>Motor Activities</i>	5,6,16	73.14%	Aktif
<i>Mental Activities</i>	7,9,10	74.07%	Aktif
<i>Emotional Activities</i>	11,12,13	71.29%	Aktif

Berdasarkan perolehan hasil tingkat keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) dengan bantuan media serbaneka pada kelompok kontrol, diperoleh rata-rata untuk dimensi *Visual activities* sebesar 74,30% (aktif), *oral activities* sebesar 61,11% (aktif), *motor activities* sebesar 73,14% (aktif), *mental activities* sebesar 74,07% (aktif), dan *emotional activities* sebesar 71,29% (aktif), dan dapat dilihat pada tabel 1 bahwa rata-rata tertinggi terdapat pada dimensi *visual activities* sebesar 74,30%, hal ini dikarenakan bahwa pada model pembelajaran secara konvensional (ceramah) dengan bantuan media serbaneka siswa lebih dominan pada kegiatan visual seperti melihat, mengamati penjelasan dari guru. Sedangkan yang terendah pada dimensi *Oral activities* sebesar 61,11%, dikarenakan peserta didik pada model ini hanya menerima materi secara verbal dan enggan bertanya dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Dimensi	No. Butir Angket	%Rata-rata	Kategori
<i>Visual Activities</i>	1,2,14,15	88.88%	Sangat aktif
<i>Oral Activities</i>	3,4,8	75%	Sangat aktif
<i>Motor Activities</i>	5,6,16	92.59%	Sangat aktif
<i>Mental Activities</i>	7,9,10	85.18%	Sangat aktif
<i>Emotional Activities</i>	11,12,13	83.33%	Sangat aktif

Berdasarkan perolehan hasil tingkat keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka pada kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata untuk dimensi *Visual activities* sebesar 88,88% (sangat aktif), *oral activities* sebesar 75% (sangat aktif), *motor activities* sebesar 92,59% (sangat aktif), *mental activities* sebesar 85,18% (sangat aktif), dan *emotional activities* sebesar 83,33% (sangat aktif), dan dapat dilihat pada tabel 2 bahwa rata-rata tertinggi terdapat pada dimensi *motor activities* sebesar 92,59%, hal ini dikarenakan bahwa pada model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka siswa benar-benar distimulus atau dilibatkan secara aktif pada kegiatan motorik/metrik seperti membuat karya, berkunjung ke kelompok lain dan melakukan aktivitas lainnya.

Analisis data pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dalam mengetahui karakteristik data yang meliputi perhitungan nilai rata-rata, nilai tengah, nilai maksimum dan nilai minimum, standar deviasi dan lainnya.

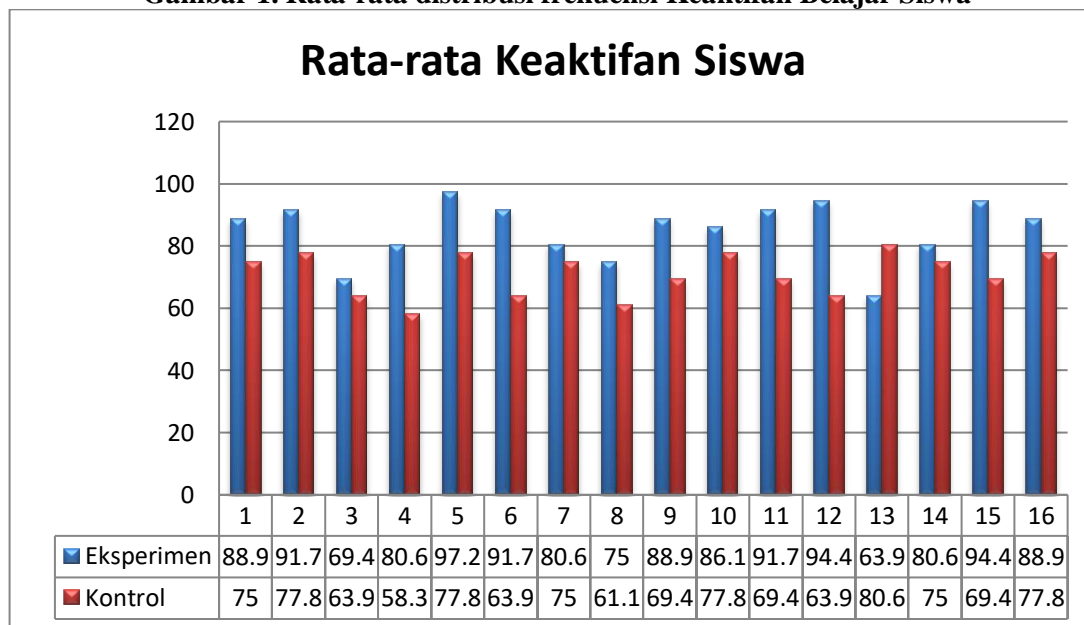
Tabel 3. Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Siswa

Deskripsi	Eksperimen	Kontrol
	Post-test	Post-test
N	9	9
Rata-rata	54,55	45,44
Standar Deviasi	3,24	4,18
Skor Minimum	51,00	40,00
Skor Maksimum	61,00	51,00

Berdasarkan data *posttest* tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah (N) peserta didik kelompok eksperimen dan kontrol yaitu 9 siswa di setiap kelompok. Untuk nilai terendah diperoleh kelompok kontrol dengan nilai 40,00. Sedangkan nilai tertinggi diperoleh kelompok eksperimen yaitu dengan nilai 61,00. Dengan rata-rata kelompok eksperimen yaitu 54,55. Sedangkan rata-rata kelompok kontrol yaitu 45,44.

Data keaktifan belajar siswa diperoleh dari instrumen data angket yang dilakukan pada akhir pertemuan, dimana kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kunjung karya dan kelompok kontrol diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Data keaktifan peserta didik dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:

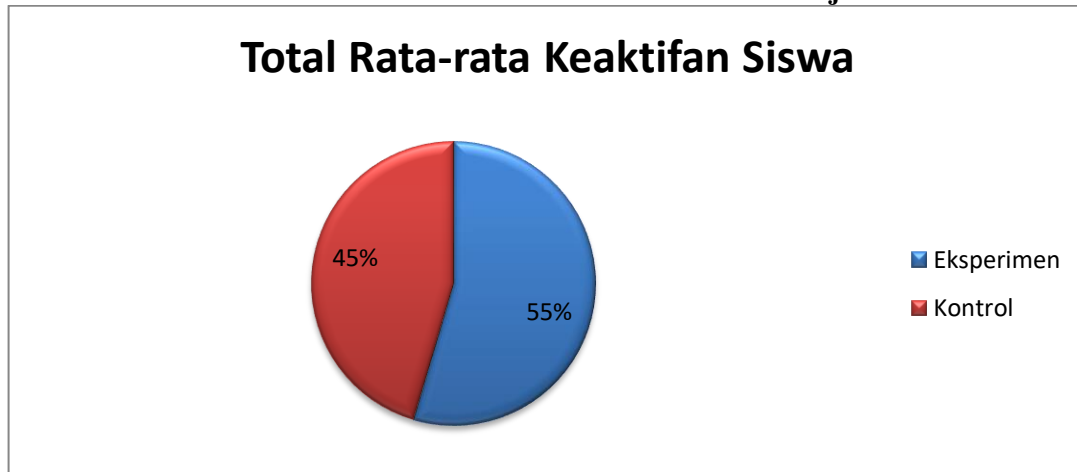
Gambar 1. Rata-rata distribusi frekuensi Keaktifan Belajar Siswa



Berdasarkan pada gambar tersebut ditunjukkan bahwa adanya perbedaan frekuensi keaktifan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kunjung karya yaitu kelompok eksperimen, dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah yaitu kelompok kontrol.

Poin 1-16 pada gambar di atas terlihat kelompok eksperimen lebih dominan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dikarenakan peserta didik kelompok eksperimen dilibatkan secara aktif didalam kelas dalam menemukan dan memecahkan masalah. Berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak terlibat aktif dan hanya mendengarkan materi secara langsung (ceramah). Namun, pada poin 13 kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini dikarenakan pada kelompok eksperimen adanya kefokusannya dalam belajar lebih dibanding kelompok kontrol. Sehingga total rata-rata distribusi frekuensi keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:

Gambar 2. Total Rata-rata Distribusi Keaktifan Belajar Siswa



Berdasarkan pada gambar tersebut ditunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka memiliki total rata-rata keaktifan yaitu 55%. Dan kelompok kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional (ceramah) memiliki total rata-rata keaktifan yaitu 45%.

2. Keefektifan Model Pembelajaran Kunjung Karya Berbantuan Media Serbaneka

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan pembelajaran menggunakan model kunjung karya berbantuan media serbaneka. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen menggunakan model kunjung karya dengan bantuan media serbaneka dan kelas kontrol dengan model konvensional (ceramah), memiliki kesamaan rata-rata ditinjau dari keaktifan belajar siswa dari pengisian pernyataan angket. Selanjutnya, perbandingan nilai rata-rata sesudah perlakuan bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah disusun. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji asumsi normalitas dan homogenitas.

a. Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang diambil dari kedua kelompok tersebut yaitu data nilai *posttest* menggunakan program SPSS versi 23 *for Windows* bertujuan untuk mengetahui data yang diteliti apakah data yang diperoleh dari responden berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov^a* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk data yang sama yaitu sebanyak 9 peserta didik dari kelompok eksperimen dan 9 peserta didik dari kelompok kontrol. Data uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a	
		df	Sig.
Keaktifan Belajar Siswa	PostTest Eksperimen	9	0.200*
	PostTest Kontrol	9	0.191

Berdasarkan tabel di atas, untuk data *posttest* pada kelompok eksperimen yang menerapkan strategi pembelajaran kunjung karya, dengan nilai signifikan dengan menggunakan metode *Kolmogorov – Smirnov* diperoleh nilai signifikan sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 ($\text{sig.} > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen tersebut berdistribusi normal. Untuk *posttest* kelompok kontrol diperoleh nilai signifikan untuk metode *Kolmogorov – Smirnov* sebesar 0,191 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($\text{sig.} > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok kontrol tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 23 for Windows melalui metode *Levene statistic* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dari hasil data yang sama yaitu sebanyak 9 peserta didik dari kelompok eksperimen yang diterapkan dengan model pembelajaran kunjung karya dan 9 peserta didik dari kelompok kontrol yang diterapkan dengan pembelajaran konvensional atau ceramah, sehingga diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Keaktifan Belajar Siswa	<i>Levene Statistic</i>	Sig.
<i>Based on Mean</i>	1.532	0.234

Berdasarkan tabel di atas dapat diinterpretasikan dengan memilih salah satu statistik yang didasarkan pada rata-rata (*Based on Mean*). Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka varians setiap sampel sama (homogen), begitupun sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka varians setiap sampel tidak sama atau tidak homogen. Dari tabel pengujian di atas, dapat dilihat semua nilai signifikansi pada kolom *Levene Statistic* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa varians setiap sampel sama (homogen).

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk menetapkan ada tidaknya keefektifan yang signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka. Uji hipotesis dilakukan pengujian dengan uji T-test atau dalam hal ini uji *independent sample test* menggunakan program SPSS versi 23 for windows melalui Sig.(2-tailed). Adapun hasilnya ditunjukkan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Independent sample test

<i>Independent Samples Test</i>						
Kategori	Kelompok	<i>Mean</i>	<i>Std. Error Mean</i>	t	df	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Keaktifan Belajar Siswa	Eksperimen dan kontrol	9,111	1,766	5,160	16	.000

Berdasarkan hasil uji data di atas, cara pengambilan keputusannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Data di atas menunjukkan bahwa dalam kelompok eksperimen $t_{hitung}=5,160 > t_{tabel}=1,766$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, keputusan juga dapat dilihat pada tabel diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat keefektifan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 4 Bone. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan per kelas. Pertemuan pertama untuk kelas eksperimen diberikan perlakuan yakni pembelajaran PKn materi globalisasi dengan model pembelajaran kunjung karya. Sementara itu, pertemuan pertama kelas kontrol dilakukan pembelajaran secara konvensional (ceramah) materi globalisasi.

Pertemuan kedua dari kedua kelompok diberikan lembar angket keaktifan belajar untuk mengukur keaktifan belajar siswa. Data angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar dan seberapa efektif pembelajaran menggunakan model kunjung karya berbantuan media serbaneka.

Berdasarkan hasil perolehan nilai lembar angket keaktifan belajar siswa pada gambar 1 rata-rata distribusi frekuensi keaktifan belajar menunjukkan bahwa data kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, artinya ada perbedaan keaktifan belajar peserta didik antara peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka dibandingkan peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Hal ini ditunjukkan pada data rata-rata hasil angket yang dimana setiap indikator keaktifan yang diamati, kelompok eksperimen lebih dominan persentase keaktifannya jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Pada gambar 2 kelompok eksperimen memiliki total rata-rata distribusi frekuensi keaktifan yaitu 55% dan kelompok kontrol memiliki total rata-rata distribusi frekuensi keaktifan 45%. Jika dikategorikan kedalam kategori aspek keaktifan peserta didik sesuai dengan tabel 1.3., kelompok eksperimen yang memiliki rata-rata 55% termasuk kedalam kategori aktif (50% - 74,99%). Sedangkan kelompok kontrol yang memiliki rata-rata 45% termasuk kedalam kategori cukup aktif (25% - 49,99%).

Terdapat perbedaan persentase kategori keaktifan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Ini dikarenakan penerapan model pembelajaran kunjung karya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan komunikasi ilmiahnya. Peserta didik menjadi aktif selama proses pembelajaran. Peserta didik belajar dengan cara mencari dan menemukan sendiri informasi serta jawaban dari suatu fenomena atau permasalahan yang dipertanyakan, sehingga peserta didik mampu memahami pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan data analisis deskripsi pada tabel 3 menunjukkan bahwa data hasil *posttest* nilai terendah kelompok eksperimen yaitu dengan nilai 51,00, dan kelompok kontrol yaitu dengan nilai 40,00. Sedangkan nilai tertinggi kelompok eksperimen yaitu dengan nilai 61,00, dan nilai tertinggi kelompok kontrol yaitu dengan nilai 51,00. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 54,55 dan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol yaitu 45,44. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan nilai kelompok kontrol lebih rendah dikarenakan peserta didik menerima materi secara verbal dan enggan bertanya dalam proses pembelajaran.

Pada tabel hasil tingkat keaktifan belajar siswa tabel 1 (kontrol) dapat dilihat bahwa diperoleh rata-rata untuk dimensi *Visual activities* sebesar 74,30% (aktif), *oral activities* sebesar 61,11% (aktif), *motor activities* sebesar 73,14% (aktif), *mental activities* sebesar 74,07% (aktif), dan *emotional activities* sebesar 71,29% (aktif), dan dapat dilihat pada tabel 1 bahwa rata-rata tertinggi terdapat pada dimensi *visual activities* sebesar 74,30%, hal ini dikarenakan bahwa pada model pembelajaran secara konvensional (ceramah) siswa lebih dominan pada kegiatan visual seperti melihat, mengamati penjelasan dari guru. Sedangkan dimensi terendah ada pada dimensi *Oral activities* sebesar 61,11%, ini dikarenakan pada kelas kontrol, siswa cenderung lebih aktif mendengarkan pemaparan materi dari guru sehingga siswa menjadi monoton. Hanya guru yang lebih berperan dalam menjelaskan materi dan siswa cenderung hanya menerima.

Begitupun juga pada tabel 2 perolehan hasil tingkat keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka pada kelompok eksperimen, diperoleh rata-rata untuk dimensi *Visual activities* sebesar 88,88% (sangat aktif), *oral activities* sebesar 75% (sangat aktif), *motor activities* sebesar 92,59% (sangat aktif), *mental activities* sebesar 85,18% (sangat aktif), dan *emotional activities* sebesar 83,33% (sangat aktif), dan dapat dilihat pada tabel 2 bahwa rata-rata tertinggi terdapat pada dimensi *motor activities* sebesar 92,59%, hal ini dikarenakan bahwa pada model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka siswa benar-benar distimulus atau dilibatkan secara aktif pada kegiatan motorik/metrik seperti bekerja sama dalam membuat karya, berkunjung ke kelompok lain dan melakukan aktivitas lainnya.

Perolehan nilai pada tabel 2 (eksperimen) tiap-tiap dimensi mengalami peningkatan nilai lebih besar dibandingkan pada kelompok kontrol, pada *visual activities* perolehan nilai sebesar 88,88% (sangat aktif) hal ini dikarenakan pada kegiatan kunjung karya siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan visual seperti mengamati karya temannya pada proses kunjungannya dikelompok lain, begitupun pada *oral activities* sebesar 75% (sangat aktif) dikarenakan siswa cenderung bertanya kepada temannya terkait hal-hal yang belum diketahuinya. Hal ini sependapat dengan Sudjana, yang menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar meliputi keturutsertaan dalam pemecahan masalah dan bertanya kepada siswa lain atau guru (Sudjana, 2016).

Pada dimensi *mental activities* juga meningkat sebesar 85,18% (sangat aktif) dikarenakan siswa turut menanggapi karya temannya dan mampu menyimpulkan hasil pembelajaran dengan baik, begitupun pada

emotional activities mendapat perolehan nilai sebesar 83,33% (sangat aktif), siswa merasa lebih senang, cenderung lebih bergembira dan lebih berani pada proses pembelajaran dikarenakan pada proses pembelajaran kunjung karya siswa dibebaskan berekspresi, mengeksplor ruang kelas dengan berkunjung ke kelompok lain sehingga siswa tidak sekedar duduk di tempat duduknya. Sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan metode yang tepat dalam pembelajaran dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dikelasnya (Hamalik, 2004).

Keterlibatan siswa di kelas eksperimen lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan pembelajaran kunjung karya yang diterapkan di kelas eksperimen menurut Asmani (2011) yang menyatakan bahwa tujuannya adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk menentukan sendiri cara mendemonstrasikan hal yang telah dipelajari, mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dibentuk dalam beberapa kelompok agar dapat mengkomunikasikan sesama teman tentang bertanya berkaitan ide-ide yang dibahas saat belajar. Siswa didorong untuk mampu menyelesaikan persoalan materi globalisasi mata pelajaran PKn yang diberikan secara berkelompok.

Pada tabel 3 setelah dilakukan uji hipotesis, dimana hasil yang diperoleh yaitu nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan keefektifan yang signifikan antara penerapan pembelajaran menggunakan model kunjung karya dengan bantuan media serbaneka. Sehingga penerapan model pembelajaran kunjung karya memberikan keefektifan terhadap keaktifan belajar bagi peserta didik.

Dari pembahasan yang telah dilakukan dan berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kunjung karya dengan bantuan media serbaneka terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional.

Penerapan model pembelajaran kunjung karya ini bukanlah pertama kali dilakukan oleh sang peneliti. Akan tetapi, telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu Asnawi & Wijaya (2005). Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kunjung karya terhadap keberhasilan pembelajaran yang diterapkan. Menurut Silberman (2009) kunjung karya merupakan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan yang baru sehingga dapat mempermudah daya ingat, karena sesuatu yang ditemukan itu dilihat langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kunjung karya dapat memberi pengaruh positif. Hal itu membawa angin sejuk terhadap keberlangsungan proses pembelajaran dan dapat menjadikan pembelajaran berlangsung dengan aktif, nyaman, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka menunjukkan bahwa data pada setiap indikator keaktifan yang diamati, kelompok eksperimen lebih dominan persentase keaktifannya jika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Ada 5 aspek keaktifan yang menjadi fokus kajian pada penelitian ini yaitu *Visual activities*, *oral activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Keaktifan tertinggi dari 5 aspek keaktifan yaitu *motor activities* yang diperoleh oleh kelompok eksperimen sebesar 92,59% kategori sangat aktif, hal ini dikarenakan bahwa pada model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka, siswa benar-benar distimulus atau dilibatkan secara aktif pada kegiatan motorik/metrik seperti membuat karya, berkunjung ke kelompok lain dan melakukan aktivitas lainnya.

Kemudian, Keefektifan model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka dapat dilihat pada hasil uji-t yang diperoleh $t_{hitung}=5,160 > t_{tabel}=1,766$ sehingga H_0 ditolak. Ini membuktikan bahwa ada keefektifan penerapan model pembelajaran kunjung karya berbantuan media serbaneka dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV MIN 4 Bone.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, J.M. (2011). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- Asnawi, S.K., & Wijaya, C. (2005). *Riset Keuangan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Asyur, M.A.T. (1990). *Tafsir At-Thahriri Wat Tanwir*. Lebanon: Dar Al-Kutub Al-Ilmiah.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(1). 149-162.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, H. (2019). Penerapan Metode Permainan Aktif Menggunakan Media Daur Ulang Sampah untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan pada Anak di PAUD Permata Hati. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 163-170.
- Kemenag RI. (2007). *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Martono, N. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Silberman, M.L. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strtegi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H.B., & Mohamad, N. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.