

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian mengenai Pemahaman

a. Pengertian pemahaman. Menurut Nana Sudjana sebagaimana dikutip Ferdinan (2016), pemahaman adalah:

Kemampuan peserta didik untuk dapat menjelaskan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Menurut Sudaryono sebagaimana dikutip Ferdinan (2016), pemahaman merupakan:

Kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

b. Tingkatan pemahaman. Menurut Daryanto sebagaimana dikutip Sundari (2016), kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dibagi menjadi tiga tingkatan sebagai berikut:

- 1) Menerjemahkan (*translation*). Pengertian menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu symbol simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya.
- 2) Menafsirkan (*interpretation*). Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.
- 3) Mengeksplorasi (*extrapolation*). Berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis.

2. Kajian mengenai Nilai-Nilai Demokrasi Indonesia

a. *Pengertian nilai.* Menurut *Dictionary of Sosciology and Related Sciences* sebagaimana dikutip Kaelan (2016:80), nilai merupakan kemampuan yang dipercayai yang ada pada suatu benda untuk memuaskan manusia. Nilai pada hakikatnya ialah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, bukan objek itu sendiri (Kaelan, 2016:80).

b. *Macam-macam nilai.* Menurut Notonagoro sebagaimana dikutip Kaelan (2016:82), nilai dibagi menjadi tiga macam sebagai berikut:

- 1) Nilai material, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi kehidupan manusia, atau kebutuhan material ragawi manusia.
- 2) Nilai vital, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi manusia, untuk dapat mengadakan kegiatan atau aktivitas.
- 3) Nilai kerokhanian, yaitu segala sesuatu yang berguna bagi rohani manusia.

c. *Pengertian demokrasi.* Istilah demokrasi (*democracy*) berasal dari penggalan kata bahasa Yunani yakni *demos* dan *kratos/cratein*. *Demos* berarti rakyat dan *cratein* berarti pemerintahan, yang berarti demokrasi ialah pemerintahan rakyat (LPIDB UMS, 2017:68). Menurut Abraham Lincoln sebagaimana dikutip LPIDB UMS (2017:68), demokrasi merupakan pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat (*government of the people, by the people and for the people*).

d. *Prinsip-prinsip demokrasi.* Menurut Maswadi sebagaimana dikutip LPIDB UMS (2017:80), demokrasi memiliki dua prinsip utama yaitu kebebasan/persamaan (*freedom/equality*) dan kedaulatan rakyat (*people's sovereignty*).

e. *Pengertian Demokrasi Indonesia.* Secara normatif Demokrasi Indonesia merupakan demokrasi yang bersumberkan nilai-nilai Pancasila khususnya sila keempat (LPIDB UMS, 2017:94-95). Demokrasi Indonesia disebut juga dengan demokrasi Pancasila, dimana prinsip-prinsip demokrasi dijalankan berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila (LPIDB UMS, 2017:95).

f. *Indikator nilai-nilai Demokrasi Indonesia.* Yusdiyanto (2016) menyatakan bahwa indikator nilai-nilai Demokrasi Indonesia sebagai berikut:

- 1) Sebagai warga negara dan warga masyarakat, setiap manusia Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama.
- 2) Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain.
- 3) Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan.
- 4) Musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan.
- 5) Menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah.
- 6) Beritikad baik dan rasa tanggungjawab menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah.
- 7) Musyawarah diutamakan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadi atau golongan.
- 8) Musyawarah dilakukan dengan akal sehat dan sesuai dengan hati nurani yang luhur.
- 9) Keputusan yang diambil harus dapat dipertanggungjawabkan secara moral kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi harta dan martabat manusia, nilai-nilai kebenaran dan keadilan mengutamakan demokrasi dan kesatuan.
- 10) Memberikan kepercayaan kepada wakil-wakil untuk melaksanakan permusyawaratan.

3. Kajian mengenai Media Audio Visual

a. *Pengertian media*. Menurut Sadiman sebagaimana dikutip Putri (2018), media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne sebagaimana dikutip Putri (2018):

Media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya yang mampu membantu guru dalam menjelaskan pokok persoalan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.

b. *Pengertian media audio visual*. Menurut Rowntree sebagaimana dikutip Putri (2018), media audio visual merupakan media yang tidak hanya didengar, tetapi juga dapat dilihat secara bersamaan. Menurut Mukhid sebagaimana dikutip Ridhwan (2016), media audio visual menyandarkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton) untuk menyampaikan pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

c. *Kelebihan media audio visual*. Menurut Arimaxx sebagaimana dikutip Ridhwan (2016), menyatakan bahwa kelebihan media audio visual diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. siswa tertarik untuk mempelajarinya. Misalnya dengan animasi animasi dan film.
- 2) Baik untuk semua siswa karena dapat mendengar dan melihat.
- 3) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram ataupun cerita.
- 4) Variatif karena jenisnya yang beragam, guru dapat menggunakan beragam film yang ada kartun, tiga dimensi, empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, dan tidak membosankan bagi para siswa.
- 5) Bisa diperlambat dan diulang.
- 6) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- 7) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

d. *Kekurangan media audio visual.* Menurut Arimaxx sebagaimana dikutip Ridhwan (2016), kekurangan media audio visual diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sering dianggap sebagai hiburan TV.
- 2) Kegiatan melihat video adalah kegiatan pasif.
- 3) Menggunakan video berarti memerlukan dua unit alat, yaitu VCD/DVD dan monitor TV.
- 4) Dibandingkan dengan media lainnya, harganya relatif lebih mahal.
- 5) Siswa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayang yang sudah kelewatan.
- 6) Tidak mudah dibawa kemana-mana, beberapa media audio visual yang memiliki ukuran besar, cukup menyulitkan untuk dibawa kesana-kemari. Begitupula untuk menyajikan media pembelajaran audio visual yang diproyeksikan, tentu membutuhkan banyak benda-benda penunjang yang cukup merepotkan untuk selalu dibawa-bawa.
- 7) Membutuhkan listrik, untuk pembelajaran media audio visual yang diputar atau diproyeksikan, harus membutuhkan listrik. Hal ini cukup merepotkan apabila terjadi gangguan disumber listrik, dan cukup membahayakan apabila tidak digunakan dengan hati-hati.
- 8) Apabila dipakai oleh murid-murid, kemungkinan cepat rusak, salah satu keuntungan dari media pembelajaran visual adalah dapat digunakan juga oleh peserta didik. Namun, keuntungan ini, muncul kerugian juga, karena apabila digunakan oleh banyak orang, media yang digunakan dapat cepat rusak.

e. *Langkah-langkah penerapan media audio visual.* Menurut Surachmad sebagaimana dikutip Ridhwan (2016), langkah-langkah penerapan media audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/ perkuliahan.
 - b) Mencantumkan media yang akan digunakan.
 - c) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan.
 - d) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru.
- 2) Pelaksanaan/ penyajian
 - a) Meyakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
 - b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai, jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
 - c) Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.
- 3) Tindak lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

4. Kajian mengenai Strategi *True or False*

a. *Pengertian strategi.* Strategi adalah ilmu atau kiat di dalam memanfaatkan segala sumber yang dimiliki dan/atau yang dapat dikerahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mingan, 2018).

b. *Pengertian strategi *True or False*.* Strategi *True or False* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang menstimulasikan keterlibatan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan guru (Ningrum, 2015). Siswa belajar dengan berusaha mencari kebenaran suatu pernyataan yang didapatnya.

c. *Kelebihan strategi *True or False*.* Menurut Raharjo sebagaimana dikutip Ningrum (2015), kelebihan strategi *True or False* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Dapat mengaktifkan seluruh siswa.
- 2) Melatih siswa untuk mengemukakan pendapatnya.
- 3) Melatih siswa menghargai pendapat orang lain.
- 4) Dapat dilakukan untuk semua jenjang pendidikan.

d. *Kekurangan strategi *True or False*.* Menurut Raharjo sebagaimana dikutip Ningrum (2015), kekurangan strategi *True or False* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memerlukan waktu lama, hal ini dikarenakan siswa secara bergantian mengungkapkan gagasan atas suatu pernyataan.
- 2) Sulit membuat daftar pernyataan, hal ini dikarenakan guru harus menyesuaikan daftar pernyataan dengan tingkat pemahaman siswa.
- 3) Kelas menjadi gaduh, hal ini dikarenakan siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab pernyataan akan membuat proses pembelajaran terganggu.

e. *Langkah-langkah penerapan strategi True or False.* Menurut Silberman sebagaimana dikutip Ningrum (2015), langkah-langkah penerapan strategi *True or False* adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun daftar pernyataan yang terkait dengan materi pelajaran, yang setengah benar dan setengahnya salah. Tulis setiap pertanyaan pada kartu indeks yang terpisah. Jumlah kartu sesuai dengan jumlah siswa.
- 2) Bagikan satu kartu untuk satu siswa. Katakan kepada siswa bahwa misi siswa yaitu menentukan kartu mana yang benar (berisi pernyataan benar) dan mana yang salah.
- 3) Bila para siswa sudah selesai, suruhlah siswa agar setiap kartu dibaca dan mintalah pendapat siswa tentang benar atau salahkah pernyataan tersebut.
- 4) Memberikan umpan balik tentang masing-masing kartu dan mencatat caracara siswa dalam menyelesaikan tugas.
- 5) Guru menunjukkan bahwa dalam pelajaran ini diperlukan dalam keterampilan tim yang positif, karena hal ini menunjukkan belajar yang bersifat aktif.

5. Kajian mengenai Penggunaan Media Audio Visual Kolaborasi Strategi *True or False*.

a. *Pengertian kolaborasi.* Menurut Munt sebagaimana dikutip Raharja (2009), kolaborasi diartikan sebagai kerja bersama (*working together*) untuk mencapai tujuan sebagaimana yang diinginkan individu, kelompok, lembaga, atau organisasi untuk menghasilkan suatu keluaran yang bermakna dan berkelanjutan. Menurut Morsink sebagaimana dikutip Raharja (2009), kolaborasi merupakan suatu upaya bersama untuk merencanakan dan mengevaluasi suatu program yang didalamnya ada (terkandung) tindakan bersama atau terkoordinasi yang dilakukan anggota tim untuk mencapai tujuan (bersama) tim tersebut.

b. *Pengertian media audio visual kolaborasi strategi True or False.* Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas media audio visual kolaborasi strategi *True or False* merupakan penggabungan satu media dan satu

strategi yang dilakukan secara bersama-sama. Tujuannya adalah untuk memperkuat dan melengkapi antara satu dengan yang lainnya.

c. *Kelebihan media audio visual kolaborasi strategi True or False.* Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas kelebihan media audio visual kolaborasi strategi *True or False* adalah dapat dilakukan untuk pada semua jenjang pendidikan. Kelebihan lainnya adalah dapat mengaktifkan siswa dalam mengemukakan pendapat serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

d. *Kelemahan media audio visual kolaborasi strategi True or False.* Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas kelemahan media audio visual kolaborasi strategi *True or False* adalah memerlukan waktu lama. Kelemahan lainnya adalah memungkinkan hanya dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik dan kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

e. *Langkah-langkah penerapan media audio visual kolaborasi strategi True or False.* Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan diatas, langkah-langkah penerapan media audio visual kolaborasi strategi *True or False* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui *Google Classroom* dan bisa juga diunduh melalui *youtube*.
- 2) Peserta didik dapat mengakses dan mengunduh materi tersebut untuk dipelajari dan dipahami.
- 3) Guru memberikan pertanyaan *True or False* melalui *google form*.

6. Keterkaitan Pemahaman Nilai-nilai Demokrasi Indonesia dengan Menggunakan Media Audio Visual Kolaborasi Strategi *True or False*

Peningkatan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia dapat dilakukan melalui pembelajaran dengan menggunakan media audio visual kolaborasi strategi *True of False*. Penelitian ini mengkaji penggunaan media audio visul kolaborasi strategi *True of False* diharapkan mampu meningkatkan pemahaman nilai-nilai

Demokrasi Indonesia pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis mengenai hasil penelitian yang dikemukakan oleh seseorang yang melakukan penelitian terdahulu serta ada kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Hasil penelitian terdahulu telah banyak memberikan peningkatan kualitas pembelajaran sebagaimana berikut. Hasil penelitian Yuliana (2013) menunjukkan bahwa implementasi nilai-nilai Demokrasi pembelajaran PKn di SMP Negeri 3 Gringsing Batang telah dilaksanakan dengan baik. Implementasi nilai-nilai demokrasi diwujudkan adanya toleransi, kerjasama, kebebasan berpendapat, kebebasan berkelompok, menghormati orang lain, kepercayaan diri, dan kesadaran akan perbedaan.

Hasil penelitian Ridhwan (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peninggalan sejarah di kelas V MIN Miruk Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang telah tuntas belajarnya sebanyak 20 siswa (86,95%) sedangkan 3 siswa (13,04%) belum tuntas belajarnya.

Hasil penelitian Diarti (2017) menunjukkan bahwa adanya peningkatan partisipasi belajar PKn dengan menggunakan strategi *True or False* pada siswa kelas IV SD 25 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dengan indikator siswa berdiskusi sebesar 58,92% dan meningkat pada siklus II menjadi 84,45%. Pada siklus I dengan indikator siswa dalam mengemukakan pendapat adalah 49,80% dan meningkat pada siklus II menjadi 72,73%. Pada siklus I dengan indikator siswa menyimpulkan pelajaran adalah 33,92% dan meningkat pada siklus II menjadi 70,95%.

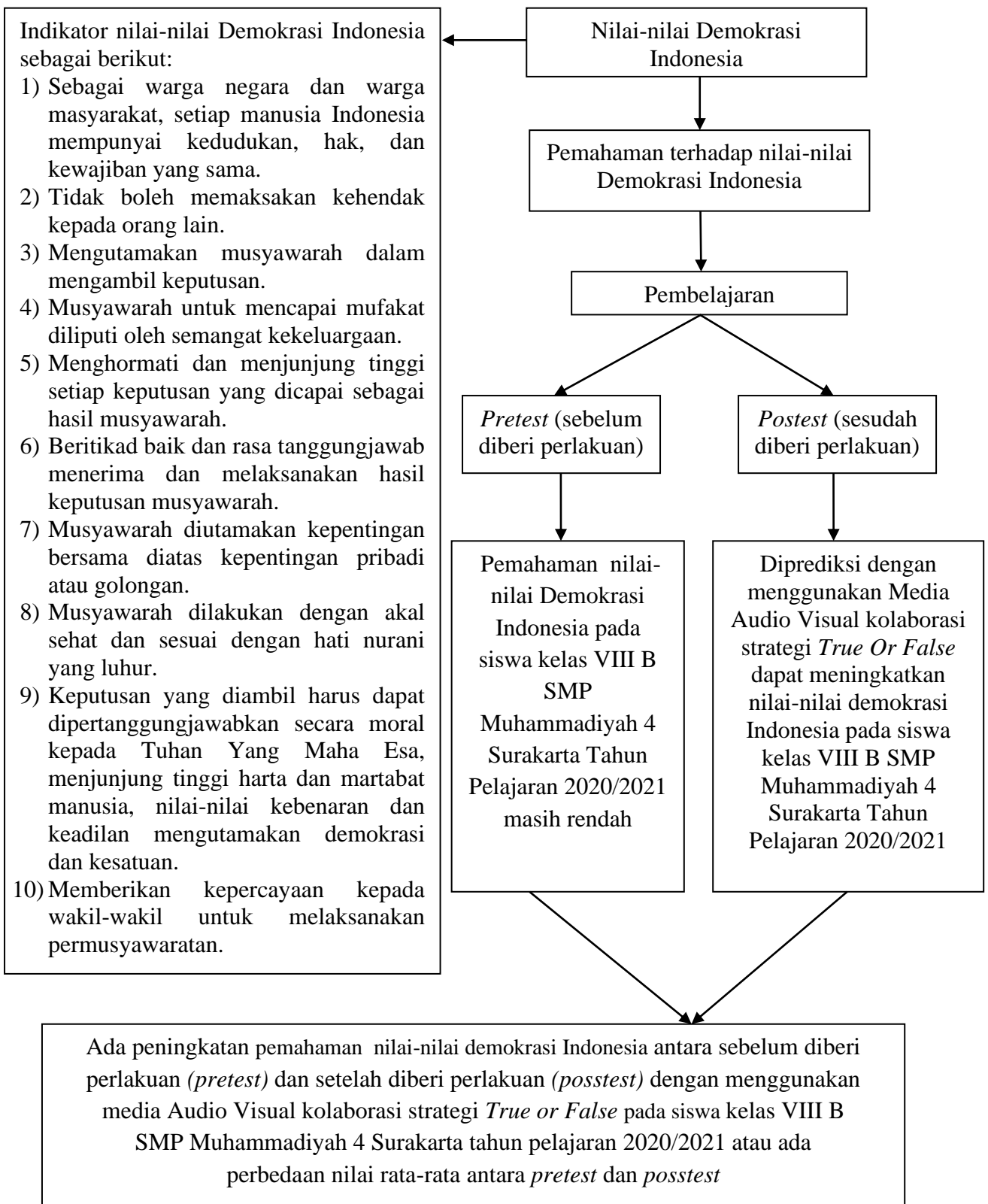
Berdasarkan kajian terdahulu maka penggunaan media audio visual kolaborasi strategi *True or False* dapat meningkatkan nilai-nilai Demokrasi Indonesia. Mengacu pada penelitian terdahulu terdapat persamaan, yaitu

membahas mengenai nilai-nilai Demokrasi Indonesia, media audio visual, dan strategi *True or False*. Perbedaan dengan kajian penelitian terdahulu adalah penelitian ini berfokus pada penggunaan media audio visual kombinasi strategi *True or False* untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai demokrasi Indonesia pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau disebut sebagai kerangka pikir di formulasikan dalam bentuk anggapan dasar. Menurut Sekaran sebagaimana dikutip Sugiyono (2017:91), kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penelitian ini perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Penggunaan media audio visual akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.
2. Penggunaan strategi *True or False* akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.
3. Ada keterkaitan antara media audio visual kolaborasi strategi *True or False*, dengan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia. Penggunaan media dan strategi ini diprediksi akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Demokrasi Indonesia pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021. Bila digambarkan maka akan tampak sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Menurut Arikunto (2010:110), hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Sugiyono (2017:96), hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada peningkatan pemahaman nilai-nilai demokrasi Indonesia dengan menggunakan media audio visual kolaborasi strategi *True or False* pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.

H_a : Ada peningkatan pemahaman nilai-nilai demokrasi Indonesia dengan menggunakan media Audio Visual kolaborasi strategi *True or False* pada siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah 4 Surakarta tahun pelajaran 2020/2021.