PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS II SD NEGERI KEMANDUNGAN 3 KOTA TEGAL

Skripsi

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Gustin Indra Setiana

1402408056

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2012

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat pada skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, Juli 2012

Gustin Indra Setiana

1402408056

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diuji ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Di : Tegal

Tanggal : 19 Juli 2012

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Sigit Yulianto	Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn
19630721 198803 1 001	19770725 200801 1 008

Mengetahui,

Koordinator PGSD UPP Tegal UNNES

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.

19630923 198703 1 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal*, oleh Gustin Indra Setiana 1402408056, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 2 Agustus 2012.

PANITIA UJIAN

Ketua

Drs. Hardjono, M.Pd.
19510801 197903 1 007

Sekretaris

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.
19630923 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Utoyo
19620619 198703 1 001

Penguji Anggota 1

Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn.
19770725 200801 1 008

Penguji Anggota 2

Drs. Sigit Yulianto
19630721 198803 1 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (Aristoteles)
- Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah. (Lessing)
- Masa lalu hanya boleh disesali jika ada kesalahan-kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.
- Rencanakan aktivitasmu dan selesaikan rencanamu.

Persembahan:

- Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakanku.
- Adik dan keluarga semua yang selalu memberi semangat.
- Teman-temanku yang telah memberikan semangat dan dukungan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyelesaian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, Rektor UNNES yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di UNNES.
2. Drs. Hardjono, M.Pd, Dekan FIP UNNES yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
4. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd, Koordinator PGSD UPP Tegal Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan layanan dan informasi tentang penyusunan skripsi dan berkenan memberikan izin untuk penelitian ini.
5. Drs. Sigit Yulianto, Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan meluangkan waktu untuk bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

6. Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn, Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Dra. Umi Setijowati, M.Pd, Dosen Wali yang telah memberikan banyak bimbingan akademik selama menjadi Dosen Wali dari semester awal sampai semester akhir.
8. Dosen-dosen PGSD UPP Tegal, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
9. Arumi Rusnani, S.Pd, Kepala SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal yang telah memberi bantuan dan kemudahan selama penelitian berlangsung.
10. Anisah, S.Pd, Guru SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal yang telah berkenan membantu sebagai pengamat dalam penelitian ini.
11. Siswa-siswi kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baik mereka mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti sendiri dan bagi pembaca pada umumnya.

Tegal, Juli 2012

Peneliti

ABSTRAK

Setiana, Gustin Indra. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Drs. Sigit Yulianto, II. Moh. Fathurrohman, S.Pd, M.Sn.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *VCT* Permainan, Hasil Belajar, PKn.

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Hal demikian terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi tanpa ada variasi dengan metode lain, sehingga aktivitas belajar siswa belum optimal. Oleh karena itu, peneliti menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan pada pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja dengan tujuan meningkatkan performansi guru serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal.

Penelitian dalam skripsi ini yaitu penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 31 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Prosedur penelitian yang dilakukan pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Jenis data yaitu data kuantitatif yang berupa nilai hasil belajar dan data kualitatif yang berupa data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Sumber data diambil dari siswa, guru, dan data dokumen. Teknik pengumpulan data berupa teknik tes dan nontes. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu ketuntasan hasil belajar mencapai 75%, nilai rata-rata ≥ 70, aktivitas belajar siswa meningkat, dan nilai performansi guru minimal B.

Hasil penelitian pada siklus I yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai 73,33% dengan nilai rata-rata sebesar 75,33, sedangkan aktivitas belajar siswa sebesar 72,43% dan nilai performansi guru sebesar 79,06. Pada siklus II, ketuntasan belajar siswa mencapai 93,55% dengan nilai rata-rata sebesar 84,50, sedangkan aktivitas belajar siswa sebesar 77,42% dan nilai performansi guru mencapai 84,58. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 20,22%, nilai rata-rata meningkat sebesar 9,17, aktivitas belajar siswa meningkat sebesar 4,99%, sedangkan nilai performansi guru meningkat sebesar 5,52. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan dapat meningkatkan performansi guru, serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal tahun ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul i
Pernyataan Keaslian ii
Persetujuan Pembimbing iii
Pengesahan iv
Motto dan Persembahan v
Prakata vi
Abstrak viii
Daftar Isi ix
Daftar Tabel xii
Daftar Gambar xiii
Daftar Lampiran xiv

Bab
1. PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 9
1.4 Manfaat Penelitian 10
2. KAJIAN PUSTAKA
2.1 Kerangka Teori 11
2.1.1 Hakikat Belajar 11
2.1.2 Hakikat Pembelajaran 12
2.1.3 Aktivitas Belajar 13
2.1.4 Hasil Belajar 15
2.1.5 Performansi Guru 16
2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan 18
2.1.7 Pendidikan Kewarganegaraan di SD 20
2.1.8 Materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja 21

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

2.1.9 Model Pembelajaran 24
2.1.10 Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (*VCT)* 25
2.1.11 Model Pembelajaran *VCT* Permainan 28
2.1.12 Permainan *VCT* Andai-Andai 29
2.1.13 Media Kartu Bergambar 31
2.1.14 Karakteristik Siswa SD 33
2.2 Kajian Empiris 34
2.3 Kerangka Berpikir 35
2.4 Hipotesis Tindakan 36
3. METODE PENELITIAN
3.1 Rancangan Penelitian 37
3.1.1 Perencanaan 38
3.1.2 Pelaksanaan Tindakan 38
3.1.3 Pengamatan 38
3.1.4 Refleksi 39
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian 39
3.2.1 Perencanaan Siklus I 39
3.2.2 Perencanaan Siklus II 42
3.3 Subyek Penelitian 44
3.4 Tempat Penelitian 45
3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data 45
3.5.1 Jenis Data 45
3.5.2 Sumber Data 46
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data 47
3.6 Teknik Analisa Data 48
3.6.1 Performansi Guru 48
3.6.2 Aktivitas Belajar Siswa 50
3.6.3 Hasil Belajar Siswa 51
3.7 Indikator Keberhasilan 52
3.7.1 Performansi Guru 52
3.7.2 Aktivitas Belajar Siswa 53

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3.7.3 Hasil Belajar Siswa 53
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
4.1 Hasil Penelitian 54
4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I 54
4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II 67
4.2 Pembahasan 77
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian 77
4.2.2 Implikasi Hasil Temuan 84
5. PENUTUP
5.1 Simpulan 86
5.2 Saran 88
Lampiran-lampiran 89
Daftar pustaka 222

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Patokan Penilaian APKG	50
3.2	Patokan Penilaian Aktivitas Belajar Siswa	51
4.1	Data Nilai Hasil Tes Formatif I	55
4.2	Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I	56
4.3	Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	57
4.4	Data Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	60
4.5	Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	62
4.6	Data Nilai Hasil Tes Formatif II	67
4.7	Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II	68
4.8	Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	70
4.9	Data Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	72
4.10	Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	74

PERPUSTAKAAN UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Kerangka Berpikir	35
3.1	Prosedur Penelitian	37
4.1	Peningkatan Hasil Belajar Siswa	69
4.2	Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	72
4.3	Peningkatan Performansi Guru	76

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Daftar Nilai PKn Siswa Kelas II Tahun Ajaran 2010/2011 89
2. Daftar Nama Siswa Kelas II Tahun Ajaran 2011/2012 91
3. Daftar Nilai Ulangan Tengah Semester II Mapel PKn Siswa Kelas II Tahun Ajaran 2011/2012 93
4. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan 95
5. Deskriptor Penilaian Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan 97
6. Alat Penilaian Kompetensi Guru Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (APKG I) 99
7. Deskriptor APKG I 102
8. Alat Penilaian Kompetensi Guru Pelaksanaan Pembelajaran (APKG II). 112
9. Deskriptor APKG II 116
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1 132
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2 140
12. Hasil Belajar Siklus I 153
13 Rekapitulasi Jawaban Tes Formatif I 154
14. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 155
15. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 157
16. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 159
17. Hasil Observasi APKG I Siklus I Pertemuan 1 160
18. Hasil Observasi APKG II Siklus I Pertemuan 1 163
19. Hasil Observasi APKG I Siklus I Pertemuan 2 167
20. Hasil Observasi APKG II Siklus I Pertemuan 2 170
21. Rekapitulasi Hasil Observasi APKG I dan APKG II Siklus I 174
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 175
23. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2 183
24. Hasil Belajar Siklus II 196

PERPUSTAKAAN UNNES

25. Rekapitulasi Jawaban Tes Formatif II 197
26. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 198
27. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 200
28. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 202
29. Hasil Observasi APKG I Siklus II Pertemuan 1 203
30. Hasil Observasi APKG II Siklus II Pertemuan 1 206
31. Hasil Observasi APKG I Siklus II Pertemuan 2 210
32. Hasil Observasi APKG II Siklus II Pertemuan 2 213
33. Rekapitulasi Hasil Observasi APKG I dan APKG II Siklus I 217
34. Foto Penelitian 218

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pemerintah dan masyarakat harus mampu bekerja sama untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut melalui pendidikan. Berdasarkan UUSPN Bab I Pasal 1 (2006: 5), pengertian pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. UUSPN Bab II Pasal 3 (2006: 68) menerangkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami perubahan secara bertahap sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Perubahan tersebut terjadi karena adanya pembaharuan-pembaharuan dalam dunia pendidikan. Pembaharuan yang dilakukan menuntut agar pendidikan semakin mengoptimalkan fungsi dari

PERPUSTAKAAN UNNES

komponen-komponen pendidikan. Jika komponen-komponen pendidikan dapat berfungsi dengan baik, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 453), komponen adalah bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pendidikan berarti bagian-bagian dari suatu sistem pendidikan yang akan menentukan berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan maupun ada atau tidaknya suatu proses pendidikan. Selain itu, komponen pendidikan juga berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional. UUSPN (2006: 65) menjelaskan bahwa komponen-komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional disebut sebagai sistem pendidikan nasional. Jika semua komponen pendidikan telah terpenuhi dan saling terkait sesuai dengan sistem pendidikan nasional, maka pencapaian tujuan pendidikan nasional akan semakin optimal.

Salah satu komponen pendidikan yang harus dioptimalkan fungsinya yaitu guru. Sebagai komponen yang bertanggung jawab secara langsung terhadap perkembangan belajar siswa, guru harus mampu melakukan suatu pembaharuan secara berkala sesuai dengan tujuan pendidikan. Guru perlu melakukan pembaharuan terutama pada proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Pembaharuan yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa, agar siswa mampu belajar mandiri, tidak hanya bergantung pada gurunya. Dengan kata lain,

guru harus mampu membuat siswa termotivasi untuk belajar melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran, misalnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dalam Permendiknas RI tentang Standar Penilaian Pendidikan dan Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (2007: 63) disebutkan bahwa "mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945". PKn menekankan pada pembelajaran sikap dan mental siswa. Jadi, pembelajaran PKn diharapkan akan membentuk siswa yang memiliki sikap dan mental yang kuat, sehingga dapat mengatasi semua permasalahan yang dihadapi.

PKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai tingkat sekolah dasar. Namun, pada hakikatnya, nilai-nilai dalam PKn sudah diterapkan kepada siswa sebelum memasuki sekolah dasar, yaitu melalui pendidikan yang dilakukan oleh orang tua dan pengaruh lingkungan sekitar. Jadi, seharusnya nilai-nilai PKn tersebut sudah membekas pada diri siswa mulai dari rumah dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan hidup yang baik. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang efektif di sekolah agar inti dari pembelajaran PKn dapat dimengerti dan benar-benar diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran PKn menjadi efektif dan menyenangkan bagi siswa yaitu dengan menerapkan suatu model

pembelajaran yang bervariasi. Guru harus mampu membuat suasana belajar menjadi nyaman bagi siswa. Selain itu, sarana dan prasarana yang tersedia harus bisa dimanfaatkan secara optimal oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga harus menggunakan desain dan strategi pembelajaran serta media yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan guru seringkali masih monoton. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran tanpa ada variasi dengan metode lain. Selain itu, guru juga belum menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa menjadi cepat jenuh dan sukar untuk memahami materi pembelajaran.

Kondisi demikian juga terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama mengajar, siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi PKn khususnya pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja karena pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi. Masalah tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil belajar PKn pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2010/2011, sebanyak 11 siswa dari jumlah keseluruhan 31 siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dengan kata lain, masih ada 35% siswa kelas II pada tahun ajaran tersebut yang memperoleh nilai mata pelajaran PKn di bawah KKM.

Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti mencari solusi agar pembelajaran PKn di kelas menjadi lebih bervariasi yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru. Cara yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih bervariasi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran PKn di SD. Pemilihan model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan.

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada ranah afektif atau sikap. Menurut Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 87), ranah afektif atau sikap tersebut terdiri dari wahana penanaman nilai, moral, dan norma-norma baku seperti rasa sosial, nasionalisme, bahkan sistem keyakinan. Sementara, Amri dan Ahmadi (2010: 205) berpendapat bahwa pembelajaran pada ranah afektif berbeda dengan pembelajaran intelektual dan keterampilan, karena pembelajaran afektif bersifat sangat subjektif dan lebih mudah berubah. Oleh karena itu, model pembelajaran afektif yang diterapkan juga berbeda dengan model pembelajaran kognitif maupun psikomotor.

Model pembelajaran afektif yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT).* Elmubarok (2009: 70) berpendapat bahwa model pembelajaran *VCT* merupakan model pembelajaran yang memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri untuk meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994: 615), nilai dapat berarti sifat-sifat (hal-hal) yang penting atau berguna bagi kemanusiaan.

Nilai tersebut ada pada setiap manusia dan terbagi menjadi dua kelompok, yaitu nilai-nilai nurani *(values of being)* dan nilai-nilai memberi *(values of giving)*. Menurut Linda (1995) dalam Elmubarok (2009: 7) nilai-nilai nurani adalah nilai dalam diri manusia yang kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara memperlakukan orang lain. Contoh nilai-nilai nurani yaitu kejujuran, keberanian, cinta damai, disiplin, dan sebagainya. Sementara nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Contohnya yaitu setia, dapat dipercaya, cinta, kasih sayang, dan sebagainya.

Pembelajaran afektif yang berhubungan dengan nilai-nilai tersebut pada dasarnya sulit untuk diukur karena erat kaitannya dengan kesadaran seseorang tentang suatu nilai. Namun, dengan menerapkan model pembelajaran *VCT*, guru dapat mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang nilai-nilai tersebut karena memiliki beberapa keunggulan. Menurut Djahiri (1985) dalam Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 91), *VCT* memiliki keunggulan pembelajaran afektif karena:

(1) Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah *internal side* atau sisi internal siswa.

(2) Mampu mengklarifikasi dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan, yang selanjutnya akan memudahkan guru untuk menyampaikan makna atau pesan nilai.

(3) Mampu mengklarifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain, dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata.

(4) Mampu mengundang, melibatkan, membina, dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap.

(5) Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan.

(6) Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi, dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang.

(7) Memberi gambaran nilai moral yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

Model pembelajaran *VCT* memiliki beberapa teknik dalam mengungkapkan nilai, salah satunya yaitu dengan menggunakan teknik permainan. Menurut Reuben (1999) dalam Kumar dan Lightner (2007: 53-63), "*using activities and games in class encourages active learning, as well as collaboration, and interactivity*". Dengan menggunakan berbagai aktivitas dan permainan dalam kelas akan membangkitkan belajar aktif, seperti kolaborasi, dan interaktivitas. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan ini diharapkan akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru akan semakin optimal.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal".

1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Latar belakang di atas memberikan gambaran kepada peneliti mengenai masalah yang terjadi pada pembelajaran PKn, khususnya pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja di kelas II SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal. Oleh karena itu, peneliti membuat rumusan masalah dan pemecahan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan yaitu:

(1) Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja?

(2) Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja?

(3) Bagaimana cara meningkatkan performansi guru pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

1.2.2 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang diajukan yaitu:

(1) Cara meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan.

(2) Cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan.

(3) Cara meningkatkan performansi guru pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yang harus dicapai dalam pelaksanaannya. Tujuan penelitian tindakan kelas ini diuraikan menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Penjelasan mengenai kedua tujuan tersebut adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum:

Memberi kesempatan kepada guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan agar dapat melakukan perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya.

PERPUSTAKAAN UNNES

1.3.2 Tujuan Khusus:

(1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja melalui penerapan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan dalam proses pembelajarannya.

(2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja.

(3) Meningkatkan kualitas performansi guru khususnya pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga dilakukan dengan harapan akan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian, yaitu siswa, guru, dan sekolah. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi siswa

Merasakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan semakin optimal.

1.4.2 Bagi guru

(1) Meningkatkan pemahaman guru mengenai pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik dan kemampuan siswa.

(2) Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.3 Bagi sekolah

(1) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

(2) Memberikan kontribusi positif kepada sekolah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

Pembahasan mengenai berbagai teori yang melandasi penelitian ini diantaranya yaitu teori tentang hakikat belajar, hakikat pembelajaran, aktivitas belajar, hasil belajar, performansi guru, hakikat Pendidikan Kewarganegaraan, PKn di SD, materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja, model pembelajaran, model pembelajaran *Value Clarification Technique (VCT)*, model pembelajaran *VCT* Permainan, dan karakteristik siswa SD. Penjelasan teori-teori tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.1 Hakikat Belajar

Menurut Slameto (2010: 2), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.3) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2009: 82) mendefinisikan belajar sebagai perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan Morgan dalam Suprijono (2011: 3)

menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

Jadi, berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu perubahan perilaku yang bersifat permanen serta sengaja dilakukan oleh individu, sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan, agar menjadi individu yang lebih baik dari sebelumnya.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

Menurut Sadiman (1984) dalam Kustandi dan Sutjipto (2011: 5), pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dari guru atau pengajar untuk membantu siswa agar belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Selain pengertian di atas, Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.9) berpendapat bahwa pengertian pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Briggs (1992) dalam Sugandi (2007: 10-1) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan.

Kustandi dan Sutjipto (2011: 5) mengemukakan ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

(1) Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.

(2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.

(3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.

(4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental, tetapi harus dipersiapkan terlebih dahulu.

(5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Mudhofir (1987) dalam Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.9-10) membuat rumusan mengenai pola pembelajaran, yaitu: (1) pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa menggunakan alat bantu atau bahan pembelajaran dalam bentuk alat peraga, (2) pola guru dan alat bantu dengan siswa, (3) pola guru dan media dengan siswa, dan (4) pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan. Pola-pola tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak sekedar mengajar (seperti pola satu), tetapi harus memberikan banyak perlakuan kepada siswa agar berhasil.

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah segala usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh seseorang (guru) untuk membantu orang lain (siswa) agar dapat belajar dengan mandiri sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

2.1.3 Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 17), aktivitas berarti keaktifan, kegiatan, kesibukan. Menurut Poerwadarminta (2003) dalam Yusfy

(2011), aktivitas adalah kegiatan, sehingga aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Slameto (2010: 36) berpendapat mengenai proses belajar mengajar, bahwa dalam proses pembelajaran, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran tersebut akan meninggalkan kesan. Oleh karena itu, siswa tidak akan menghilangkan kesan tersebut begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda.

Merujuk pendapat Dierich dalam Hamalik (2011: 172-3), ada 8 kelompok aktivitas belajar, yaitu:

(1) Kegiatan-kegiatan visual, meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

(2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), meliputi mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

(3) Kegiatan kegiatan mendengarkan, meliputi mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, permainan, dan radio.

(4) Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi menulis cerita, laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

(5) Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.

(6) Kegiatan-kegiatan metrik, meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menari, berkebun, dan menyelenggarakan permainan.

(7) Kegiatan-kegiatan mental, meliputi merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

(8) Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Jadi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Jadi, hasil belajar sangat bergantung pada bagaimana aktivitas belajar yang dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2009: 85), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan belajar. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2009: 86-90) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu:

(1) Ranah kognitif, merupakan ranah yang berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah ini mencakup kategori: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) penilaian.

(2) Ranah afektif, merupakan ranah yang berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuan pembelajaran afektif yaitu: (1) penerimaan, (2) penanggapan, (3) penilaian, (4) pengorganisasian, dan (5) pembentukan pola hidup.

(3) Ranah psikomotor, yaitu ranah yang berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik menurut Simpson dalam Rifa'i dan Anni (2009: 89) yaitu: (1) persepsi, (2) kesiapan, (3) gerakan terbimbing, (4) gerakan terbiasa, (5) gerakan kompleks, (6) penyesuaian, dan (7) kreativitas.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah keseluruhan perubahan perilaku yang terjadi pada individu, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah melakukan kegiatan belajar.

2.1.5 Performansi Guru

Jabatan guru merupakan jabatan profesional, sehingga guru harus mempunyai kompetensi sebagai dasar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 (2006: 8) menjelaskan bahwa kompetensi guru meliputi: (1) kompetensi pedagogik, (2) kompetensi kepribadian, (3) kompetensi sosial, dan (4) kompetensi profesional. Keempat kompetensi tersebut dijabarkan dalam salah satu Permendiknas. Di dalam Permendikas No 18 Tahun 2007 (2007: 113), dijelaskan bahwa kompetensi pedagogik meliputi: (1) pemahaman guru terhadap siswa, (2)

perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, (3) evaluasi hasil belajar, dan (4) pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Sementara, kompetensi kepribadian dijelaskan sebagai kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi siswa, serta berakhlak mulia. Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan siswa, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua atau wali siswa, dan masyarakat sekitar. Selanjutnya, kompetensi profesional dijelaskan sebagai penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya.

Selain pembagian kompetensi di atas, Sudjana (2010: 18) membagi kompetensi guru menjadi tiga kategori, yakni (1) kompetensi kognitif, (2) kompetensi sikap, dan (3) kompetensi perilaku. Kompetensi perilaku atau performansi guru artinya kemampuan guru dalam berbagai keterampilan atau perilaku, seperti keterampilan mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran, bergaul atau berkomunikasi dengan siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa, menyusun persiapan atau perencanaan mengajar, melaksanakan administrasi kelas, dan lain-lain.

Jadi, baik tidaknya performansi guru dapat dilihat dari pengelolaan dan pelaksanaan proses pembelajaran. Performansi guru dapat dikatakan baik, apabila guru mahir dalam teknik mengajar. Misalnya guru mahir dalam melaksanakan

prinsip-prinsip mengajar, menggunakan alat bantu pengajaran, maupun menggunakan model pembelajaran. Jika seorang guru kurang mahir dalam teknik mengajar, maka dapat dikatakan bahwa performansi guru tersebut masih kurang baik.

2.1.6 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan

Zamroni dalam Ubaedillah dan Rozak (2008: 6) menyebutkan bahwa PKn merupakan suatu pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat agar berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru tentang kesadaran bahwa demokrasi merupakan bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Somantri dalam Ubaedillah dan Rozak (2008: 8) menyebutkan bahwa PKn ditandai oleh ciri-ciri sebagai berikut:

(1) *Civic education* adalah kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah.
(2) *Civic education* meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.
(3) Dalam *civic education,* termasuk pula hal-hal yang menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Tujuan PKn menurut Ubaedillah dan Rozak (2008: 10) adalah untuk membangun karakter (*character building*) bangsa yang antara lain: (1) membentuk kecakapan partisipatif warga negara yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; (2) menjadikan warga negara

yang cerdas, aktif, kritis, dan demokratis, tetapi tetap memiliki komitmen menjaga persatuan dan integritas bangsa; (3) mengembangkan budaya demokrasi yang berkeadaban, yaitu kebebasan, persamaan, toleransi, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, PKn sangat dibutuhkan oleh bangsa Indonesia.

Di Indonesia, latar belakang lahirnya PKn berawal dari perjalanan sejarah panjang bangsa Indonesia. Menurut Darmadi (2011: 1), perjalanan sejarah tersebut dimulai sejak bangsa Indonesia memperebutkan dan mempertahankan kemerdekaan sampai pada pengisian kemerdekaan, bahkan terus berlangsung hingga zaman reformasi. Jadi, munculnya PKn di Indonesia itu tidak mudah dan membutuhkan waktu yang lama.

Munculnya PKn di Jepang juga membutuhkan proses yang panjang. Dalam artikel ilmiahnya, Ikeno (2005: 93-8) menguraikan awal mula PKn di Jepang sebagai berikut:

> *In Japan, of course, the end of World War II was a very significant turning point. Education in Japan changed from being militaristic to aiming for a democratic approach. We call Japanese education after WWII the "new" education, where "new" conveys two meanings, namely, "different" and "democratic". The Courses of Study established by the Ministry of Education set an example of "new" education in 1947 and so this is when democratic citizenship education started in Japan.*

Maksud dari uraian tersebut adalah bahwa akhir Perang Dunia II di Jepang, merupakan titik balik yang sangat signifikan pada dunia pendidikan di negara tersebut. Pendidikan di Jepang yang semula militeristik berubah menjadi pendidikan yang bertujuan untuk pendekatan demokrasi. Orang-orang Jepang menyebut pendidikan tersebut sebagai pendidikan baru. Kursus-kursus belajar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan memberi contoh pendidikan yang

baru pada tahun 1947. Masa tersebut adalah masa ketika pendidikan kewarganegaraan demokratis dimulai di Jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa PKn merupakan pendidikan yang dibutuhkan oleh setiap bangsa karena bertujuan mempersiapkan warga masyarakat untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis, yang ditanamkan melalui program-program sekolah.

2.1.7 Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Berdasarkan Permendiknas No.14 Tahun 2007 (2007: 63), mata pelajaran PKn didefinisikan sebagai berikut "Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945".

Selain definisi di atas, mata pelajaran PKn juga mempunyai tujuan dalam pelaksanaannya. Tujuan mata pelajaran PKn yang tercantum dalam Permendiknas No.14 Tahun 2007 (2007: 63) adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
(2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiataan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.

(3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.

(4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Ruang lingkup materi pada mata pelajaran PKn menurut Permendiknas No.14 Tahun 2007 (2007:63) meliputi beberapa aspek, yaitu: (1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum, dan peraturan, (3) hak asasi manusia, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan dan politik, (7) Pancasila, dan (8) globalisasi.

2.1.8 Materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja

Materi yang diajarkan di kelas II semester II ini membahas tentang dasar-dasar dari sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja. Dasar-dasar tersebut meliputii pengertian, contoh-contoh perbuatan, manfaat jika melaksanakan, dan akibat jika tidak melaksanakan sikap-sikap tersebut. Penjelasan materi selengkapnya adalah sebagai berikut:

2.1.8.1 Kejujuran

Jujur dapat berarti apa adanya. Kejujuran berarti suatu sikap yang mencerminkan satu kata dan perbuatan. Artinya, ucapan dan perbuatannya sama (Sajari dan Suharto 2008: 79).

Contoh perilaku jujur yang dapat kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

(1) Jika menemukan dompet di jalan, maka kembalikan dompet kepada pemiliknya atau serahkan pada bapak atau ibu guru, ataupun pada orang tua agar ikut membantu mencari pemilik dompet.

(2) Harus jujur ketika sedang tes, kita tidak boleh bertanya kepada teman maupun melihat catatan.

(3) Dalam sebuah permainan, kita tidak boleh berbuat curang terhadap lawan.

Manfaat yang akan kita peroleh jika kita berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari yaitu:

(1) Kita dapat dipercaya oleh orang lain.

(2) Kita akan disayang orang tua.

(3) Kita akan mempunyai banyak teman.

(4) Kita bangga terhadap hasil yang kita capai.

Akibat yang akan kita dapat jika kita tidak berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

(1) Kita akan dijauhi teman.

(2) Kita tidak dapat dipercaya lagi baik oleh teman, guru, maupun orang tua.

(3) Kita akan malu ketika bertemu dengan orang lain.

(4) Kita menjadi tidak percaya diri.

2.1.8.2 Kedisiplinan

Disiplin adalah taat terhadap aturan. Menurut Sajari dan Suharto (2008: 86), kedisiplinan berarti suatu sikap menaati peraturan. Disiplin harus dilakukan dimana saja, baik di rumah, di jalan, di sekolah, maupun di masyarakat.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Contoh perilaku disiplin yang dapat kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

(1) Ketika di rumah, bangun tidur tepat waktu, setiap pagi selalu merapikan tempat tidur sehabis bangun tidur, belajar setiap sore atau malam, beribadah tepat waktu.

(2) Ketika di jalan, selalu berjalan di sebelah kiri, tengok kanan kiri sebelum menyeberang jalan, berhenti ketika lampu merah menyala, tidak membuang sampah di jalan raya.

(3) Ketika di sekolah, selalu berpakaian rapi, mengikuti upacara bendera dengan tertib, mengikuti pembelajaran dengan baik.

(4) Ketika di masyarakat, dilarang untuk mengganggu orang lain, dilarang menyalakan televisi keras-keras di siang hari.

Manfaat yang akan kita dapat jika kita berperilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

(1) Hidup kita akan teratur.

(2) Kita tidak akan menyia-nyiakan banyak waktu.

(3) Kita akan berhasil di masa depan.

Akibat yang akan kita rasakan jika kita tidak berperilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

(1) Kita akan mendapat hukuman jika melanggar tata tertib di manapun.

(2) Dapat mencelakakan diri sendiri, misalnya jika melanggar tata tertib di jalan.

2.1.8.3 Senang Bekerja

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Senang bekerja adalah sikap rajin membantu orang lain di manapun. Seseorang harus senang bekerja dari kecil. Contoh perilaku senang bekerja antara lain:

(1) Membantu pekerjaan orang tua di rumah seperti membersihkan rumah, membersihkan kebun, membantu ibu mencuci piring, memasak, menjaga adik.
(2) Ketika di sekolah, selalu mengikuti kegiatan piket di kelas maupun kegiatan kerja bakti di sekolah.
(3) Mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan masyarakat.

Manfaat jika kita berperilaku senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

(1) Kita akan meringankan pekerjaan orang lain dengan membantu menyelesaian pekerjaan tersebut..
(2) Lebih disayang orang tua
(3) Kita akan menjadi orang yang rajin.
(4) Hidup kita akan berhasil.

Akibat jika kita tidak berperilaku senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

(1) Kita akan menjadi orang yang pemalas.
(2) Banyak pekerjaan yang tidak terselesaikan.
(3) Hidup kita tidak akan berhasil.

2.1.9 Model Pembelajaran

Mills dalam Suprijono (2011: 45) mengungkapkan bahwa model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model juga dikenal sebagai istilah dalam dunia pendidikan. Istilah yang biasa digunakan yaitu model pembelajaran. Menurut Suprijono (2011: 45-6), ada beberapa pengertian model pembelajaran, yaitu:

(1) Model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.
(2) Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.
(3) Model pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola berisi langkah-langkah yang dijadikan sebagai acuan sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran akan membantu guru dan siswa dalam kelancaran proses pembelajaran, serta memperoleh hasil belajar yang optimal.

2.1.10 Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (*VCT*)

Dalam mata pelajaran PKn, pembelajaran erat kaitannya dengan ranah afektif. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran afektif yang erat

kaitannya dengan nilai yang sulit diukur tersebut. Amri dan Ahmadi (2010: 208) mengemukakan pengertian strategi pembelajaran afektif sebagai strategi yang tidak hanya bertujuan untuk mencapai pendidikan kognitif saja, tetapi juga bertujuan untuk mencapai dimensi yang lainnya yaitu sikap dan keterampilan afektif.

Salah satu strategi pembelajaran afektif pada pembelajaran PKn adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (*VCT*) dalam proses pembelajarannya. Djahiri (1979) dalam Al-lamri dan Ichas (2006: 87) mengemukakan bahwa *VCT* merupakan sebuah cara menanamkan dan mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari siswa. Menurut Bahar (2008: 121-6), *VCT* merupakan suatu model pengklarifikasian sikap yang sesuai dengan tuntutan perkembangan pembelajaran PKn masa sekarang. Sanjaya (2011: 283) juga berpendapat bahwa *VCT* dapat membantu siswa mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggapnya baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses menganalisis nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.

Tujuan menggunakan model *VCT* dalam pembelajaran PKn menurut Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 88) yaitu: (1) mengetahui dan mengukur tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai; (2) menanamkan kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimiliki; (3) menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa; (4) melatih siswa dalam menerima dan menilai nilai dirinya dan posisi nilai orang lain.

Jarolimek (1977) dalam Taniredja, Faridli, dan Harmianto (2011: 89-90) mengklasifikasikan langkah pelaksanaan model pembelajaran *VCT* ke dalam 7 tahap yang dibagi menjadi 3 tingkat. Setiap tahap dijelaskan sebagai berikut:

(1) Kebebasan Memilih, yang terdiri dari 3 tahap pembelajaran yaitu: (1) memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik karena nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh; (2) memilih dari beberapa alternatif, artinya untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif pilihan secara bebas; serta (3) memilih setelah dilakukan analisis pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihannya.

(2) Menghargai, terdiri dari 2 tahap pembelajaran, yaitu: (1) adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi bagian dari dirinya; (2) menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum, artinya jika kita menganggap nilai itu suatu pilihan, maka kita akan berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkannya di depan orang lain.

(3) Berbuat, terdapat 2 tahap pembelajaran, yaitu: (1) kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya; (2) mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya, artinya nilai yang menjadi pilihan itu harus tercermin dalam kehidupannya sehari-hari.

Jika dilihat dari tahap-tahap pelaksanaannya, pembelajaran *VCT* sebetulnya menekankan bagaimana seseorang membangun nilai yang dianggapnya baik untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses

pembelajarannya, *VCT* dapat dikembangkan melalui proses dialog. Menurut Sanjaya (2011: 285), beberapa hal yang harus diperhatikan guru ketika melakukan dialog pada proses pembelajaran menggunakan model *VCT*, yaitu:

(1) Hindari penyampaian pesan melalui proses pemberian nasihat atau pesan-pesan moral yang menurut guru dianggap baik.
(2) Jangan memaksa siswa memberi respon tertentu apabila siswa memang tidak menghendakinya.
(3) Usahakan dialog dilaksanakan secara bebas dan terbuka, sehingga siswa akan mengungkapkan perasaannya secara jujur dan apa adanya.
(4) Dialog dilaksanakan kepada individu, bukan kepada kelompok kelas.
(5) Hindari respon yang dapat menyebabkan siswa terpojok.
(6) Tidak mendesak siswa pada pendirian tertentu.
(7) Jangan mengorek alasan siswa lebih dalam.

Jarolimek dalam Al-lamri dan Ichas (2006: 87-9) merekomendasikan beberapa cara berkenaan dengan teknik pembelajaran nilai, antara lain: (1) teknik evaluasi diri dan evaluasi kelompok, (2) teknik *lecturing*, (3) teknik menarik dan memberi percontohan, (4) teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan, (5) teknik tanya jawab, (6) teknik menilai suatu bahan tulisan, baik dari buku maupun tulisan khusus yang dibuat guru, (7) teknik mengungkap nilai melalui permainan, dan (8) teknik inkuiri nilai.

2.1.11 Model Pembelajaran *VCT* Permainan

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengungkapkan nilai dalam suatu pembelajaran yang menerapkan model *VCT* yaitu dengan menggunakan

sebuah permainan yang mendidik dalam pembelajaran. Scannell dalam Kumar dan Lightner (2007: 54) berpendapat bahwa "*games get people involved and clearly enhances their learning*". Maksud dari pernyataan itu adalah bahwa permainan membuat orang terlibat langsung dan tentu saja akan meningkatkan pembelajaran mereka. Oleh karena itu, permainan yang mendidik perlu dilakukan agar siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat. Selain itu, permainan juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Langkah-langkah teknis pelaksanaan model pembelajaran *VCT* Permainan menurut Al-lamri dan Ichas (2006: 88-9), yaitu:

(1) Guru menanyakan kepada siswa apakah siswa suka bermain atau tidak.
(2) Guru menentukan tema yang akan dibawakan dalam permainan pembelajaran.
(3) Guru membuat kesepakatan dengan siswa tentang waktu dan tempat yang cocok untuk kerja kelompok, serta menyiapkan peralatan yang berupa lembar kerja siswa.
(4) Guru menjelaskan makna dan tata cara permainan.
(5) Guru dan siswa menyepakati pembagian kelompok.
(6) Siswa berdiskusi dalam kelompok, kemudian dilanjutkan diskusi kelas.
(7) Guru dan siswa menyimpulkan hasil diskusi bersama-sama.

Pada pelaksanaan proses pembelajarannya, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *VCT* Permainan tersebut harus disesuaikan dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran model *VCT* secara umum. Pembelajaran bisa

dimulai dengan dialog untuk mengetahui nilai-nilai yang dipilih siswa. Tahap tersebut dapat diklasifikasikan sebagai tahap tingkat memilih. Kemudian, langkah-langkah selanjutnya yaitu guru menentukan tema dan menjelaskan tata cara bermain. Guru dapat membuat permainan secara individu maupun kelompok sesuai dengan keadaan siswa. Permainan tersebut dapat mewakili langkah pembelajaran model *VCT* tingkat menghargai, bahkan bisa juga sampai tingkat berbuat. Jika permainan telah selesai dilaksanakan, guru dan siswa menyimpulkan bersama-sama.

2.1.12 Permainan *VCT* Andai-Andai

Toyibin dan Djahiri (1992: 31) mengemukakan beberapa jenis permainan dalam *VCT*, yaitu: (1) *VCT* jenis daftar: baik-buruk, peringkat urutan, dua jenis gejala kontinum (penilaian dan pengalaman), skala sikap, dan cek-lis; (2) *VCT* analisis nilai: liputan/reportasi dan penilaian; (3) *VCT* percontohan (eksamplotorik); (4) permainan *VCT* andai-andai; (5) permainan *VCT* catatan nilai pribadi (bank data); dan (6) *VCT* perisai diri.

Permainan yang akan diterapkan pada pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja yaitu permainan *VCT* Andai-Andai dengan langkah-langkah permainan sebagai berikut:

(1) Guru dan siswa masing-masing mendapatkan sebuah kartu bergambar yang berbeda-beda.

(2) Permainan dimulai ketika guru membacakan rangkaian pesan yang ada pada kartu yang dipegangnya. Rangkaian pesan tersebut merupakan

keterangan berupa pertanyaan yang jawabannya berkaitan dengan salah satu gambar yang ada pada siswa.

(3) Siswa yang merasa memegang kartu yang dimaksud (siswa I) kemudian berdiri di depan kelas untuk menunjukkan gambarnya dan menjawab pertanyaan dari rangkaian pesan yang dibacakan guru.

(4) Guru memberikan pertanyaan lain yang masih berkaitan dengan hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja yang ada pada gambar kepada siswa I.

(5) Permainan diteruskan dengan membacakan rangkaian pesan pada kartu yang dipegang siswa I, kemudian siswa yang merasa memiliki gambar yang berkaitan dengan pesan tersebut (siswa II) berdiri di depan kelas untuk menunjukkan gambar dan menjawab pertanyaan baik dari rangkaian pesan maupun guru.

(6) Permainan dilanjutkan dengan cara yang sama seterusnya hingga siswa terakhir. Permainan juga dapat dilakukan secara berpasangan.

Toyibin dan Djahiri (1992: 100) menyebutkan bahwa bahan untuk permainan *VCT* Andai-Andai yaitu sobekan kertas yang memuat tulisan yang berisi pengandaian terhadap suatu kejadian. Jadi, siswa harus berandai-andai dan memikirkan apa yang akan dilakukan jika siswa mengalami kejadian berdasarkan isi tulisan. Untuk memudahkan siswa, maka tulisan tersebut dilengkapi dengan gambar, sehingga peneliti memilih menggunakan media kartu bergambar.

2.1.13 Media Kartu Bergambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 392), istilah kartu mempunyai arti kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk

berbagai keperluan, serta hampir sama bentuknya dan fungsinya dengan karcis. Kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran biasanya berisi kata-kata, gambar, maupun kombinasi keduanya dan dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Media kartu yang akan digunakan dalam pembelajaran ini adalah media kartu bergambar. Menurut Indriana (2011: 55-6), berdasarkan bentuk informasi yang digunakan, media kartu bergambar termasuk media visual diam. Menurut bentuk fisiknya, media ini termasuk ke dalam media nonelektronik. Sementara menurut bentuk dan cara penyajiannya, media kartu bergambar ini diklasifikasikan dalam format grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

Tampilan fisik pada media kartu bergambar mirip dengan *flashcard*. Indriana (2011: 68-9) menjelaskan bahwa *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar seukuran kartu pos (25 x 30 cm), yang menampilkan gambaran tangan atau foto pada lembaran-lembaran kartu tersebut serta menyajikan rangkaian pesan berisi keterangan gambar pada bagian belakangnya.

Menurut Sumarno (2011), *flashcard* dapat dikondisikan dalam bentuk permainan dan semua siswa terlibat secara fisik, intelektual, maupun mental. Kondisi demikian termasuk dalam salah satu kriteria media pembelajaran yang baik yaitu *interactivity*. Artinya, media dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Penggunaan media kartu bergambar yang tampilan fisiknya mirip dengan *flashcard* juga diharapkan dapat memunculkan interaktivitas di dalam kelas.

Keunggulan media kartu bergambar ini sama dengan keunggulan *flashcard*. Indriana (2011: 69) menjelaskan beberapa keunggulan flashcard, diantaranya yaitu: (1) mudah dibawa kemana-mana, (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, (3) gampang diingat karena kartu ini dapat menarik perhatian siswa, (4) media ini menyenangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran, bahkan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Perbedaan antara *flashcard* dengan media kartu bergambar yang akan digunakan dalam pembelajaran PKn kali ini adalah pada rangkaian pesan yang ada pada media kartu bergambar. Rangkaian pesan diletakkan di belakang gambar. Pada media kartu bergambar ini, rangkaian pesan dibuat acak, jadi rangkaian pesan bukan merupakan keterangan gambar kartu tersebut, melainkan keterangan gambar kartu lain. Rangkaian pesan tersebut berisi pengandaian terhadap suatu situasi. Maksudnya yaitu siswa diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan cara berandai-andai seolah-olah siswa mengalami situasi tersebut.

Kartu ini sesuai untuk dimainkan dalam pembelajaran di kelas karena siswa masih berada pada tahap operasional konkret. Siswa belum sepenuhnya dapat berpikir abstrak, sehingga perlu dibantu dengan visualisasi yang menarik dan merangsang otak untuk dapat mengingat pesan tersebut lebih lama.

2.1.14 Karakteristik Siswa SD

Hurlock dalam Kurnia dkk (2007: 1.17) mengemukakan pembagian periode perkembangan ke dalam lima periode perkembangan yang utama, yaitu: (1) periode prenatal (janin dalam kandungan); (2) periode bayi; (3) periode anak

(awal dan akhir); (4) periode remaja (awal dan akhir); serta (5) periode dewasa (awal/dini, madya, lanjut usia).

Selain pembagian periode perkembangan di atas, Piaget dalam Dimyati dan Mudjiono (2009: 13-4) menyebutkan bahwa perkembangan intelektual melalui tahap-tahap berikut: (1) sensori motor (0-2 tahun); (2) pra-operasional (2-7 tahun); (3) operasional konkret (7-11 tahun); dan operasional formal (11 tahun ke atas).

Berdasarkan teori tersebut, usia siswa SD termasuk ke dalam periode anak akhir dan tahap operasional konkret. Permulaan masa anak akhir ditandai dengan masuknya anak tersebut ke sekolah formal di SD kelas 1. Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengembangkan pikiran logis. Siswa dapat mengikuti penalaran logis, walau kadang-kadang memecahkan masalah secara "*trial and error*". Selain itu, siswa masih membutuhkan visualisasi dalam proses pembelajaran yang dilakukannya. Oleh karena itu, penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran sangat cocok dengan karakteristik siswa SD.

2.2 Kajian Empiris

Berdasarkan penelitian sebelumnya dengan judul "Peningkatan Pemahaman Nilai Moral melalui Pembelajaran PKn Berbasis *Value Clarification Technique* (*VCT*) pada Siswa Kelas IV SDN Beji II Pasuruan" oleh Bugis (2010), ada peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *VCT*.

Pembelajaran dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Pada siklus I, rata-rata kelas yaitu 54 dengan tuntas belajar klasikal sebesar 43%.

Pada siklus II, terjadi peningkatan rata-rata kelas dan tuntas belajar klasikal. Rata-rata kelas mencapai 72, sedangkan tuntas belajar klasikal meningkat menjadi 83%.

Hasil penelitian lainnya yaitu penelitian milik Nisa (2010) yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran *VCT* Percontohan Tema Bermusyawarah Kelas II Semester II SDN Kalilangkap 01 Bumiayu Brebes" juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran PKn.

Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 70,76, sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata kelasnya meningkat menjadi 80,61. Tuntas belajar klasikal pada siklus I sebesar 70,92, sedangkan pada siklus II mencapai 84,61. Berarti terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 9,85 dan peningkatan tuntas belajar klasikal sebesar 13,63.

Berdasarkan peningkatan hasil pada kedua penelitian tersebut, peneliti akan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan pada proses pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Hasil belajar setelah melaksanakan proses pembelajaran diharapkan akan meningkat seperti pada penelitian sebelumnya.

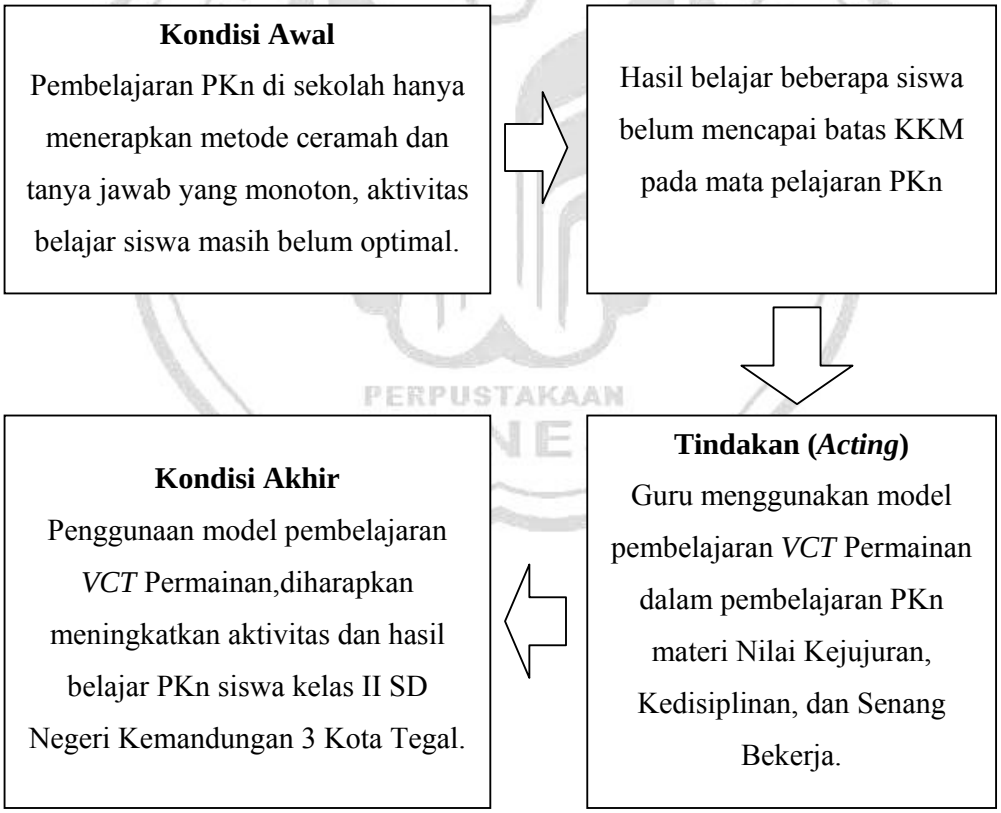
PERPUSTAKAAN UNNES

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran PKn sangat menekankan pada pembelajaran sikap atau afektif siswa. Biasanya, pembelajaran PKn yang dilakukan di SD masih menerapkan metode ceramah yang monoton. Hal demikian membuat aktivitas belajar siswa menjadi kurang optimal. Seharusnya, pembelajaran PKn dilakukan dengan cara yang menyenangkan, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Penerapan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa lebih mudah menerima dan menerapkan materi yang diajarkan. Karakteristik siswa SD masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, siswa SD masih membutuhkan visualisasi dalam proses pembelajarannya.

Model pembelajaran *VCT* merupakan salah satu model pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pengungkapan suatu nilai yang baik dan selanjutnya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu teknik penyampaiannya yaitu dengan melakukan suatu permainan. Permainan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Penggunaan kartu bergambar bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang abstrak. Dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan, diharapkan pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan performansi guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: "Dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* Permainan, maka hasil belajar PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja di kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal akan meningkat".

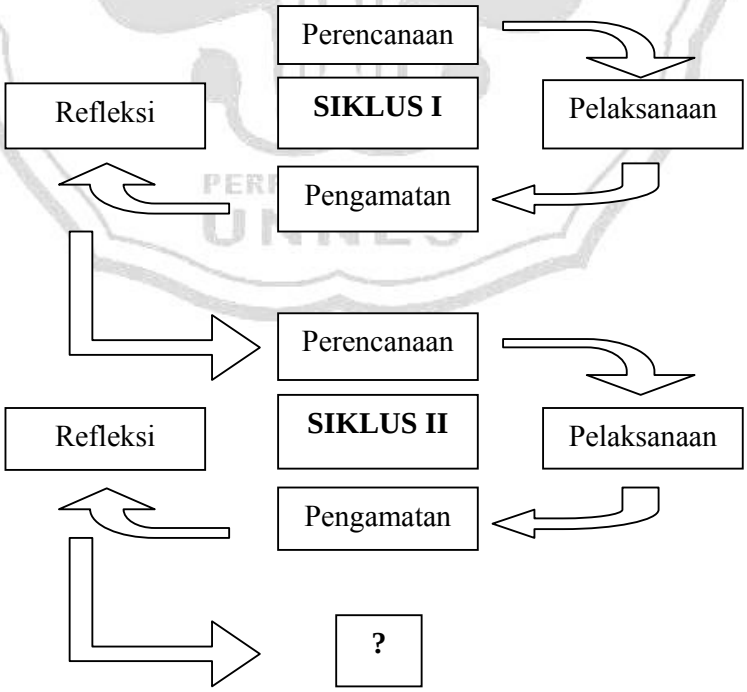
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan akan dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Satu siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan I digunakan untuk pembelajaran, sedangkan pertemuan II digunakan untuk pembelajaran dan tes formatif. Masing-masing siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2009: 16) tahapan-tahapan atau prosedur penelitian tindakan kelas tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1. Prosedur Penelitian

Untuk lebih jelasnya, prosedur penelitian yang akan digunakan peneliti yaitu sebagai berikut:

3.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Setelah itu, peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di dalam kelas dan menyusun hipotesis tindakan. Dalam menyusun hipotesis tindakan, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn, serta performansi guru pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal.

3.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam proses pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja di kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Dalam proses pembelajaran, siswa akan melakukan permainan yang telah disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran model *VCT*. Siswa melakukan permainan secara individu dan kelompok. Pembagian materi tiap pertemuan disesuaikan dengan indikator pembelajaran.

3.1.3 Pengamatan

Selama proses pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti mengamati segala sesuatu yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, termasuk mengamati aktivitas belajar siswa. Pengamatan terhadap performansi guru dalam

mengajar dilakukan oleh guru mitra. Hasil pengamatan akurat, baik yang dilakukan oleh peneliti maupun guru mitra, akan digunakan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

3.1.4 Refleksi

Refleksi dijadikan sebagai bahan evaluasi serta untuk menetapkan simpulan dari penelitian ini. Simpulan yang dimaksud diantaranya yaitu mengetahui apakah kegiatan yang telah dilakukan sudah berhasil atau belum. Selain itu, refleksi juga dimaksudkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas selama penelitian berlangsung.

Hasil refleksi ini digunakan oleh peneliti sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Apabila masih ditemukan kekurangan, maka hasil refleksi ini akan digunakan sebagai acuan menyusun perencanaan pada siklus berikutnya. Namun, apabila hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru, maka tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

PERPUSTAKAAN
UNNES

3.2 Perencanaan Tahap Penelitian

Perencanaan tahap penelitian yang akan dilaksanakan terbagi menjadi dua tahap, yaitu perencanaan siklus I dan perencanaan siklus II. Kedua tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.2.1 Perencanaan Siklus I

Siklus I terdiri dari 2 pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran, masing-masing 35 menit untuk tiap jam pelajarannya. Pada siklus I, 3

jam pelajaran digunakan untuk proses pembelajaran, sedangkan 1 jam pelajaran digunakan untuk tes formatif I. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi:

3.2.1.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun tindakan sebagai berikut:

(1) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja sesuai dengan model pembelajaran *VCT* Permainan yang akan dilaksanakan pada siklus I untuk 2 pertemuan.

(2) Merancang media pembelajaran berupa kartu bergambar, sumber belajar, dan lembar kerja siswa.

(3) Menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru, serta deskriptornya.

(4) Menyusun instrumen berupa soal untuk digunakan dalam tes formatif I.

3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti yang bertindak sebagai guru menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam proses pembelajaran PKn. Pada pertemuan I, permainan dilakukan untuk mempelajari materi mengenai pengertian dan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Pada pertemuan II, 1 jam pertama digunakan untuk mengulang materi yang diberikan pada pertemuan I, tetapi menggunakan contoh-contoh perilaku yang berbeda, sedangkan 1 jam berikutnya digunakan untuk tes formatif I.

3.2.1.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru mitra untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut dilakukan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada:

(1) Performansi guru dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan penguasaan materi dan penguasaan model pembelajaran *VCT* Permainan.

(2) Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, meliputi: (1) kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar; (2) kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan; (3) ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan; (4) keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini; serta (5) keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

(3) Hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif pada akhir siklus pembelajaran.

3.2.1.4 Refleksi

Refleksi digunakan untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus I. Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada performansi guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil pengamatan terhadap performansi guru dan aktivitas belajar siswa pada tiap pertemuan, serta melihat nilai tes formatif yang diperoleh siswa pada siklus I. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi serta untuk menetapkan simpulan

dari penelitian ini. Sementara hasil penelitian digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk rancangan tindakan selanjutnya.

3.2.2 Perencanaan Siklus II

Siklus II terdiri dari 2 pertemuan sama seperti pada siklus I. Setiap pertemuan terdiri dari 2 jam pelajaran, masing-masing 35 menit untuk tiap jam pelajarannya. Pada siklus II, 3 jam pelajaran digunakan untuk proses pembelajaran, sedangkan 1 jam pelajaran digunakan untuk tes formatif II. Kegiatan yang akan dilakukan dalam siklus ini meliputi:

3.2.2.1 Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun tindakan sebagai berikut:

(1) Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja sesuai dengan model pembelajaran *VCT* Permainan yang akan dilaksanakan pada siklus II untuk 2 pertemuan.

(2) Merancang media pembelajaran berupa kartu bergambar, sumber belajar, dan lembar kerja siswa.

(3) Menyusun lembar pengamatan aktivitas belajar siswa dan performansi guru, serta deskriptornya.

(4) Menyusun instrumen berupa soal untuk digunakan dalam tes formatif I.

3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Pada saat proses pelaksanaan tindakan, peneliti sebagai guru menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam proses pembelajaran PKn. Pada

pertemuan I, permainan dilakukan untuk mempelajari materi mengenai manfaat hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja, serta akibat jika tidak hidup jujur, tidak hidup disiplin, dan tidak hidup senang bekerja. Pada pertemuan II, 1 jam pertama digunakan untuk mengulang materi pada pertemuan II, tetapi dengan contoh-contoh perilaku yang berbeda, sedangkan 1 jam kedua digunakan untuk tes formatif II.

3.2.2.3 Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti dengan dibantu guru mitra untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut dilakukan agar hasil pengamatan menjadi lebih akurat. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, maka pengamatan difokuskan pada:

(1) Performansi guru dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan penguasaan materi dan penguasaan model pembelajaran *VCT* Permainan.

(2) Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, meliputi: (1) kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar; (2) kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan; (3) ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan; (4) keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini; serta (5) keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

(3) Hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif pada akhir siklus pembelajaran.

3.2.2.4 Refleksi

Refleksi digunakan untuk menganalisis kegiatan yang dilakukan pada siklus II. Pada tahap ini, dilakukan analisis untuk mengetahui peningkatan yang

terjadi pada performansi guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan. Analisis dilakukan dengan cara membandingkan hasil pengamatan terhadap performansi guru dan aktivitas belajar siswa pada tiap pertemuan, serta melihat nilai tes formatif yang diperoleh siswa pada siklus II. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan evaluasi serta untuk menetapkan simpulan dari penelitian ini. Sementara hasil penelitian digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk rancangan tindakan selanjutnya. Jika siklus ini belum berhasil, maka dapat dilakukan siklus berikutnya. Namun, jika siklus ini telah berhasil, peneliti tidak melakukan siklus lagi.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 31 siswa. 31 siswa tersebut terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Peneliti mengambil subjek penelitian ini karena aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 pada pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja pada tahun sebelumnya masih rendah. Hasil belajar PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 tahun pelajaran 2010/2011 selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1. Rendahnya perolehan aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan masih kurang bervariasi.

PERPUSTAKAAN UNNES

3.4 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di salah satu SD di Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal. Peneliti memilih SD Negeri Kemandungan 3 sebagai tempat penelitian. Sekolah ini terletak di Jalan Kompol Suprapto No.1, Kelurahan Kemandungan, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal.

3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan data-data yang akurat. Hal-hal yang akan dibahas pada sub-bagian ini adalah mengenai jenis data, sumber data, dan teknik pengumpulan data. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.5.1 Jenis Data

Pada penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang digunakan oleh peneliti, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Menurut Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2009: 127), pada umumnya, data tersebut digunakan untuk menggambarkan segala perubahan yang terjadi di dalam kelas saat proses pembelajaran, baik perubahan kinerja guru, hasil belajar siswa, perubahan aktivitas siswa, dan perubahan suasana kelas. Penjelasan mengenai kedua jenis data tersebut adalah sebagai berikut:

3.5.1.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil tes formatif pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja yang dilakukan setiap akhir siklus. Data ini berupa nilai hasil belajar siswa, nilai rata-rata kelas, dan tuntas belajar klasikal.

3.5.1.2 Data Kualitiatif

Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Hasil pengamatan dicatat dalam lembar pengamatan. Penjabaran hasil pengamatan inilah yang merupakan data kualitatif penelitian.

3.5.2 Sumber Data

Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2009: 129) berpendapat bahwa data yang baik adalah data yang diperoleh dari sumber yang tepat dan akurat, sehingga peneliti harus benar-benar memilih sumber yang tepat. Sumber-sumber yang digunakan untuk mencari data dalam penelitian ini antara lain:

3.5.2.1 Siswa

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Jumlah siswa di kelas ini yaitu 31 siswa, yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data yang diperoleh dari siswa yaitu data mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Data siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 2.

3.5.2.2 Guru

Sumber data yang diperoleh dari guru yaitu data mengenai hasil pengamatan performansi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dibantu oleh guru SD Negeri Kemandungan 3, Ibu Anisah, S.Pd, sebagai guru mitra yang akan melakukan pengamatan untuk memperoleh data berdasarkan performansi guru.

3.5.2.3 Data dokumen

Dokumen nilai-nilai siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 merupakan bagian dari sumber data yang diperoleh peneliti. Dokumen ini berupa daftar nilai siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja tahun pelajaran 2010/2011, yang dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 1. Selain itu, dokumen lain berupa daftar nilai ulangan tengah semester 2 mata pelajaran PKn siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 tahun pelajaran 2011/2012, yang dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 3.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Salah satu kegiatan penting dalam penelitian yaitu mengumpulkan data-data yang diperlukan. Pada penelitian ini, ada dua teknik yang dipakai dalam pengumpulan data, yaitu teknik tes dan teknik nontes. Penjelasan mengenai teknik-teknik tersebut yaitu sebagai berikut:

3.5.3.1 Teknik tes

Teknik tes ini dilakukan melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) pada tiap akhir pembelajaran, serta tes formatif pada tiap akhir siklus. Pelaksanaan tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.5.3.2 Teknik nontes

Dalam BSNP (2007: 14), disebutkan bahwa teknik nontes merupakan teknik penilaian yang digunakan untuk memperoleh gambaran, terutama

mengenai karakteristik, sikap, maupun kepribadian. Teknik nontes dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan performansi guru selama proses pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Data-data tentang performansi guru dalam menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa harus diolah terlebih dahulu. Rumus-rumus yang dapat digunakan untuk mengolah data-data yang telah diperoleh tersebut yaitu:

3.6.1 Performansi Guru

Pengamatan terhadap performansi guru dibedakan menjadi dua kategori, yaitu pengamatan terhadap perencanaan pembelajaran (APKG I) dan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran (APKG II). Aspek yang diamati pada APKG I terdapat 6 indikator, dengan skor maksimal 4, sedangkan aspek yang diamati pada APKG II terdapat 7 indikator, dengan skor maksimal 4. Rumus yang digunakan dalam penilaian performansi guru melalui pengamatan rekan guru mitra dengan menggunakan Alat Penilaian Kompetensi Guru (APKG) adalah sebagai berikut:

(1) Pengamatan APKG Perencanaan Pembelajaran (APKG I):

$$APKG\ I = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \text{ x } 4} 100$$

Keterangan:

APKG I = APKG Perencanaan Pembelajaran

A = Merumuskan tujuan pembelajaran.

B = Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.

C = Merencanakan scenario kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.

D = Merancang pengelolaan kelas.

E = Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.

F = Tampilan dokumen rencana pembelajaran.

(2) Pengamatan APKG Pelaksanaan Pembelajaran (APKG II):

$$APKG\ II = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

Keterangan:

APKG II = APKG Pelaksanaan Pembelajaran

G = Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.

H = Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.

I = Mengelola interaksi kelas.

J = Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

K = Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn.

L = Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.

M = Kesan umum kinerja guru/calon guru.

Nilai akhir APKG I dan II yaitu sebagai berikut:

$$Nilai\ Akhir\ (NA) = \frac{1\ APKG\ I + 2\ APKG\ II}{3}$$

Patokan penilaian APKG menurut Pusat Pengembangan PPL (2011: 12) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Patokan Penilaian APKG

No.	Nilai Akhir APKG	Kategori
1.	85-100	A
2.	80-84	AB
3.	70-79	B
4.	65-69	BC
5.	60-64	C
6.	55-59	CD
7.	50-54	D
8.	< 50	E

3.6.2 Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengamati aktivitas belajar siswa, peneliti menggunakan lembar pengamatan yang memuat 5 macam aspek pengamatan dalam pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan. Aspek pengamatan pada pembelajaran yang menggunakan model *VCT* Permainan yaitu: (1) kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar; (2) kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan; (3) ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan; (4) keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini; serta (5) keseriusan siswa dalam mengikuti

jalannya proses pembelajaran. Lembar pengamatan aktivitas siswa selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

Tiap-tiap aspek pengamatan mempunyai skor maksimal 4 poin, sehingga apabila semua aspek pengamatan memperoleh skor 4 poin, maka skor maksimal yang diperoleh tiap siswa yaitu 20 poin. Jadi, skor keseluruhan maksimal yang diperoleh dapat dihitung dengan mengalikan skor maksimal tiap siswa dengan jumlah siswa di dalam kelas. Yoni dkk (2010: 177) menjelaskan bahwa untuk menghitung persentase aktivitas belajar siswa, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas belajar siswa} = \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\textit{jumlah siswa} \times \textit{skor maksimal}} \times 100\%$$

Patokan penilaian yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2. Patokan Penilaian Aktivitas Belajar Siswa

No.	Presentase Aktivitas Belajar Siswa	Kategori
1.	75% - 100%	Aktif Sekali
2.	50% - 74,99%	Aktif
3.	25% - 49,99%	Cukup Aktif
4.	0% - 24,99%	Kurang Aktif

3.6.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes formatif pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa tersebut dapat dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus sebagai berikut:

(1) Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa dari tes bentuk pilihan ganda dan isian.

Skor perolehan
Skor maksimal

NA = ———————— x 100

Keterangan:

Tiap soal bentuk pilihan ganda diberi skor 1, sedangkan tiap soal bentuk isian diberi skor 2 (BSNP 2007: 25)

(2) Untuk menentukan rata-rata kelas

$$NR = \frac{\sum NA}{SN}$$

Keterangan:

NR = Nilai rata-rata

NA = Nilai Akhir

SN = Jumlah siswa

(Poerwanti dkk 2008: 6-25)

3.7 Indikator Keberhasilan

Berhasil tidaknya suatu pembelajaran ditentukan oleh tercapai atau tidaknya indikator keberhasilan pembelajaran yang ditentukan pada pembelajaran tersebut. Indikator keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan yaitu:

3.7.1 Performansi guru

Keberhasilan performansi guru yang dapat diamati melalui lembar pengamatan, baik APKG I maupun APKG II, dapat diperoleh apabila:

(1) Guru menyenangkan bagi siswa.

(2) Guru menguasai materi.

(3) Guru dapat menerapkan prinsip model pembelajaran yang digunakan, yaitu model pembelajaran *VCT* Permainan.

(4) Nilai performansi guru yang diperoleh minimal B atau nilai ≥ 70 (Djahir 2008: 81-2).

3.7.2 Aktivitas belajar siswa

Keberhasilan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran, dapat diperoleh apabila:

(1) Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar meningkat.

(2) Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan meningkat.

(3) Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan meningkat.

(4) Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini meningkat.

(5) Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran meningkat.

PERPUSTAKAAN UNNES

3.7.3 Hasil belajar siswa

Keberhasilan yang diperoleh dari hasil belajar siswa melalui tes, dapat diperoleh apabila:

(1) Rata-rata kelas sekurang-kurangnya tuntas KKM, yaitu ≥ 70.

(2) Ketuntasan belajar siswa sekurang-kurangnya 75% atau minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 70 (Mulyasa 2008: 101-2).

(3) Terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa pada siklus II jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Peneliti telah melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja di SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Penelitian dilakukan selama dua siklus, Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Siklus I dilakukan pada tanggal 5 April 2012 dan 12 April 2012, sedangkan siklus II dilakukan pada tanggal 19 April 2012 dan 3 Mei 2012. Hasil penelitian dari siklus I dan siklus II meliputi hasil tes dan nontes. Hasil tes siklus I dan siklus II berupa nilai tes formatif, sedangkan hasil nontes berupa data observasi terhadap aktivitas siswa dan performansi guru. Hasil penelitian tersebut peneliti paparkan sebagai berikut:

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I

Peneliti akan memaparkan mengenai data pelaksanaan tindakan pada siklus I. Data yang akan disampaiakan meliputi hasil belajar, observasi proses pembelajaran, refleksi, dan revisi

4.1.1.1 Paparan Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dipaparkan adalah hasil tes formatif yang dilakukan pada akhir pembelajaran siklus I. Setelah diadakan tes formatif, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1. Data Nilai Hasil Tes Formatif I

Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai
100	-	-
95	4	380
90	4	360
85	8	680
80	1	80
75	-	-
70	5	350
65	-	-
60	2	120
55	4	220
50	-	-
45	-	-
40	1	40
35	-	-
30	1	30
20	-	-
10	-	-
0	-	-
Jumlah	30	2260
Rata-rata	-	**75,33**

Tabel 4.1 di atas menunjukkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tes formatif I. Siswa yang memperoleh nilai 95 ada 4 orang siswa, yang memperoleh nilai 90 ada 4 orang siswa, yang memperoleh nilai 85 ada 8 orang siswa, yang memperoleh nilai 80 ada 1 orang siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 5 orang siswa, yang memperoleh nilai 60 ada 2 orang siswa, yang memperoleh nilai 55 ada 4 orang siswa, yang memperoleh nilai 40 ada 1 orang siswa, dan yang memperoleh nilai 30 ada 1 orang siswa. Pada tes formatif siklus I ini, tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang dari 30. Namun, ada satu orang siswa yang tidak mengikuti tes formatif I karena tidak mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan perolehan nilai di atas, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 75,33. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika rata-rata perolehan nilai tes formatif siswa sekurang-kurangnya harus tuntas KKM. KKM pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal yaitu 70. Hal itu berarti perolehan nilai rata-rata siswa pada siklus I sudah di atas KKM. Dengan kata lain, pembelajaran dikatakan sudah berhasil jika hanya dilihat dari perolehan nilai rata-rata siswa.

Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dengan nilai KKM sebesar 70, dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 4.2. Data Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentase Ketuntasan (%)
Nilai ≥ 70	22	Tuntas	73,33
Nilai < 70	8	Belum tuntas	26,67
Jumlah	30	-	100

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 ada 22 siswa dari jumlah keseluruhan siswa yang mengikuti tes formatif I yaitu 30 siswa. Dengan kata lain, persentase siswa yang tuntas baru mencapai 73,33. Sementara, masih ada 8 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70. Artinya, persentase siswa yang belum tuntas masih 26,67.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus I tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa proses pembelajaran belum berhasil. Pembelajaran dikatakan

berhasil jika ketuntasan belajar yang diperoleh siswa mencapai sekurang-kurangnya 75%. Namun, pada siklus I ini, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 73,33%. Data lebih rinci tentang daftar nilai hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran 12.

4.1.1.2 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

Selain teknik tes, penelitian tindakan kelas ini juga menggunakan teknik nontes untuk memperoleh hasil penelitian. Teknik nontes pada penelitian siklus I diperoleh dari observasi terhadap aktivitas belajar siswa, RPP yang dibuat guru, serta performansi guru saat pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil nontes, data aktivitas belajar siswa yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.3. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		Rata-rata	Keaktifan (%)
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		
1.	Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.	74	88	81	66,51
2.	Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.	71	77	74	60,72
3.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.	92	92	92	75,43
4.	Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.	100	97	98,5	83,24
5.	Keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	94	92	93	76,24

Jumlah Skor Keseluruhan	431	446	438,5	362,14
Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I				**72,43**

Tabel 4.3 di atas menunjukkan perolehan skor tiap-tiap aspek pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus I. Skor maksimal yang seharusnya diperoleh tiap-tiap aspek pengamatan pada tiap pertemuan yaitu 124 poin jika jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ada 31 siswa. Berdasarkan tabel di atas, aspek pengamatan yang memperoleh skor paling tinggi pada pertemuan 1 yaitu aspek pengamatan nomor 4 dengan perolehan skor sebesar 100 poin. Sementara aspek pengamatan yang memperoleh skor paling rendah yaitu aspek pengamatan nomor 2 dengan perolehan skor sebesar 71 poin. Aspek pengamatan nomor 1 hanya memperoleh skor sebanyak 74 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 3 memperoleh skor sebanyak 92 poin, dan aspek pengamatan nomor 5 memperoleh skor sebanyak 94 poin. Skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 1 siklus I yaitu 431 poin.

Pada pertemuan 2, ada 1 orang siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran, sehingga jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran hanya 30 siswa. Namun, keadaan tersebut tidak mempengaruhi persentase keaktifan belajar siswa. Keadaan demikian terjadi karena persentase keaktifan belajar siswa pada pertemuan 2 tetap mengalami peningkatan meskipun ada 2 aspek pengamatan yang mengalami penurunan perolehan skor. Perolehan skor tertinggi masih pada aspek pengamatan nomor 4, dan perolehan skor terendah masih pada aspek pengamatan nomor 2. Aspek pengamatan nomor 4 dan nomor 5 mengalami

penurunan skor akibat berkurangnya jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 4 memperoleh skor 97 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 5 memperoleh skor 92 poin. Sementara aspek pengamatan lainnya mengalami peningkatan perolehan skor. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh 88 poin, aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 77 poin, dan aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 92 poin. Skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 2 siklus I yaitu 446 poin.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan pada siklus I sudah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa. Meskipun terlihat ada penurunan skor pada beberapa aspek pengamatan, tepatnya 2 aspek pengamatan pada pertemuan 2, tetapi persentase keaktifan belajar siswa pada pertemuan 2 tetap meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Hal demikian terjadi karena siswa yang tidak mengikuti pembelajaran pada pertemuan 2 tidak diikutkan dalam penghitungan persentase keaktifan belajar siswa.

Rata-rata keaktifan belajar siswa dihitung untuk menentukan persentase keaktifan belajar siswa siklus I. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh rata-rata keaktifan sebesar 66,51%, aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 60,72%, aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 75,43%, aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 83,24%, sementara aspek pengamatan nomor 5 memperoleh 76,24%. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa siklus I yaitu 72,43%. Hasil

pengamatan aktivitas siswa siklus I pada tiap pertemuan beserta rekapitulasi hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran 14, 15, dan 16.

Selain mengobservasi aktivitas belajar siswa, teknik nontes juga mengobservasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru. Untuk mengamati RPP pada siklus I, digunakan Alat Penilaian Kompetensi Guru Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (APKG 1). Hasil observasi RPP yang diperoleh pada siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.4. Data Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1.	Merumuskan tujuan pem-belajaran.	3,5	3,5	3,5
2.	Mengembangkan dan meng-organisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.	3	3	3
3.	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	2,8	3	2,9
4.	Merancang pengelolaan kelas.	3	3,5	3,25
5.	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.	3,5	3,5	3,5
6.	Tampilan dokumen rencana pembelajaran.	4	4	4
Jumlah Skor Keseluruhan		19,8	20,5	20,15
Nilai APKG I		82,50	85,42	**83,96**

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut, diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap perolehan skor pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Pada pertemuan 1, skor sempurna diperoleh dari aspek pengamatan nomor 6, yaitu 4 poin, dan skor terendah diperoleh dari aspek pengamatan nomor 3, yaitu 2,8 poin. Aspek pengamatan nomor 1 dan 5 masing-masing memperoleh 3,5 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 2 dan 4 masing-masing memperoleh 3 poin. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 1 yaitu 19,8 poin, sehingga nilai APKG I pada pertemuan 1 yaitu 82,50.

Pada pertemuan 2, skor tertinggi masih diperoleh oleh aspek pengamatan nomor 4, yaitu sebesar 4 poin. Aspek pengamatan nomor 3 dan 4 meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 3 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 3,5 poin. Aspek pengamatan lain memperoleh skor tetap seperti pada pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1 dan 5 masing-masing memperoleh 3,5 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 3 poin. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 2 yaitu 20,5 poin, sehingga nilai APKG I pada pertemuan 2 yaitu 85,42.

Rata-rata perolehan skor aspek pengamatan nomor 1 yaitu sebesar 3,5 poin, aspek pengamatan nomor 2 sebesar 3 poin, aspek pengamatan nomor 3 sebesar 2,9 poin, aspek pengamatan nomor 4 sebesar 3,25, aspek pengamatan nomor 5 sebesar 3,5 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 6 sebesar 4 poin. Berdasarkan rata-rata perolehan skor pada siklus I tersebut, diperoleh rata-rata perolehan skor keseluruhan sebesar 20,15 poin. Dengan demikian, rata-rata nilai

APKG I pada siklus I yaitu 83,96. Data selengkapnya mengenai hasil pengamatan RPP siklus I tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan RPP siklus I terdapat pada lampiran 17, 19 dan 21.

Observasi lain yang dilakukan melalui teknik nontes ini yaitu observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Observasi tersebut membutuhkan APKG II untuk memperoleh data. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1.	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	3,5	3,5	3,5
2.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	2,83	3	2,92
3.	Mengelola interaksi kelas.	2,8	2,8	2,8
4.	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa ter-hadap belajar.	3	3,2	3,1
5.	Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn.	3	3	3
6.	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3	3	3
7.	Kesan umum kinerja guru/calon guru.	3	3,25	3,13
Jumlah Skor Keseluruhan		21,13	21,75	21,45
Nilai APKG II		75,46	77,68	**76,61**

Tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perolehan skor pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh skor tertinggi, yaitu 3,5 poin. Aspek pengamatan nomor 2 memperoleh skor 2,8 poin. Aspek pengamatan nomor 3 memperoleh skor terendah, yaitu 2,8 poin. Aspek pengamatan nomor 4, 5, 6, dan 7 masing-masing memperoleh 3 poin. Jumlah skor keseluruhan pada pertemuan 1 yaitu 21,13 poin, sehingga nilai APKG II yang diperoleh yaitu 75,46.

Pada pertemuan 2, aspek pengamatan nomor 2, 4, dan 7 mengalami peningkatan perolehan skor. Aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 3 poin, aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 3,2 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 7 memperoleh 3,25 poin. Aspek pengamatan nomor 1, 5, dan 6 memperoleh skor yang sama seperti pada pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh 3,5 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 5 dan 6 masing-masing memperoleh 3 poin. Jumlah skor keseluruhan pada pertemuan 2 yaitu 21,58 poin, sehingga nilai APKG II yang diperoleh yaitu 76,61.

Rata-rata perolehan skor aspek pengamatan nomor 1 yaitu sebesar 3,5 poin, aspek pengamatan nomor 2 sebesar 2,92 poin, aspek pengamatan nomor 3 sebesar 2,8 poin, aspek pengamatan nomor 4 sebesar 3,1 poin, aspek pengamatan nomor 5 sebesar 3 poin, aspek pengamatan nomor 6 sebesar 3 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 7 sebesar 3,13 poin. Berdasarkan rata-rata perolehan skor pada siklus I tersebut, diperoleh rata-rata perolehan skor keseluruhan sebesar 20,15 poin. Dengan demikian, rata-rata nilai APKG II pada siklus I yaitu 76,61. Data selengkapnya mengenai hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus I

tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus I terdapat pada lampiran 18, 20 dan 21.

4.1.1.3 Refleksi

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I, baik pertemuan 1 maupun pertemuan 2, dapat peneliti simpulkan bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Kekurangan tersebut dapat dijumpai pada performansi guru, aktivitas belajar siswa, serta hasil belajar siswa. Paparan refleksi pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

4.1.1.3.1 Performansi Guru

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap performansi guru selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan, diperoleh hasil bahwa performansi guru pada siklus I belum maksimal. Nilai akhir dari APKG I dan APKG II pada pertemuan 1 siklus I yaitu 77,80, sedangkan nilai akhir dari APKG I dan APKG II pada pertemuan 2 siklus I yaitu 80,26. Meskipun terjadi peningkatan pada pertemuan 2, tetapi hasil tersebut masih belum maksimal. Guru masih kurang jelas dalam menjelaskan materi kepada siswa sehingga banyak siswa yang masih rancu pada pengertian hidup jujur dan disiplin, serta contoh hidup jujur dan disiplin.

Pada pertemuan 2, perolehan nilai akhir performansi guru meningkat. Meningkatnya nilai terjadi karena guru mulai menegaskan perbedaan antara pengertian hidup jujur dan disiplin melalui contoh-contoh yang lebih banyak tentang penerapan hidup jujur dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Sementara siswa sudah mengerti tentang hidup senang bekerja.

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.1.3.2 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan ini juga belum maksimal. Jika dibandingkan dengan pertemuan 1, persentase keaktifan belajar siswa pada pertemuan 2 memang meningkat. Namun, siswa belum sepenuhnya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan efektif. Dengan menggunakan medel pembelajaran *VCT* Permainan, siswa terlihat antusias pada awal proses pembelajaran karena pembelajaran yang dilakukan berbeda dari pembelajaran sebelumnya. Namun, pada pertengahan proses pembelajaran, keadaan di dalam kelas mulai kurang terkontrol. Hal ini terjadi karena beberapa faktor penyebab.

Faktor pertama berasal dari guru. Pada pertemuan I, guru masih kurang jelas dalam menjelaskan tata cara permainan, sehingga masih ada beberapa siswa yang belum mengerti apa yang seharusnya dia lakukan. Akibatnya, masih ada siswa yang menanyakan tata cara bermain ketika permainan telah berlangsung. Pada pertemuan II, permainan sedikit diubah dengan pemberian LKS secara individu selama proses pembelajaran yang membuat siswa lebih berkonsentrasi.

Faktor kedua berasal dari siswa. Pada siklus I, permainan dilakukan secara individu dengan harapan semua siswa akan terlibat aktif secara langsung. Namun, pola permainan tersebut ternyata membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang suaranya kurang keras, sehingga suara siswa saat membacakan rangkaian pesan pada kartu bergambar tidak terdengar jelas oleh siswa lain.

Selain kedua faktor di atas, ada faktor lain yang menghambat proses pembelajaran, yaitu adanya kegiatan pemeriksaan gigi yang mendadak pada pertemuan 1. Kegiatan tersebut dilaksanakan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, Kegiatan pemeriksaan gigi tersebut sebelumnya tidak dikonfirmasi dengan jelas mengenai waktu pelaksanaannya. Adanya kegiatan tersebut membuat konsentrasi siswa kembali menurun dan proses pembelajaran setelah kegiatan tersebut menjadi kurang optimal.

Keadaan di atas tidak terjadi lagi pada pertemuan 2. Namun, ada 1 orang siswa yang tidak mengikuti pembelajaran pada pertemuan 2 karena sakit. Meskipun begitu, persentase keaktifan siswa tetap meningkat pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Pada pertemuan 1, persentase keaktifan siswa yang diperoleh yaitu 77,81, sedangkan pada pertemuan 2, persentase keaktifan siswa meningkat sebesar 2,45 menjadi 80,26.

4.1.1.3.3 Hasil Belajar Siswa

Adanya kekurangan-kekurangan yang membuat performansi guru dan aktivitas belajar menjadi kurang optimal ternyata berdampak pada hasil belajar siswa. Hal itu terbukti karena ketuntasan belajar siswa belum mencapai 75%. Persentase siswa yang tuntas hanya 73,33 dengan nilai rata-rata sebesar 75,33. Berdasarkan analisis jawaban siswa pada tes formatif I, siswa paling banyak menjawab salah pada soal pengertian. Siswa masih keliru dalam membedakan pengertian hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja. Selain itu, masih banyak juga siswa yang belum tepat memberikan contoh serta tujuan melaksanakan hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-

hari. Analisis jawaban siswa pada tes formatif I dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 13.

4.1.1.4 Revisi

Berdasarkan refleksi pembelajaran di atas, peneliti akan melakukan beberapa perbaikan untuk siklus berikutnya. Perbaikan tersebut bertujuan agar performansi guru dan aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Dengan demikian, hasil belajar siswa juga diharapkan akan meningkat pula. Perbaikan yang akan peneliti lakukan diantaranya yaitu: (1) peneliti akan mengulang kembali materi yang belum dikuasai siswa dengan disertai contoh yang lebih bervariasi; (2) peneliti lebih memperjelas tata cara permainan dalam model pembelajaran *VCT*; serta (3) permainan pada siklus II akan dilakukan secara berpasangan, sehingga diharapkan permainan akan berlangsung lebih lancar.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Setelah peneliti melakukan refleksi dan revisi terhadap hasil pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan pada siklus I, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil pembelajaran pada siklus I masih kurang memuaskan. Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti melakukan siklus II. Hasil pembelajaran pada siklus II dijabarkan secara lebih rinci sebagai berikut:

4.1.2.1 Paparan Hasil Belajar

Hasil belajar yang akan dipaparkan adalah hasil tes formatif yang dilakukan pada akhir pembelajaran siklus II. Setelah diadakan tes formatif, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6. Data Nilai Hasil Tes Formatif II

Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai
100	2	200
95	1	95
90	8	720
85	5	425
80	3	240
75	6	450
70	4	280
65	1	65
60	1	60
50	-	-
40	-	-
30	-	-
20	-	-
10	-	-
0	-	-
Jumlah	31	2535
Rata-rata	-	**84,50**

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan tes formatif siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 100 ada 1 orang siswa, yang memperoleh nilai 95 ada 1 orang siswa, yang memperoleh nilai 90 ada 8 orang siswa, yang memperoleh nilai 85 ada 5 orang siswa, yang memperoleh nilai 80 ada 3 orang siswa, yang memperoleh nilai 75 ada 6 orang siswa, yang memperoleh nilai 70 ada 4 orang siswa, sedangkan 2 orang siswa lainnya masing-masing memperoleh nilai 65 dan 60.

Berdasarkan perolehan nilai di atas, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 84,50. Nilai rata-rata tersebut meningkat jika dibandingkan dengan nilai rata-rata pada siklus I. Dengan demikian, pembelajaran pada siklus II juga dapat dikatakan berhasil karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa sudah melebihi batas nilai KKM mata pelajaran PKn, yaitu lebih dari atau sama dengan 70.

Persentase tuntas belajar klasikal siswa pada siklus II dengan nilai KKM sebesar 70, dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

PERPUSTAKAAN UNNES

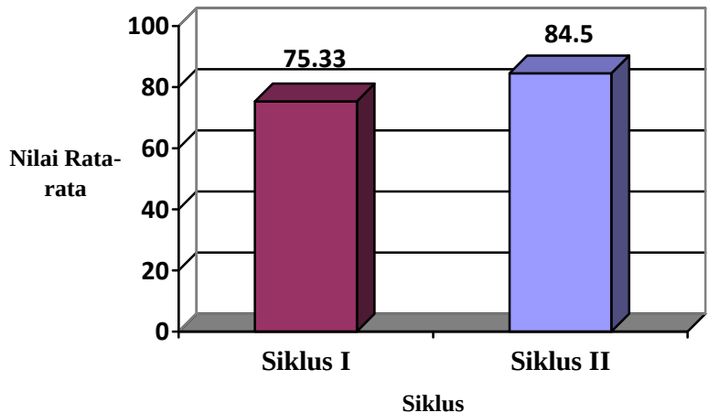
Tabel 4.7. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Keterangan	Persentasi Ketuntasan (%)
Nilai ≥ 70 Nilai < 70	29 2	Tuntas Belum tuntas	93,55% 6,45%
Jumlah	31	-	100%

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 ada 29 siswa dari jumlah keseluruhan 31 siswa. Dengan kata lain, ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 93,55%. Sementara masih ada 2 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70. Artinya, siswa yang belum tuntas masih 6,45%.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa proses pembelajaran sudah berhasil. Pembelajaran dikatakan berhasil karena ketuntasan belajar siswa sudah lebih dari 75%, meskipun belum mencapai ketuntasan yang sempurna, yaitu 100%. Persentase ketuntasan belajar siswa belum sempurna karena masih ada 2 orang siswa yang memperoleh nilai kurang dari 70. Data lebih rinci tentang daftar nilai hasil belajar siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 24.

Hasil belajar yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan gambaran peningkatan hasil belajar selama menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan:



Gambar 4.1 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

4.1.2.2 Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

Observasi yang dilakukan pada siklus II dengan menggunakan teknik nontes yaitu observasi terhadap aktivitas belajar siswa, RPP yang dibuat guru, serta performansi guru ketika proses pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil nontes, data aktivitas belajar siswa yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.8. Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		Rata-rata	Keaktifan (%)
		Pert.1	Pert. 2		
1.	Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.	92	95	93,5	75,40
2.	Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.	85	87	86	69,36
3.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.	97	99	98	79,04
4.	Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.	104	112	108	87,10
5.	Keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	94	95	94,5	76,21

Jumlah Skor Keseluruhan	472	488	480	387,11
Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I				**77,42**

Tabel 4.8 di atas menunjukkan perbandingan perolehan skor tiap-tiap aspek pengamatan aktivitas belajar siswa pada siklus II. Berdasarkan tabel di atas, aspek pengamatan yang memperoleh skor paling tinggi pada pertemuan 1 yaitu aspek pengamatan nomor 4 dengan perolehan skor sebesar 104 poin. Sementara aspek pengamatan yang memperoleh skor paling rendah yaitu aspek pengamatan nomor 2 dengan perolehan skor sebesar 85 poin. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh skor sebanyak 92 poin, aspek pengamatan nomor 3 memperoleh skor sebanyak 97 poin, dan aspek pengamatan nomor 5 memperoleh skor sebanyak 94 poin. Skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 1 siklus I yaitu 472 poin.

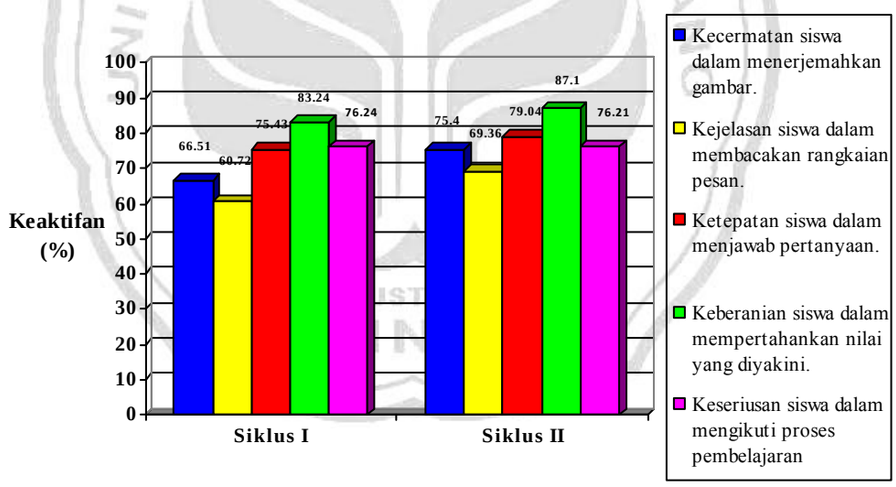
Pada pertemuan 2, perolehan skor tertinggi masih pada aspek pengamatan nomor 4, dan perolehan skor terendah masih pada aspek pengamatan nomor 2. Apek pengamatan nomor 4 memperoleh skor 112 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 2 memperoleh skor 87 poin. Sementara aspek pengamatan lainnya mengalami peningkatan perolehan skor. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh 95 poin, aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 99 poin, dan aspek pengamatan nomor 5 memperoleh 95 poin. Skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 2 siklus I yaitu 488 poin.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II dapat dikatakan berhasil. Skor semua aspek pengamatan aktivitas siswa mengalami peningkatan pada pertemuan 2 jika

dibandingkan dengan pertemuan 1, sehingga nilai aktivitas siswa yang diperoleh pada pertemuan 2 juga meningkat.

Rata-rata keaktifan belajar siswa dihitung untuk menentukan persentase keaktifan belajar siswa siklus II. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh rata-rata keaktifan sebesar 75,40%, aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 69,36%, aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 79,04%, aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 87,10%, sementara aspek pengamatan nomor 5 memperoleh 76,21%. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa siklus I yaitu 77,42%. Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II pada tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan aktivitas siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran 26, 27, dan 28.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan gambaran peningkatan aktivitas siswa ketika menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan:



Gambar 4.2 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Selain mengobservasi aktivitas belajar siswa, teknik nontes juga mengobservasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada siklus II.

Observasi terhadap RPP dilakukan menggunakan APKG 1. Hasil observasi RPP pada siklus II dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.9. Data Hasil Observasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran.	3,5	3,5	3,5
2.	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.	3,3	3,7	3,5
3.	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	3,2	3,4	3,3
4.	Merancang pengelolaan kelas.	3,5	3,5	3,5
5.	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.	3,5	3,5	3,5
6.	Tampilan dokumen rencana pembelajaran.	4	4	4
Jumlah Skor Keseluruhan		21	21,6	21,3
Nilai APKG I		87,50	90,00	**88,75**

Tabel 4.9 di atas menunjukkan hasil pengamatan terhadap RPP pada siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut, diketahui bahwa terjadi peningkatan terhadap perolehan skor pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Pada pertemuan I, skor sempurna diperoleh dari aspek pengamatan nomor 6, yaitu 4 poin, dan skor terendah diperoleh dari aspek pengamatan nomor 3, yaitu 3,2 poin. Aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 3,3 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 1, 4, dan 5 masing-masing memperoleh 3,5 poin. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan I yaitu 21 poin, sehingga nilai APKG I pada pertemuan I yaitu 87,50.

Pada pertemuan 2, skor tertinggi masih diperoleh oleh aspek pengamatan nomor 4, yaitu sebesar 4 poin. Aspek pengamatan nomor 2 dan 3 meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 2 memperoleh 3,7 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 3 memperoleh 3,4 poin. Aspek pengamatan lain memperoleh skor tetap seperti pada pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1, 4, dan 5 masing-masing memperoleh 3,5 poin. Jumlah skor keseluruhan yang diperoleh pada pertemuan 2 yaitu 21,6 poin, sehingga nilai APKG I pada pertemuan 2 yaitu 90,00.

Rata-rata perolehan skor aspek pengamatan nomor 1 yaitu sebesar 3,5 poin, aspek pengamatan nomor 2 sebesar 3,5 poin, aspek pengamatan nomor 3 sebesar 3,3 poin, aspek pengamatan nomor 4 sebesar 3,5 poin, aspek pengamatan nomor 5 sebesar 3,5 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 6 sebesar 4 poin. Berdasarkan rata-rata perolehan skor pada siklus II tersebut, diperoleh rata-rata perolehan skor keseluruhan sebesar 21,3 poin. Dengan demikian, rata-rata nilai APKG I pada siklus II yaitu 88,75. Data selengkapnya mengenai hasil pengamatan RPP siklus II tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan RPP terdapat pada lampiran 29, 31 dan 33.

Selain observasi terhadap RPP, observasi juga dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan APKG II. Hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan pada siklus II, baik pertemuan 1 maupun pertemuan 2, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

No.	Aspek Pengamatan	Perolehan Skor		
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
1.	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	4	4	4
2.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	3,2	3,2	3,2
3.	Mengelola interaksi kelas.	3,2	3,2	3,2
4.	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa ter-hadap belajar.	3,2	3,4	3,3
5.	Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn.	3	3,3	3,15
6.	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3	3	3
7.	Kesan umum kinerja guru/calon guru.	3,25	3,25	3,25
Jumlah Skor Keseluruhan		22,85	23,35	23,10
Nilai APKG II		81,61	83,39	**82,50**

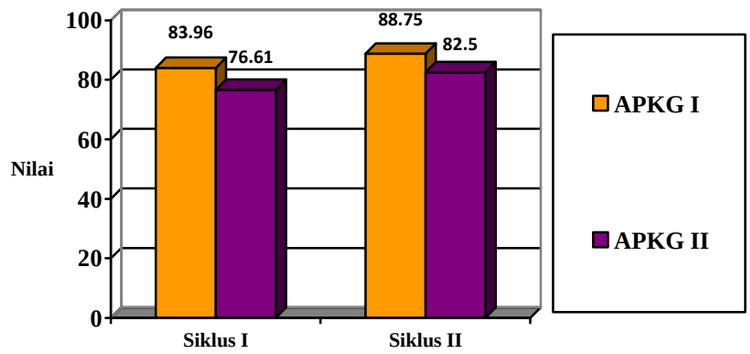
Tabel di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perolehan skor pada pertemuan 2 jika dibandingkan dengan pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh skor tertinggi, yaitu 4 poin. Aspek pengamatan nomor 7 memperoleh 3,25 poin. Aspek pengamatan nomor 2, 3, dan 4 masing-masing memperoleh skor 3,2 poin. Aspek pengamatan nomor 5 dan 6 memperoleh skor terendah, yaitu masing-masing 3 poin. Jumlah skor keseluruhan pada pertemuan 1 yaitu 22,85 poin, sehingga nilai APKG II yang diperoleh yaitu 81,61.

Pada pertemuan 2, aspek pengamatan nomor 4 dan 5 mengalami peningkatan perolehan skor. Aspek pengamatan nomor 4 memperoleh 3,4 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 5 memperoleh 3,3 poin. Aspek pengamatan nomor 1, 2, 3, 6, dan 7 memperoleh skor yang sama seperti pada pertemuan 1. Aspek pengamatan nomor 1 memperoleh 4 poin, aspek pengamatan nomor 2 dan 3 masing-masing memperoleh 3,2 poin, aspek pengamatan nomor 6 memperoleh 3 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 7 memperoleh 3,25 poin. Jumlah skor keseluruhan pada pertemuan 2 yaitu 23,35 poin, sehingga nilai APKG II yang diperoleh yaitu 83,39.

Rata-rata perolehan skor aspek pengamatan nomor 1 yaitu sebesar 4 poin, aspek pengamatan nomor 2 sebesar 3,2 poin, aspek pengamatan nomor 3 sebesar 3,2 poin, aspek pengamatan nomor 4 sebesar 3,3 poin, aspek pengamatan nomor 5 sebesar 3,15 poin, aspek pengamatan nomor 6 sebesar 3 poin, sedangkan aspek pengamatan nomor 7 sebesar 3,25 poin. Berdasarkan rata-rata perolehan skor pada siklus I tersebut, diperoleh rata-rata perolehan skor keseluruhan sebesar 23,10 poin. Dengan demikian, rata-rata nilai APKG II pada siklus II yaitu 82,25. Data selengkapnya mengenai hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus II tiap pertemuan dan rekapitulasi pengamatan pelaksanaan pembelajaran siklus II terdapat pada lampiran 30, 32 dan 33.

Hasil perolehan nilai APKG I dan APKG II pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Berikut merupakan gambaran peningkatan nilai performansi guru pada pelaksanaan pembelajaran PKn materi

Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan:



Gambar 4.3 Peningkatan Performansi Guru

4.1.2.3 Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi dan revisi pada siklus I, peneliti dapat melakukan perbaikan pada siklus II berdasarkan atas kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan antara lain peneliti menerangkan materi pembelajaran secara lebih rinci dengan didahului contoh-contoh perilaku yang mencerminkan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Banyaknya contoh tersebut, siswa menjadi lebih paham untuk menyimpulkan pengertian dari hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja. Selain itu, siswa juga menjadi lebih teliti dalam menerjemahkan maksud gambar. Suara siswa menjadi lebih jelas dan keras ketika membacakan rangkaian pesan, karena pada siklus II permainan dilakukan secara berpasangan. Dengan adanya perbaikan tersebut, hasil belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus II, dapat diketahui bahwa pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja pada siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal ini sudah berlangsung dengan baik. Penggunaan model pembelajaran *VCT* Permainan pada pembelajaran ini mampu meningkatkan performansi guru dan aktivitas belajar siswa pada proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa. Dengan adanya peningkatan tersebut, peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

Dasar pembahasan dalam penelitian ini yaitu hasil tes dan hasil nontes dari pelaksanaan dua siklus pembelajaran, yaitu siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil tes meliputi hasil tes formatif pada tiap siklusnya, sedangkan pembahasan hasil nontes meliputi hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa serta performansi guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II.

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model pembelajaran *VCT* Permainan pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja ini memperoleh hasil penelitian dengan pemaknaan sebagai berikut:

4.2.1.1 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal, tetapi pada akhirnya hampir semua aspek

pengamatan mengalami peningkatan pada siklus II. Adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kegiatan belajar karena siswa melakukan suatu proses usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku, yaitu perubahan aktivitas siswa ketika proses pembelajaran menjadi lebih baik, sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan di kelas, seperti teori yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 2). Selain itu, adanya peningkatan aktivitas belajar siswa ketika proses pembelajaran berlangsung juga sejalan dengan pendapat Scannel (2007: 54), yang menyebutkan bahwa permainan akan membuat siswa dapat terlibat langsung, sehingga pada akhirnya akan dapat meningkatkan aktivitas belajar mereka. Keterlibatan siswa dapat terlihat melalui aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Pembelajaran PKn di kelas II ini menggunakan suatu model pembelajaran, karena menurut Suprijono (2011: 46), model pembelajaran dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, serta mengekspresikan diri. Hal tersebut terbukti karena dengan menggunakan model pembelajaran *VCT*, siswa mendapatkan pengetahuan mengenai nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, dapat mengemukakan gagasan-gagasan tentang nilai-nilai yang diyakininya, mendapatkan keterampilan-keterampilan seperti membaca dan mendengarkan, dapat mengembangkan cara berpikirnya, serta dapat mengekspresikan diri dalam permainan pembelajaran.

Model Pembelajaran *VCT* memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajarannya. Guru dan siswa melakukan langkah-langkah pembelajaran *VCT* sesuai dengan teori Jarolimek (1977) dalam Taniredja, Faridli, dan Harmianto

(2011: 89-90). Tahap pertama yang dilakukan yaitu kebebasan memilih. Pada tahap ini, pertama-tama guru menunjukkan suatu kejadian, kemudian siswa bebas menentukan apa yang harus dilakukan ketika menghadapi situasi seperti itu. Berikutnya, guru memberikan alternatif-alternatif sikap maupun perilaku dalam menghadapi situasi tersebut. Pada tahap kedua yaitu tahap menghargai, guru membantu meyakinkan siswa dengan nilai yang dipilihnya, sehingga siswa senang dan bangga dengan pilihannya tersebut. Langkah berikutnya, guru membantu siswa untuk berlatih berani menunjukkan nilai yang dipilihnya di depan umum dengan penuh kesadaran. Tahap ketiga yaitu tahap berbuat merupakan kegiatan pembiasaan agar siswa selalu melakukan perilaku sesuai pilihannya.

Dengan menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan, siswa dapat melakukan 8 aktivitas belajar sekaligus sesuai dengan pendapat Dierich dalam Hamalik (2011: 172-3), yaitu kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional. Kegiatan visual yang dilakukan siswa yaitu membaca dan mengamati gambar-gambar pada media kartu bergambar. Kegiatan lisan yang dilakukan siswa yaitu mengemukakan pendapat tentang suatu perilaku maupun kejadian berdasarkan keterangan dan gambar pada media kartu bergambar. Kegiatan mendengarkan yang dilakukan siswa yaitu mendengarkan petunjuk permainan *VCT* Andai-Andai dan berdiskusi dengan teman sebangku untuk mengerjakan LKS. Kegiatan menulis yang yang dilakukan siswa yaitu mengerjakan LKS dan tes formatif. Kegiatan menggambar yang dilakukan siswa yaitu menggambar tabel ketika mengerjakan LKS. Kegiatan metrik yang dilakukan siswa yaitu melaksanakan permainan *VCT* Andai-Andai.

Kegiatan mental yang dilakukan siswa yaitu mengingat sikap-sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari dan membuat keputusan mengenai nilai-nilai yang diyakini. Kegiatan emosional yang dilakukan siswa yaitu berani untuk mengemukakan pendapat di depan guru dan teman-teman sekelasnya.

Pola pembelajaran yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung menurut rumusan pola pembelajaran Mudhofir (1987) dalam Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.9-10) yaitu pola pembelajaran guru dan media dengan siswa. Pola pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar siswa, tetapi guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat menggantikan peran guru sebagai sumber belajar. Pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan ini, guru menggunakan media kartu bergambar yang dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar. Media kartu bergambar yang berisikan penjelasan dan gambaran kejadian-kejadian dalam kehidupan sehari-hari akan memudahkan siswa untuk berandai-andai seolah-olah siswa mengalami kejadian-kejadian tertentu. Dengan demikian, media kartu bergambar dapat menggantikan peran guru untuk menjelaskan kejadian-kejadian tersebut.

Adanya kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran memang lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru. Guru berarti sudah menganggap siswa sebagai individu yang memiliki unsur-unsur dinamis, yang dapat berkembang jika disediakan kondisi yang menunjang oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal

tersebut sesuai dengan beberapa ciri pembelajaran yang dikemukakan oleh Kustandi dan Sucipto (2011: 5).

Penilaian yang diperoleh ketika aktivitas belajar berlangsung termasuk ke dalam salah satu ranah belajar menurut teori Bloom dalam Rifa'I dan Anni (2009: 86-90), yaitu ranah afektif. Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan perasaan, minat, sikap, dan nilai. Kategori yang telah tercapai yaitu penerimaan, penanggapan, dan penilaian siswa terhadap suatu nilai yang ada pada materi nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja.

4.2.1.2 Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2009: 85), hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Sejalan dengan teori tersebut, hasil belajar yang diperoleh siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada penelitian tindakan kelas ini merupakan perubahan perilaku yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan siswa setelah melakukan pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan. Berdasarkan hasil belajar tersebut, maka siswa telah mengalami proses belajar karena peningkatan hasil belajar pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I menunjukkan bahwa siswa mengalami perubahan kemampuan diri, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, seperti teori yang dikemukakan oleh Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.3). Menurut pendapat Slameto (2010: 2), perubahan tersebut terjadi akibat adanya interaksi dengan lingkungan, yaitu pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar yang diperoleh siswa melalui tes formatif ini merupakan perubahan kemampuan diri pada ranah kognitif. Merujuk teori Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2009: 86-90), ada tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PKn ini merupakan hasil belajar pada ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Kategori yang telah tercapai pada ranah ini yaitu kategori pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja pada mata pelajaran PKn.

Kedua kategori tersebut muncul dalam tes formatif yang digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa. Kategori pengetahuan merupakan tingkat hasil belajar yang paling rendah pada ranah kognitif. Pada kategori ini, siswa harus mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, misalnya mengenai pengetahuan-pengetahuan disiplin di jalan seperti macam-macam rambu lalu-lintas, kegunaan masing-masing rambu lalu-lintas, dan sebagainya. Untuk kategori pemahaman, siswa dapat menerjemahkan materi yang diperolehnya karena tidak hanya sekedar mengingat materi. Misalnya siswa tidak hanya mengingat kegunaan rambu lalu-lintas, tetapi mampu membayangkan bagaimana jika seseorang mematuhi maupun melanggar rambu tersebut. Hasil belajar ini berada satu tahap di atas tahap pengingatan materi, tetapi masih mencerminkan tahap pemahaman yang paling rendah.

4.2.1.3 Performansi Guru

Performansi guru dinilai menggunakan APKG I untuk menilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh guru dan APKG II untuk menilai performansi guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil penilaian performansi guru pada penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan ini mengalami peningkatan pada siklus II jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I.

Peningkatan performansi guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, karena guru dapat berupaya membuat siswanya belajar, seperti teori yang dikemukakan oleh Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.9). Sesuai dengan pendapat Kustandi dan Sucipto (2011: 5), guru juga mengupayakan secara sadar dan sengaja dalam mempersiapkan pembelajaran, yaitu dengan merancang RPP dengan baik, karena pembelajaran bukan kegiatan yang insidental. Oleh karena itu, RPP dibuat berdasarkan langkah-langkah teknis pelaksanaan model pembelajaran *VCT* Permainan menurut Al-lamri dan Ichas (2006: 88-9). Langkah-langkah yang dimaksud yaitu guru menanyakan kepada siswa apakah suka bermain atau tidak pada saat apersepsi. Kemudian guru menentukan tema permainan yaitu tentang perilaku jujur, disiplin, dan senang bekerja. Guru dan siswa bersepakat menentukan waktu dan tempat untuk belajar, serta akan bermain secara individu atau kelompok. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan makna dan tata cara dalam permainan *VCT* Andai-Andai. Setelah permainan selesai, siswa mengerjakan LKS, kemudian mendiskusikan hasilnya bersama-sama dengan guru. Kegiatan berakhir dengan menyimpulkan

hasil diskusi kelas. Dengan demikian, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran karena tidak hanya menerima materi dari guru.

Peningkatan performansi guru tersebut juga membuktikan bahwa guru dapat mengembangkan salah satu kompetensi yang harus dimiliki menurut Undang-Undang No.14 Tahun 2005 Bab IV Pasal 10 (2006: 8), yaitu kompetensi pedagogik. Dalam kompetensi pedagogik tersebut, guru dapat memahami siswa, merancang pembelajaran melalui pembuatan RPP dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat, mengevaluasi hasil belajar siswa, serta mengembangkan diri siswa untuk mengaktualisiasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Penilaian mengenai kompetensi pedagogik inilah yang dilakukan menggunakan APKG I dan APKG II.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Peneliti telah menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan pada pembelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja di kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal. Setelah melihat hasil belajar pada siklus I dan siklus II, model pembelajaran *VCT* Permainan ini mempunyai beberapa implikasi dalam penerapannya.

Model pembelajaran *VCT* merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa mencari dan menentukan suatu nilai yang dianggapnya baik untuk menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Semua materi pada mata pelajaran PKn di kelas II SD berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan, seperti kerukunan, saling berbagi, tolong menolong, cinta lingkungan, menghargai pendapat orang lain, kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja. Oleh karena itu,

model pembelajaran *VCT* tepat jika diterapkan pada mata pelajaran PKn di kelas II SD.

Salah satu teknik penyampaian dalam model pembelajaran *VCT* yaitu teknik mengungkapkan nilai melalui permainan. Bahar (2008: 124-5) dalam penelitiannya mengemukakan beberapa permainan yang cocok untuk kelas tinggi dan kelas rendah. Untuk kelas tinggi, permainan yang bisa dilakukan yaitu permainan kartu, pesan berantai, dan melacak kata, sedangkan untuk kelas rendah, permainan yang cocok yaitu disiplin diri di jalan raya, bermain kartu peran, menyusun kartu huruf, dan menyusun potongan-potongan kertas. Selain itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, permainan *VCT* Andai-Andai berhasil diterapkan di kelas II karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru. Oleh karena itu, permainan *VCT* Andai-Andai juga dapat dijadikan sebagai teknik permainan yang efektif jika diterapkan di kelas rendah, terutama di kelas II.

Menurut Toyibin dan Djahiri (1992: 100), bahan untuk permainan *VCT* Andai-Andai yaitu sobekan kertas. Namun, siswa kelas II masih membutuhkan visualisasi dalam proses pembelajarannya, sehingga sobekan kertas tersebut dilengkapi dengan gambar yang memperlihatkan suatu kejadian berdasarkan rangkaian pesan. Oleh karena itu, penerapan permainan *VCT* Andai-Andai akan lebih optimal dilaksanakan di kelas II jika menggunakan media berupa kartu bergambar.

Pada proses pelaksanaan permainan *VCT* Andai-Andai di siklus I, masih ada kendala yang menghambat jalannya permainan, salah satunya faktor dari

siswa. Namun, keadaan tersebut dapat diatasi pada siklus II dengan mengubah pola permainan, yaitu dari permainan individu menjadi permainan berpasangan. Oleh karena itu, permainan *VCT* Andai-Andai akan lebih optimal diterapkan di kelas II jika dilaksanakan secara berpasangan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *VCT* Permainan dapat meningkatkan performansi guru, serta aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal pada mata pelajaran PKn materi Mengenal Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Berikut merupakan hasil yang diperoleh setelah penelitian tindakan kelas dilakukan:

5.1.1 Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran PKn yang dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan keberanian siswa baik dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, serta mampu melatih siswa untuk menentukan pilihan mengenai nilai-nilai yang baik pada mata pelajaran PKn materi Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *VCT* Permainan ini dapat dilihat pada peningkatan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, aktivitas belajar siswa yang diperoleh yaitu 72,43%, sedangkan pada siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat sebanyak 4,99% menjadi 77,42%.

5.1.2 Hasil Belajar

Model pembelajaran *VCT* Permainan yang diterapkan di kelas II pada mata pelajaran PKn materi Mengenal Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Terbukti dari hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal yang mengalami peningkatan pada siklus II jika dibandingkan dengan perolehan hasil belajar pada siklus I. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I yaitu 75,33 dengan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 73,33%. Pada siklus II, rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh yaitu sebesar 84,50 dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 93,55%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 9,17 dan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 20,22%.

5.1.3 Performansi Guru

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan dapat diaplikasikan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik di kelas. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan *VCT* Permainan juga dapat meningkatkan performansi guru pada saat proses pembelajaran. Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *VCT* Permainan ini dapat dilihat dari hasil pengamatan performansi guru pada saat penelitian tindakan kelas dilakukan. Pada siklus I, nilai performansi guru yang diperoleh yaitu 79,06, sedangkan pada siklus II, nilai performansi guru yang diperoleh mengalami peningkatan sebesar 5,52 menjadi 84,58.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

5.2 Saran

Berdasarkan temuan-temuan dan simpulan tersebut, maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam penelitian, yaitu guru, siswa, dan kepala sekolah. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

5.2.1 Kepada Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran PKn, khususnya pada materi Mengenal Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

5.2.2 Kepada Siswa

Dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *VCT* Permainan, siswa hendaknya lebih aktif baik dalam tanya jawab maupun dalam mengemukakan pendapat, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan akan lebih efektif.

5.2.3 Kepada Kepala Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah, hendaknya kepala sekolah memberi kesempatan kepada guru untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, memberikan dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara optimal.

Lampiran 1

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMANDUNGAN 3
Jl. Kompol Suprapto No.1 Telp. (0283) 321987 Tegal Kode Pos 52114

DAFTAR NILAI SISWA KELAS II

TAHUN AJARAN 2010/2011

Mata Pelajaran : PKn

Materi : Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	Zaelani Sidik	65	Belum tuntas
2.	Aulia Rahmania	85	Tuntas
3.	Adinda Sukmawati P.	75	Tuntas
4.	Fressiana Sarah A.	85	Tuntas
5.	M. Firman Zakaria	60	Belum tuntas
6.	Laela Izzatunnisa	65	Belum tuntas
7.	Aris Setiawan	65	Belum tuntas
8.	Didi Casnadi	80	Tuntas
9.	Firda Rismayanti	75	Tuntas
10.	Witanti	70	Tuntas
11.	Syairul Islam L.	70	Tuntas
12.	Taufik Nurrohman	75	Tuntas
13.	Diah Nurlita	80	Tuntas
14.	Erni Nur Fitriani	80	Tuntas
15.	Hindun Fauziah	65	Belum tuntas
16.	Iin Inayah	80	Tuntas

PERPUSTAKAAN UNNES

17.	Imelda Lulu M.	70	Tuntas
NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
18.	Irris Ancalareska	95	Tuntas
19.	M. Anjas	60	Belum tuntas
20.	M. Rizki Maulana	75	Tuntas
21.	M. Yusuf R.	60	Belum tuntas
22.	Nur Aida Putri	85	Tuntas
23.	Putri Eliza S.	85	Tuntas
24.	Ria Irmawati	65	Belum tuntas
25.	Risma Indah F.	90	Tuntas
26.	Tania Aulia Nabila	85	Tuntas
27.	Taufik Asy'ari	70	Tuntas
28.	Tiara Mardiana	65	Belum tuntas
29.	Yesi Otista Fiani	65	Belum tuntas
30.	Dhianul Fadhil Nizar	70	Tuntas
31.	Reza Purnomo	55	Belum tuntas

Mengetahui,

Guru Kelas

Anisah S.Pd
196606101992012001

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 2

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMANDUNGAN 3
Jl. Kompol Suprapto No.1 Telp. (0283) 321987 Tegal Kode Pos 52114

DAFTAR NAMA SISWA KELAS II

TAHUN AJARAN 2011/2012

NOMOR URUT	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1.	Doni Fariz	L
2.	Nur Riska Kristina	P
3.	Arya Dizqri Samudra	L
4.	Erlangga Abdul Solikhin	L
5.	M. Afif	L
6.	Salman Alfarizi	L
7.	Toni Hermawan	L
8.	Wahid Abdul Rohman	L
9.	Yanuar Idfi Pratama	L
10.	Alivia Fatah Yumna	P
11.	Diva Alvian Nanda	P
12.	Dwi Prasasti	P
13.	Egi Budi Pratama	L
14.	Fachriel Saputra Dewa	L
15.	Friska Septiani	P
16.	Imelda Maylany	P

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

17.	Irma May Saroh	P
18.	Mochamad Walyudin	L
NOMOR URUT	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
19.	Moh. Irfan Maolana	L
20.	Moh. Ryan Ramadani	L
21.	Moh. Wahyudin	L
22.	Muh. Firdaus	L
23.	Nurunnisa Fadhilah	P
24.	Prastowo	L
25.	Rangga Dwi Saputra	L
26.	Suci Soliha	P
27.	Tuada Rohadatul Aisy	P
28.	Yudha Hadi Pranoto	L
29.	Zidan Alfarizi	L
30.	Adam Zakaria	L
31.	M. Alvin Novianto	L

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 3

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMANDUNGAN 3
Jl. Kompol Suprapto No.1 Telp. (0283) 321987 Tegal Kode Pos 52114

DAFTAR NILAI ULANGAN TENGAH SEMESTER II

Kelas : II

Mata Pelajaran : PKn

Tahun Ajaran : 2011/2012

NOMOR URUT	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	Doni Fariz	73	Tuntas
2.	Nur Riska Kristina	76	Tuntas
3.	Arya Dizqri Samudra	70	Tuntas
4.	Erlangga Abdul Solikhin	58	Belum tuntas
5.	M. Afif	70	Tuntas
6.	Salman Alfarizi	46	Belum tuntas
7.	Toni Hermawan	40	Belum tuntas
8.	Wahid Abdul Rohman	62	Belum tuntas
9.	Yanuar Idfi Pratama	70	Tuntas
10.	Alivia Fatah Yumna	80	Tuntas
11.	Diva Alvian Nanda	71	Tuntas
12.	Dwi Prasasti	45	Belum tuntas
13.	Egi Budi Pratama	96	Tuntas

14.	Fachriel Saputra Dewa	78	Tuntas
15.	Friska Septiani	89	Tuntas
16.	Imelda Maylany	85	Tuntas
NOMOR URUT	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
17.	Irma May Saroh	63	Belum tuntas
18.	Mochamad Walyudin	82	Tuntas
19.	Moh. Irfan Maolana	70	Tuntas
20.	Moh. Ryan Ramadani	53	Belum tuntas
21.	Moh. Wahyudin	51	Belum tuntas
22.	Muh. Firdaus	69	Belum tuntas
23.	Nurunnisa Fadhilah	87	Tuntas
24.	Prastowo	70	Tuntas
25.	Rangga Dwi Saputra	70	Tuntas
26.	Suci Soliha	65	Belum tuntas
27.	Tuada Rohadatul Aisy	85	Tuntas
28.	Yudha Hadi Pranoto	73	Tuntas
29.	Zidan Alfarizi	70	Tuntas
30.	Adam Zakaria	70	Tuntas
31.	M. Alvin Novianto	33	Belum tuntas

PERPUSTAKAAN UNNES

Mengetahui,

Guru Kelas

Anisah S.Pd
196606101992012001

Lampiran 4

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		A				B				C				D				E			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Doni Fariz																				
2.	Nur Riska																				
3.	Arya D.S																				
4.	Erlangga																				
5.	M. Afif																				
6.	Salman A.																				
7.	Toni H.																				
8.	Wahid A.R																				
9.	Yanuar I.P																				
10.	Alivia F.Y																				
11.	Diva A.N																				
12.	Dwi P.																				
13.	Egi Budi P.																				
14.	Fachriel S.																				
15.	Friska S.																				
16.	Imelda M.																				
17.	Irma M.S																				
18.	M.Walyudin																				
19.	M. Irfan M.																				
20.	M. Ryan R.																				
21.	M.Wahyudin																				
22.	M. Firdaus																				
23.	Nurunnisa F.																				
24.	Prastowo																				
25.	Rangga D.S																				
26.	Suci Soliha																				
27.	Tuada R.A																				
28.	Yudha H.P																				
29.	Zidan A.																				
30.	Adam Z.																				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

31.	M. Alvin N																						
Jumlah Skor																							
Skor keseluruhan																							
Aktivitas belajar siswa																							

Keterangan :

A = Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

B = Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

C = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

D = Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

E = Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

$$\text{Aktivitas Belajar Siswa} = \sum \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal} \text{ x } \textit{jumlah siswa}} \text{ x } 100\%$$

Tegal, …… 2012

Observer Peneliti

…… ……

Lampiran 5

DESKRIPTOR PENILAIAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *VCT* PERMAINAN

A. Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan hal-hal berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Siswa menerjemahkan gambar dengan lambat dan salah.
2	Siswa menerjemahkan gambar dengan cepat tetapi salah.
3	Siswa menerjemahkan gambar dengan lambat tetapi betul.
4	Siswa menerjemahkan gambar dengan cepat dan betul.

B. Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan hal-hal berikut:

a. Siswa membaca kalimat dengan tepat
b. Siswa membaca dengan suara lantang.
c. Siswa membaca dengan lafal yang jelas.
d. Siswa membaca dengan intonasi yang benar.

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak

2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

C. Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan hal-hal berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Siswa menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu dan kurang tepat.
2	Siswa menjawab pertanyaan dengan tegas tetapi kurang tepat.
3	Siswa menjawab pertanyaan dengan ragu-ragu tetapi tepat.
4	Siswa menjawab pertanyaan dengan tegas dan tepat.

D. Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan hal-hal berikut:

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Siswa tidak dapat mempertahankan nilai yang diyakini dan terpengaruh nilai yang kurang baik.
2	Siswa mempertahankan nilai yang kurang baik.
3	Siswa tidak dapat mempertahankan nilai yang diyakini tetapi menjadi terpengaruh nilai yang lebih baik.
4	Siswa dapat mempertahankan nilai yang sudah baik.

E. Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan hal-hal berikut:

a. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru.
b. Siswa tidak mengganggu teman lain.
c. Siswa aktif menjawab pertanyaan maupun menyampaikan pendapat
d. Siswa siswa melakukan permainan dengan baik

Skor Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Lampiran 6

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG I)

1. NAMA GURU : ……..
2. SEKOLAH : ……..
3. MATA PELAJARAN : ……..
4. KELAS : ……..
5. SIKLUS/PERTEMUAN : ……..
6. TANGGAL : ……..
7. WAKTU : ……..
8. OBSERVER

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

2. **Merumuskan tujuan pembelajaran**	1	2	3	4
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar	☐	☐	☐	☐
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk	☐	☐	☐	☐

kecakapan hidup *(life skill)*

Rata-rata butir 1 = A

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar

2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran

2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran

2.3 Memilih sumber belajar

Rata-rata butir 2 = B

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan

3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

3.5 Menyiapkan pertanyaan

Rata-rata butir 3 = C

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran

4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

PERPUSTAKAAN UNNES

Rata-rata butir 4 = D

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban

Rata-rata butir 5 = E

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian

6.2 Penggunaan bahasa tulis

Rata-rata butir 6 = F

Nilai APKG RPP = APKG I

Observer,

$$\text{APKG I} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

=

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 7

DESKRIPTOR

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(APKG I)

1. Merumuskan tujuan pembelajaran

Indikator : 1.1 Merumuskan kompetensi dasar/indikator hasil belajar.

Penjelasan : Deskriptor yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Rumusan dinyatakan dengan jelas sehingga tidak menimbulkan tafsiran ganda
b. Rumusan mengandung perilaku *(behavior)* yang dapat dicapai siswa.
c. Susunan rumusan kompetensi dasar terurut secara logis (dari yang mudah ke yang sukar), dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak, dan dari berfikir tingkat rendah sampai tingkat tinggi

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Rumusan tidak jelas dan tidak lengkap.
2	Rumusan jelas tetapi tidak lengkap atau tidak jelas tetapi lengkap.

3	Rumusan jelas dan lengkap, atau jelas dan logis, atau lengkap dan logis
4	Rumusan jelas, lengkap, dan disusun secara logis.

Indikator : 1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup *(life skill)*

Penjelasan : Deskriptor yang perlu dipertimbangkan yaitu:

a. Dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup hendaknya tertuang di dalam rencana pembelajaran.
b. Dampak pengiring dianggap operasional apabila sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tidak dicantumkan dampak pengiring
2	Dicantumkan dampak pengiring tetapi tidak operasional
3	Dicantumkan dampak pengiring yang operasional tetapi tidak sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa
4	Dicantumkan dampak pengiring yang operasional dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media (alat bantu pembelajaran), dan sumber belajar.

Indikator : 2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran

Penjelasan : Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut:

a. Cakupan materi (keluasan dan kedalaman).
b. Sistematika materi.

PERPUSTAKAAN UNNES

c. Kesesuaian dengan kemampuan dan kebutuhan siswa
d. Kemutakhiran (kesesuaian dengan perkembangan terakhir dalam bidangnya).

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran.

Penjelasan : Yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memudahkan siswa belajar (misalnya: gambar, model benda asli dan peta).

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Direncanakan penggunaan satu macam media tetapi tidak sesuai dengan tujuan
2	Direncanakan penggunaan lebih dari satu macam media tetapi tidak sesuai dengan tujuan
3	Direncanakan penggunaan satu macam media yang sesuai dengan tujuan
4	Direncanakan penggunaan lebih dari satu macam media yang sesuai dengan tujuan.

Indikator : 2.3 Memilih sumber belajar

Penjelasan : Sumber belajar dapat berupa nara sumber, buku paket, buku pelengkap, museum, lingkungan, laboratorium, dan sebagainya. Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor seperti di bawah ini :

a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan.
b. Kesesuaian sumber belajar dengan tingkat perkembangan siswa.
c. Kesesuaian sumber belajar dengan materi.
d. Kesesuaian sumber belajar dengan lingkungan siswa.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

Indikator : 3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran

Penjelasan : a. Kegiatan pembelajaran dapat berupa mendengarkan penjelasan guru, observasi, diskusi, belajar kelompok, simulasi, melakukan percobaan, membaca, dan sebagainya.

b. Penggunaan lebih dari satu jenis kegiatan pembelajaran sangat diharapkan dengan maksud agar perbedaan individual siswa dapat dilayani dan kebosanan siswa dapat dihindari.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

Kegiatan pembelajaran yang dirancang hendaknya :

a. sesuai dengan tujuan,
b. sesuai dengan bahan yang akan diajarkan,
c. sesuai dengan perkembangan anak,
d. sesuai dengan waktu yang tersedia,
e. sesuai dengan media dan sumber belajar yang tersedia,
f. bervariasi (multi metode),
g. memungkinkan terbentuknya dampak pengiring yang direncanakan,
h. memungkinkan keterlibatan siswa secara optimal
i. memberikan peluang terjadinya proses inquiry pada siswa

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu sampai dua deskriptor tampak
2	Tiga sampai empat deskriptor tampak
3	Lima sampai enam deskriptor tampak
4	Tujuh sampai delapan deskriptor tampak

Indikator : 3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

Penjelasan : Langkah-langkah pembelajaran adalah tahap-tahap pembelajaran yang direncanakan guru sejak awal sampai akhir pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian sebagai berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci tetapi tidak sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran
2	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci.
3	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci dan sesuai dengan tujuan
4	Dicantumkan langkah pembukaan, inti, dan penutup secara rinci dan sesuai dengan tujuan, disertai rencana kegiatan terstruktur dan mandiri

Indikator : 3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran

Penjelasan : Alokasi waktu pembelajaran adalah pembagian waktu untuk setiap tahapan/ jenis kegiatan dalam suatu pertemuan.

Untuk menilai butir ini, perlu diperhatikan penyediaan waktu bagi kegiatan pembukaan, inti, dan penutup, seperti tampak pada deskriptor sebagai berikut:

Skala Penilaian	Penjelasan

1	Alokasi waktu keseluruhan dicantumkan pada rencana pembelajaran.
2	Alokasi waktu untuk setiap langkah (kegiatan pembukaan, inti, dan penutup) dicantumkan tetapi tidak proporsional.
3	Alokasi waktu kegiatan inti lebih besar daripada jumlah waktu kegiatan pembukaan dan penutup.
4	Alokasi waktu untuk setiap kegiatan dalam langkah-langkah pembelajaran dirinci secara proporsional.

Indikator : 3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa

Penjelasan : Memotivasi siswa adalah upaya guru untuk membuat siswa belajar secara aktif.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor tentang cara memotivasi siswa, yaitu:

a. Mempersiapkan pembukaan pembelajaran seperti bahan pengait, penyampaian tujuan, yang menarik bagi siswa.
b. Mempersiapkan media yang menarik.
c. Menetapkan jenis kegiatan yang mudah diikuti siswa serta menantang siswa berfikir.
d. Melibatkan siswa dalam kegiatan.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 3.5 Menyiapkan pertanyaan (perintah)

Penjelasan : Pertanyaan (termasuk kalimat perintah) yang dirancang dapat mencakup: (1) pertanyaan tingkat rendah yang menuntut kemampuan mengingat; dan (2) pertanyaan tingkat tinggi yang

menuntut kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

Pertanyaan yang disiapkan guru dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Guru menyiapkan pertanyaan untuk menilai/memotivasi siswa pada tahap pembukaan, selama proses belajar dan pada penutupan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut .

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Terdapat pertanyaan ingatan dan atau pemahaman
2	Terdapat pertanyaan penerapan.
3	Terdapat pertanyaan analisis dan atau sintesis.
4	Terdapat pertanyaan evaluasi dan atau kreasi

4. Merancang pengelolaan kelas

Indikator : 4.1 Menentukan penataan latar (seting) pembelajaran

Penjelasan : Penataan latar pembelajaran mencakup persiapan dan pengaturan ruangan dan fasilitas (tempat duduk, perabot dan alat pelajaran) yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut berikut.

a. Penataan latar (seting) pembelajaran tujuan pembelajaran.
b. Penataan latar (seting) pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan (perbedaan invidual) siswa.
c. Penataan latar pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu.
d. Penataan latar pembelajaran sesuai dengan lingkungan

Skala Penilaian	Penjelasan

1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Penjelasan : Yang dimaksud dengan pengorganisasian siswa adalah kegiatan guru dalam menentukan pengelompokan, memberi tugas, menata alur kerja, dan cara kerja sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengorganisasian siswa ditandai oleh deskriptor berikut.

a. Pengaturan pengorganisasian siswa (individu, kelompok, atau klasikal),
b. Penugasan yang harus dikerjakan,
c. Alur dan cara kerja yang jelas,
d. Kesempatan bagi siswa untuk mendiskusikan hasil tugas.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

5. Merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian.

Indikator : 5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian

Penjelasan : Prosedur penilaian meliputi:

- penilaian awal
- penilaian dalam proses
- penilaian akhir

Jenis penilaian meliputi :

- tes lisan
- tes tertulis

- tes perbuatan

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tercantum prosedur *atau* jenis penilaian saja tetapi tidak sesuai dengan tujuan.
2	Tercantum prosedur *atau* jenis penilaian saja yang sesuai dengan tujuan.
3	Tercantum prosedur *dan* jenis penilaian, *salah satu* di antaranya sesuai dengan tujuan.
4	Tercantum prosedur atau jenis penilaian, *keduanya* sesuai dengan tujuan.

Indikator : 5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban.

Penjelasan : Alat penilaian dapat berbentuk pertanyaan, tugas, dan lembar observasi, sedangkan kunci jawaban dapat berupa jawaban yang benar atau rambu-rambu jawaban.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	**Penjelasan**
1	Rumusan pertanyaan tidak mengukur ketercapaian TPK.
2	Rumusan pertanyaan mengukur ketercapaian TPK.
3	Rumusan pertanyaan mengukur ketercapaian TPK dan memenuhi syarat-syarat penyusunan alat evaluasi termasuk penggunaan bahasa yang efektif.
4	Rumusan pertanyaan mengukur ketercapaian TPK dan memenuhi syarat-syarat penyusunan alat evaluasi termasuk penggunaan bahasa yang efektif disertai pencantuman kunci jawaban

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

Indikator : 6.1 Kebersihan dan kerapian

Penjelasan : Kebersihan dan kerapian rencana pembelajaran dapat dilihat dari penampilan fisik rencana pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

a. Tulisan dapat dibaca dengan mudah.
b. Tulisan ajeg (konsisten)
c. Tampilan bersih (tanpa coretan atau noda) dan menarik.
d. Ilustrasi tepat

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 6.2 Penggunaan bahasa tulis

Penjelasan : Bahasa tulis yang digunakan dalam rencana pembelajaran hendaknya mengikuti kaidah bahasa tulis.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut :

a. Bahasa komunikatif.
b. Pilihan kata tepat.
c. Struktur kalimat baku.
d. Cara penulisan sesuai dengan EYD.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b atau a dan c tampak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3	Deskriptor a, b dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Lampiran 8

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(APKG II)

1. NAMA GURU : ……..
2. SEKOLAH : ……..
3. MATA PELAJARAN : ……..
4. KELAS : ……..
5. SIKLUS/PERTEMUAN : ……..
6. TANGGAL : ……..
7. WAKTU : ……..
8. OBSERVER

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

	1	2	3	4
1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.				
1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar	☐	☐	☐	☐
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas	☐	☐	☐	☐
Rata-rata butir 1 = G				☐
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan				
2.1 Memulai kegiatan pembelajaran	☐	☐	☐	☐
2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	☐	☐	☐	☐
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan	☐	☐	☐	☐
2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis	☐	☐	☐	☐
2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal	☐	☐	☐	☐
2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien	☐	☐	☐	☐
Rata-rata butir 2 = H				☐

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

3. Mengelola interaksi kelas

3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran				
3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa				
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan				
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa				
3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran				
Rata-rata butir 3 = I				

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa				
4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar				
4.3 Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi				
4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya				
4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri				
Rata-rata butir 4 = J				

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn

5.1 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan

5.2 Menggunakan media pembelajaran yang tepat

5.3 Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn

Rata-rata butir 4 = K

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses Pembelajaran

6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran

Rata-rata butir 6 = L

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

7.1 Keefektifan proses pembelajaran

7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat

7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa

7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran

Rata-rata butir 7 = M

Nilai APKG PP = APKG II

$$\text{APKG II} = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

=

Observer,

Lampiran 9

DESKRIPTOR
ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG II)

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran

Indikator : 1.1 Menyiapkan ruang, media pembelajaran, dan sumber belajar

Penjelasan : Indikator ini meliputi penyiapan media pembelajaran dan sumber belajar yang dimanfaatkan guru dalam kelas.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Media pembelajaran yang diperlukan tersedia.
b. Media pembelajaran mudah dimanfaatkan.
c. Sumber belajar yang diperlukan tersedia.
d. Sumber belajar mudah dimanfaatkan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a atau c tampak
2	Deskriptor a dan c atau b dan d tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 1.2 Melaksanakan tugas harian kelas

Penjelasan : Tugas-tugas harian kelas mungkin berhubungan atau tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran. Pelaksanaan tugas harian kelas yang efektif dan efisien sangat menunjang proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/calon guru memeriksa dan menindaklanjuti hal-hal berikut.

a. Ketersediaan alat tulis (kapur, spidol) dan penghapus.
b. Pengecekan kehadiran siswa.
c. Kebersihan dan kerapian papan tulis, pakaian siswa, dan perabotan kelas.
d. Kesiapan alat-alat pelajaran siswa serta kesiapan siswa mengikuti pelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

Indikator : 2.1 Memulai kegiatan pembelajaran

Penjelasan : Kegiatan memulai pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka menyiapkan fisik dan mental siswa untuk mulai belajar.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

Memulai pembelajaran dapat dilakukan dengan cara :

a. Memotivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan yang menantang atau menceritakan peristiwa yang sedang hangat.
b. Mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa (apersepsi).
c. Memberikan acuan dengan cara mengambarkan garis besar materi dan kegiatan.
d. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, kondisi siswa, situasi kelas, dan lingkungan (kontekstual).

Penjelasan : Indikator ini menunjukkan tingkat kesesuaian antara jenis kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, perubahan situasi yang dihadapi, dan lingkungan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

(1)Kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan dan hakikat materi.

(2)Kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan siswa.

(3)Kegiatan pembelajaran terkoordinasi dengan baik (guru dapat mengendalikan pelajaran, perhatian siswa terfokus pada pelajaran, disiplin kelas terpelihara).

(4)Kegiatan pembelajaran bersifat kontekstual (sesuai tuntutan situasi dan lingkungan)

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a atau b tampak

2	Deskriptor a dan b tampak
3	Deskriptor a, b dan c tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 2.3 Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, kondisi siswa, dan tuntutan situasi serta lingkungan.

Penjelasan : Indikator ini memusatkan perhatian kepada penggunaan media pembelajaran yang dipergunakan guru dalam kelas.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru tidak menggunakan media
2	Guru menggunakan satu media namun tidak sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik.
3	Guru menggunakan satu media dan sesuai dengan materi serta kebutuhan anak.
4	Guru menggunakan lebih dari satu media dan sesuai dengan materi serta kebutuhan anak

Indikator : 2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis.

Penjelasan : Indikator ini digunakan untuk menentukan apakah guru dapat memilih dan mengatur secara logis kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan satu dengan dengan yang lain merupakan tatanan yang runtun.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Kegiatan disajikan dari mudah ke sukar.
b. Kegiatan yang disajikan berkaitan satu dengan yang lain.
c. Kegiatan bermuara pada kesimpulan.
d. Ada tindak lanjut yang dapat berupa pertanyaan, tugas-tugas atau PR pada akhir pelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan

1	Deskriptor a atau b tampak
2	Deskriptor a dan b ; atau a danc ; atau b dan c tampak
3	Deskriptor a, b dan c ; atau a, b dan d ; atau b, c, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok atau klasikal.

Penjelasan : Dalam pembelajaran, variasi kegiatan yang bersifat individual, kelompok atau klasikal sangat penting dilakukan untuk memenuhi perbedaan individual siswa dan/ atau membentuk dampak pengiring.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut.

a. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual, sesuai dengan tujuan/ materi/ kebutuhan siswa.
b. Pelaksanaan kegiatan klasikal, kelompok atau individual sesuai dengan waktu dan fasilitas pembelajaran.
c. Perubahan dari kegiatan individual ke kegiatan kelompok, klasikal ke kelompok atau sebaliknya berlangsung dengan lancar.
d. Peran guru sesuai dengan jenis kegiatan (klasikal, kelompok atau individual)
   yang sedang dikelola.
e. Dalam setiap kegiatan (klasikal, kelompok atau individual) siswa terlibat secara optimal.
f. Guru melakukan perubahan kegiatan sesuai kebutuhan supaya tidak terjadi stagnasi.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua/ tiga deskriptor tampak

3	Empat deskriptor tampak
4	Lebih dari empat deskriptor tampak

Indikator : 2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada pemanfaatan secara optimal waktu pembelajaran yang telah dialokasikan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Pembelajaran dimulai tepat waktu.
b. Pembelajaran diakhiri tepat waktu
c. Pembelajaran dilaksanakan sesuai perincian waktu yang ditentukan.
d. Pembelajaran dilaksanakan sampai habis waktu yang telah dialokasikan.
e. Tidak terjadi penundaan kegiatan selama pembelajaran.
f. Tidak terjadi penyimpangan waktu selama pembelajaran.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua / tiga deskriptor tampak
3	Empat / lima deskriptor tampak
4	Enam deskriptor tampak

3. Mengelola interaksi kelas

Indikator : 3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam menjelaskan secara efektif konsep, ide, dan prosedur yang bertalian dengan isi pembelajaran. Penilaian perlu mengamati reaksi siswa agar skala penilaian dapat ditentukan secara tepat.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Petunjuk dan penjelasan sulit dimengerti dan tidak ada

	usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa.
2	Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti dan ada usaha guru untuk mengurangi tetapi tidak efektif.
3	Petunjuk dan penjelasan guru sulit dimengerti, ada usaha guru untuk mengurangi kebingungan siswa dan efektif.
4	Petunjuk dan penjelasan guru sudh jelas dan mudah dipahami siswa.

Indikator : 3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa.

Penjelasan : Indikator ini merujuk kepada cara guru menangani pertanyaan dan komentar siswa.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Mengabaikan siswa yang mengajukan pertanyaan / pendapat atau tidak menanggapi pertanyaan / pendapat siswa.
2	Tanggap terhadap siswa yang mengajukan pertanyaan / pendapat, sesekali menggali respons atau pertanyaan siswa dan memberi respons yang sepadan.
3	Menggali respons atau pertanyaan siswa selama pembelajaran berlangsung dan memberikan balikan kepada siswa.
4	Guru meminta siswa lain untuk merespon pertanyaan temannya atau menampung respons dan pertanyaan siswa untuk kegiatan selanjutnya.

Indikator : 3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, dan isyarat, termasuk gerakan badan.

Penjelasan : Indikator ini mengacu pada kemampuan guru dalam berkomunikasi dengan bahasa lisan, tulisan, dan isyarat termasuk gerakan badan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Pembicaraan lancar.
b. Pembicaraan dapat dimengerti.
c. Materi yang tertulis di papan tulis atau di kertas manila (berupa tulisan dan atau gambar) dan lembar kerja dapat dibaca dengan jelas.
d. Isyarat termasuk gerakan badan tepat.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 3.4 Memicu dan mempertahankan keterlibatan siswa.

Penjelasan : Indikator ini memusatkan perhatian pada prosedur dan cara yang digunakan guru dalam mempersiapkan, menarik minat, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/calon guru melakukan hal-hal berikut.

a. Membantu siswa mengingat kembali pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperolehnya.
b. Mendorong siswa yang pasif untuk berpartisipasi.
c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka yang mampu menggali reaksi siswa.
d. Merespon/menanggapi secara positif siswa yang berpartisipasi.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

PERPUSTAKAAN UNNES

Indikator : 3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini berkaitan dengan kemampuan guru memantapkan penguasaan materi pembelajaran dengan cara merangkum, meringkas, mereviu (meninjau ulang), dan sebagainya. Kegiatan ini dapat terjadi beberapa kali selama proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian sebagai berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang tetapi tidak lengkap.
2	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang secara lengkap.
3	Guru merangkum atau meringkas atau meninjau ulang dengan melibatkan siswa.
4	Guru membimbing siswa membuat rangkuman atau ringkasan atau meninjau ulang.

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

Indikator : 4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap guru yang ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru melakukan hal-hal berikut.

a. Menampilkan sikap bersahabat kepada siswa. *)
b. Mengendalikan diri pada waktu menghadapi siswa yang berperilaku kurang sopan/negatif *)
c. Menggunakan kata-kata atau isyarat yang sopan dalam menegur siswa. *)
d. Menghargai setiap perbedaan pendapat, baik antar siswa, maupun antara guru dengan siswa. *)

PERPUSTAKAAN UNNES

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

*)1 Ada kemungkinan, tindakan sebagaimana dimaksud deskriptor b, c, dan d tidak dilakukan, karena perkembangan keadaan *memang tidak menuntut* dilakukannya tindakan dimaksud. Oleh karena itu, dalam penilaian terhadap indikator 4.1. ini, mohon dilakukan salah satu dari alternatif berikut : (1) apabila keadaan *tidak menuntut* tindakan b, c, dan d, sehingga deskriptor tersebut sama sekali *tidak muncul*, maka praktikan dianggap telah melakukan tindakan a, b, c, dan d, dengan nilai maksimal yaitu 4, (2) apabila keadaan *menuntut* tindakan b, c, atau d, sehingga salah satu atau lebih deskriptor tersebut muncul, maka praktikan diberi nilai 1 untuk setiap tindakan tepat yang dilakukannya, dan (3) apabila keadaan menuntut tindakan b, c, atau d, namun ditangani *tidak* sesuai dengan semangat deskriptor yang bersangkutan, maka praktikan dianggap belum mampu melakukan tindakan b, c, atau d, sehingga *tidak* diberi nilai untuk *tindakan salah* yang dilakukan itu.

Indikator : 4.2 Menunjukkan kegairahan belajar.

Penjelasan : Indikator ini mengukur tingkat kegairahan mengajar. Tingkat kegairahan ini dapat diperhatikan melalui wajah, nada, suara, gerakan, isyarat, dan sebagainya.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan apakah guru/ calon guru menunjukkan kesungguhan dengan :

a. Pandangan mata dan ekspresi wajah.
b. Nada suara pada bagian pelajaran penting.
c. Cara mendekati siswa dan memperhatikan hal yang sedang dikerjakan.
d. Gerakan atau isyarat pada bagian pelajaran yang penting.

SkalaPenilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.3 Mengembangkan hubungan antar-pribadi yang sehat dan serasi.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap mental guru terhadap hal-hal yang dirasakan dan dialami siswa ketika mereka mengahapi kesulitan.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan *) 2
1	Memberi perhatian dan tanggapan terhadap siswa yang membutuhkan.
2	Memberikan bantuan kepada siswa yang membutuhkan.
3	Mendorong siswa untuk memecahkan masalahnya sendiri.
4	Mendorong siswa untuk membantu temannya yang membutuhkan.

*) 2 Jika selama pembelajaran tidak ada siswa yang mengalami kesulitan, nilai untuk butir ini adalah nilai maksimal (4).

PERPUSTAKAAN UNNES

Indikator : 4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada sikap dan tindakan guru dalam menerima kenyataan tentang kelebihan dan kekurangan setiap siswa.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor sebagai berikut.

a. Menghargai perbedaan individual setiap siswa.

b. Memberikan perhatian kepada siswa yang menampakkan penyimpangan (misalnya cacat fisik, pemalu, agresif, pembohong).
c. Memberikan tugas tambahan kepada siswa yang memiliki kelebihan dalam belajar atau membantu siswa yang lambat belajar.
d. Mendorong kerja sama antar siswa yang lambat dan yang cepat dalam belajar.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada usaha guru membantu siswa menumbuhkan rasa percaya diri.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Mendorong siswa agar berani mengemukakan pendapat sendiri.
b. Memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan alasan tentang pendapatnya.
c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memimpin.
d. Memberi pujian kepada siswa yang berhasil atau memberi semangat kepada siswa yang belum berhasil.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

5. Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran VCT Permainan dalam pembelajaran PKn

Indikator : 5.1 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan.

Penjelasan : Indikator ini untuk mengukur pemahaman guru mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Memberi stimulus pada awal pembelajaran berupa gambar maupun cerita.
b. Memberi penjelasan sebelum melaksanakan permainan dalam pembelajaran menggunakan model *VCT*.
c. Memberi pertanyaan yang sesuai dengan materi yang diterima siswa.
d. Melaksanakan langkah-langkah pembelajaran secara runtut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 5.2 Menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Penjelasan : Indikator ini untuk mengukur ketepatan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Media mudah digunakan siswa.
b. Media membuat siswa lebih bersemangat belajar.
c. Media membuat siswa lebih baik dalam menerima materi pembelajaran.
d. Media tetap membuat siswa berkonsentrasi belajar.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak

PERPUSTAKAAN UNNES

4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 5.3 Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn.

Penjelasan : Indikator ini mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Meminta siswa memilih suatu sikap yang menurutnya paling baik untuk dilakukan.
b. Meminta siswa agar dapat mempertahankan sikap yang dipilihnya jika memang sikap tersebut sudah baik.
c. Meminta siswa melaksanakan sikap yang telah dipilihnya dalam kehidupan sehari-hari.
d. Meminta siswa memberikan contoh sikap terpuji yang seharusnya dilakukan.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

6. Melaksanakan evaluasi proses hasil belajar.

Indikator : 6.1 Melaksanakan penilaian selama proses pembelajaran.

Penjelasan : Penilaian dalam proses pembelajaran bertujuan mendapatkan balikan mengenai tingkat pencapaian tujuan selama proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu dipergunakan skala penilaian sebagai berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Tidak melakukan penilaian selama proses pembelajaran.
2	Memberikan pertanyaan tugas kepada siswa

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

3	Menilai penguasaan siswa melalui kinerja yang ditunjukkan siswa.
4	Menilai penguasaan siswa melalui isyarat yang ditunjukkan siswa.

Indikator : 6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran.

Penjelasan : Penilaian pada akhir proses pembelajaran bertujuan mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.

Untuk menilai butir ini digunakan skala penilaian berikut.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Guru memberikan tes akhir tetapi tidak sesuai dengan tujuan.
2	Sebagian kecil soal tes akhir sesuai dengan tujuan.
3	Sebagian besar soal tes akhir sesuai dengan tujuan.
4	Semua soal tes akhir sesuai dengan tujuan.

7. Kesan umum kinerja guru/ calon guru

Indikator : 7.1 Keefektifan proses pembelajaran

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada tingkat keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan perkembangan proses pembelajaran.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Pembelajaran lancar.
b. Suasana kelas terkendali sesuai dengan rencana.
c. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian.
d. Mengarah kepada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerja sama, bertanggung jawab, tenggang rasa).

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Deskriptor a tampak
2	Deskriptor a dan b tampak

3	Deskriptor a, b dan c; atau a, b, dan d tampak
4	Deskriptor a, b, c dan d tampak

Indikator : 7.2 Penggunaan bahasa Indonesia lisan.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada kemampuan guru dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar.

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Ucapan jelas dan mudah dimengerti.
b. Pembicaraan lancar (tidak tersendat-sendat).
c. Menggunakan kata-kata baku (membatasi penggunaan kata-kata daerah atau asing).
d. Berbicara dengan menggunakan tata bahasa yang benar.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Indikator : 7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa.

Penjelasan : Guru perlu menunjukkan rasa peka terhadap kesalahan berbahasa, agar siswa terbiasa menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Rasa peka dapat ditunjukkan dengan berbagai cara seperti menegur, menyuruh, memperbaiki atau menanyakan kembali.

Skala Penilaian	Penjelasan *)
1	Memberi tahu kesalahan siswa dalam berbahasa tanpa memperbaiki.
2	Memperbaiki langsung kesalahan berbahasa siswa.
3	Meminta siswa lain menemukan dan memperbaiki

	kesalahan berbahasa temannya dengan menuntun.
4	Mengarahkan kesalahan berbahasa sendiri.

*) Jika selama pembelajaran tidak ada siswa yang melakukan kesalahan berbahasa, nilai untuk butir ini adalah nilai maksimal (4).

Indikator : 7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran.

Penjelasan : Indikator ini mengacu kepada penampilan guru secara keseluruhan dalam mengelola pembelajaran (fisik, gaya mengajar, dan ketegasan).

Untuk menilai butir ini perlu diperhatikan deskriptor berikut.

a. Berbusana rapi dan sopan.
b. Suara dapat didengar oleh seluruh siswa dalam kleas yang bersangkutan.
c. Posisi bervariasi (tidak terpaku pada satu tempat).
d. Tegas dalam mengambil keputusan.

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SD/MI	:	SD Negeri Kemandungan 3
Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/1
Siklus	:	I
Pertemuan	:	1 (satu)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan	:	

Standar Kompetensi: 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi Dasar : 4.1. Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator : 4.1.1. Menyebutkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

4.1.2. Menjelaskan cara berperilaku jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan contoh hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menjelaskan cara melakukan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja pada situasi tertentu.
3. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menjelaskan pengertian hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

B. Karakteristik Siswa yang Diharapkan

Menerapkan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Materi Pembelajaran

NILAI KEJUJURAN, KEDISIPLINAN, DAN SENANG BEKERJA

1) Kejujuran

Jujur adalah sikap yang mencerminkan satu kata dan perbuatan. Artinya ucapan dan perbuatannya sama (Sajari dan Suharto 2008: 79). Contoh sikap jujur antara lain:

(4)Jika menemukan dompet di jalan, maka kembalikan dompet kepada pemiliknya atau serahkan pada bapak atau ibu guru agar ikut membantu mencari pemilik dompet.

(5)Harus jujur ketika sedang ulangan atau ujian, tidak boleh bertanya kepada teman maupun melihat catatan.

(6)Dalam sebuah permainan, tidak boleh curang terhadap lawan.

(7)Jika berbuat salah harus berani minta maaf.

2) Kedisiplinan

Disiplin adalah suatu sikap menaati peraturan (Sajari dan Suharto 2008: 86). Disiplin harus dilakukan dimana saja, baik di rumah, di jalan, di sekolah, maupun di masyarakat. Contoh sikap disiplin antara lain:

(5)Ketika di rumah, setiap pagi selalu merapikan tempat tidur sehabis bangun tidur, belajar setiap sore atau malam.

(6)Ketika di jalan, selalu berjalan di sebelah kiri, tengok kanan kiri sebelum menyeberang jalan.

(7)Ketika di sekolah, selalu berpakaian rapi, mengikuti upacara bendera dengan tertib, buang sampah pada tempatnya, mengikuti pembelajaran dengan baik.

(8)Ketika di masyarakat, dilarang untuk mengganggu orang lain, dilarang menyalakan televisi keras-keras di siang hari.

3) Senang Bekerja

Senang bekerja adalah sikap rajin membantu orang lain di manapun. Seseorang harus senang bekerja dari kecil. Contoh senang bekerja antara lain:

(4)Membantu pekerjaan orang tua di rumah, seperti menyapu lantai, mencuci piring, menemani adik bermain ketika ibu memasak, dan sebagainya.

(5)Ketika di sekolah, selalu mengikuti kegiatan piket di kelas.

(6)Mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan masyarakat.

D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Value Clarification Technique* (*VCT*) Permainan
2. Metode pembelajaran :
   a. Tanya jawab
   b. Ceramah
   c. Permainan "Jika Aku Menjadi"
   d. Pemberian tugas berupa Lembar Kerja Siswa

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (10 menit)
   a. Guru dan siswa berdoa bersama
   b. Guru mengabsen siswa
   c. Guru memusatkan perhatian siswa
   d. Apersepsi : Guru dan siswa menyanyikan lagu "Bangun Tidur" bersama-sama
   e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti (45 menit)
   a. Eksplorasi (5 menit)

      Guru melontarkan stimulus dengan memberikan pertanyaan seputar kegiatan siswa sebelum berangkat sekolah, misal:

      1) Siapa yang membersihkan tempat tidur sendiri setelah bangun tidur?
      2) Siapa yang berpamitan dengan orang tua?
      3) Bagaimana cara kalian berangkat ke sekolah?
      4) Siapa yang sampai ke sekolah tepat waktu?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

b. Elaborasi (30 menit)
   1) Guru memperkenalkan permainan "Jika Aku Menjadi" dengan menggunakan media kartu bergambar sebagai stimulus berikutnya dan memberikan petunjuk cara bermain.
   2) Siswa melaksanakan permainan "Jika Aku Menjadi" secara klasikal sesuai dengan petunjuk permainan.
   3) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kartu yang sedang dimainkan oleh siswa.
   4) Siswa menentukan argumen atau pendirian suatu nilai secara individu terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara klasikal dengan bimbingan guru.

c. Konfirmasi (10 menit)
   1) Siswa dan guru melakukan pembahasan dan pembuktian argumen.
   2) Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)
   a. Guru dan siswa mengoreksi LKS bersama-sama.
   b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
   c. Guru menutup pelajaran

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu bergambar
2. Sumber belajar
   a. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II.
   b. Buku Cetak : 1) Nurlaili, Lili. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas. Halaman 85-94.
      2) Sajari dan Suharto. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas. Halaman 77-97.

G. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan penilaian hasil

2. Jenis penilaian : Tes Tertulis
3. Bentuk penilaian : Tes Pilihan Ganda
4. Instrumen penilaian : LKS (terlampir)
5. Kriteria Penilaian : Masing-masing soal yang dijawab benar diberi nilai 1, sedangkan soal yang dijawab salah diberi nilai 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tegal, 5 April 2012

Observer	Peneliti
Anisah, S.Pd.	Gustin Indra Setiana
196606101992012001	1402408056

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Arumi Rusnani, S.Pd
196003011980122009

Lampiran dalam RPP siklus I pertemuan I

1. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : II/2

Waktu : 5 menit

Nama : ……

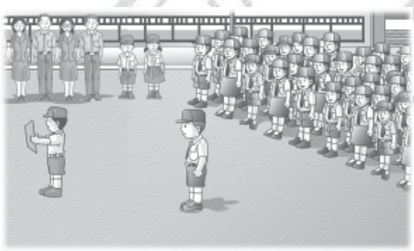
Kelas : ……

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang betul!

1. Dani memecahkan gelas. Sebaiknya Dani …

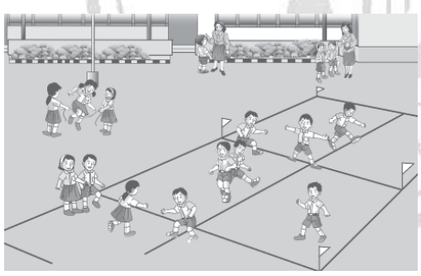
a. berkata jujur
b. diam saja
c. langsung pergi

2. Gambar di bawah ini termasuk sikap disiplin di ….



a. rumah
b. sekolah
c. masyarakat

3. Ketika bermain gobak sodor, kita harus ….



a. curang
b. nakal
c. jujur

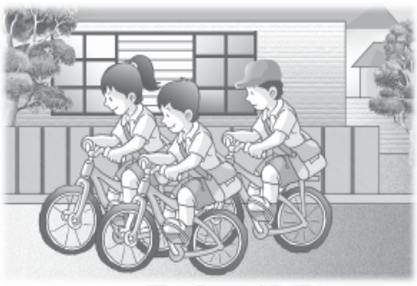
4. Andi anak yang ….

a. senang bermain

b. senang bekerja

c. senang bercanda

5. Jika kita disiplin di jalan, maka kita akan ….



a. bahaya

b. aman

c. celaka

2. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa

1. A
2. B
3. C
4. B
5. B

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2. Pengembangan Silabus

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SD NEGERI KEMANDUNGAN 3
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan se-hari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja	- Menyebutkan contoh-contoh perbuatan jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan pengertian dan cara melakukan hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari	- Menyebutkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan cara berperilaku jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas Individu	Pilihan Ganda		2JP	Sumber: Buku PKn SD Kelas II

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

SD/MI	:	SD Negeri Kemandungan 3
Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/1
Siklus	:	I
Pertemuan	:	2 (dua)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan	:	

Standar Kompetensi: 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi Dasar : 4.1. Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator : 4.1.1. Menyebutkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

4.1.2. Menjelaskan cara berperilaku jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan contoh hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menjelaskan pengertian hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menyebutkan nilai-nilai yang telah diyakini dalam kehidupan sehari-hari .

B. Karakteristik Siswa yang Diharapkan

Menerapkan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Materi Pembelajaran

NILAI KEJUJURAN, KEDISIPLINAN, DAN SENANG BEKERJA

1) Kejujuran

Jujur adalah sikap yang mencerminkan satu kata dan perbuatan. Artinya ucapan dan perbuatannya sama (Sajari dan Suharto 2008: 79). Contoh sikap jujur antara lain:

a. Jika menemukan dompet di jalan, maka kembalikan dompet kepada pemiliknya atau serahkan pada bapak atau ibu guru agar ikut membantu mencari pemilik dompet.
b. Harus jujur ketika sedang ulangan atau ujian, tidak boleh bertanya kepada teman maupun melihat catatan.
c. Dalam sebuah permainan, tidak boleh curang terhadap lawan.
d. Jika berbuat salah harus berani meminta maaf.

2) Kedisiplinan

Disiplin adalah suatu sikap menaati peraturan (Sajari dan Suharto 2008: 86). Disiplin harus dilakukan dimana saja, baik di rumah, di jalan, di sekolah, maupun di masyarakat. Contoh sikap disiplin antara lain:

a. Ketika di rumah, setiap pagi selalu merapikan tempat tidur sehabis bangun tidur, belajar setiap sore atau malam.
b. Ketika di jalan, selalu berjalan di sebelah kiri, tengok kanan kiri sebelum menyeberang jalan.
c. Ketika di sekolah, selalu berpakaian rapi, mengikuti upacara bendera dengan tertib, buang sampah pada tempatnya, mengikuti pembelajaran dengan baik.
d. Ketika di masyarakat, dilarang untuk mengganggu orang lain, dilarang menyalakan televisi keras-keras di siang hari.

3) Senang Bekerja

Senang bekerja adalah sikap rajin membantu orang lain di manapun. Seseorang harus senang bekerja dari kecil. Contoh senang bekerja antara lain:

a. Membantu pekerjaan orang tua di rumah, seperti menyapu lantai, mencuci piring, menemani adik bermain ketika ibu memasak, dan sebagainya.
b. Ketika di sekolah, selalu mengikuti kegiatan piket di kelas.
c. Mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan masyarakat.

D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Value Clarification Technique* (*VCT*) Permainan
2. Metode pembelajaran :
   a. Tanya jawab
   b. Ceramah
   c. Permainan "Jika Aku Menjadi"
   d. Pemberian tugas berupa Lembar Kerja Siswa

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (10 menit)
   a. Guru dan siswa berdoa bersama.
   b. Guru mengabsen siswa.
   c. Guru memusatkan perhatian siswa.
   d. Apersepsi : Guru bertanya kepada siswa tentang kegiatan sebelum berangkat sekolah.
   e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
   a. Eksplorasi (5 menit)

      Guru melontarkan stimulus dengan memberikan pertanyaan berdasarkan sebuah gambar, misal:

1) Gambar apakah ini?
2) Mengapa kejadian ini bisa terjadi?
3) Apa yang akan kalian lakukan jika mengalami kejadian seperti ini?

b. Elaborasi (25 menit)
   1. Guru dan siswa melaksanakan permainan "Jika Aku Menjadi" secara klasikal sesuai dengan petunjuk permainan.
   2. Setiap siswa diberi pertanyaan-pertanyaan pengandaian oleh guru yang berhubungan dengan berdasarkan gambar pada kartu yang sedang dimainkan oleh siswa.
   3. Siswa menentukan argumen atau pendirian suatu nilai secara individu terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara klasikal dengan bimbingan guru.

c. Konfirmasi (10 menit)
   1. Siswa dan guru melakukan pembahasan dan pembuktian argument bersama-sama.
   2. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru selama 5 menit.
   3. Guru dan siswa mengoreksi LKS bersama-sama.

4. Kegiatan Akhir (20 menit)
   a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
   b. Siswa mengerjakan tes formatif I selama 10 menit.
   c. Guru dan siswa mengoreksi tes formatif I bersama-sama.
   d. Guru menutup pelajaran.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu bergambar
2. Sumber belajar
   a. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II.
   b. Buku Cetak : 1) Nurlaili, Lili. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas. Halaman 85-94.

PERPUSTAKAAN UNNES

2) Sajari dan Suharto. 2008. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas. Halaman 77-97.

G. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan penilaian hasil
2. Jenis penilaian : Tes Tertulis
3. Bentuk penilaian : Tes Pilihan Ganda
4. Instrumen penilaian : - LKS (terlampir)
   - Kisi-kisi Soal (terlampir)
   - Soal Tes Formatif I (terlampir)
   - Kunci Jawaban (terlampir)
5. Kriteria Penilaian : Masing-masing soal yang dijawab benar diberi nilai 1, sedangkan soal yang dijawab salah diberi nilai 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tegal, 12 April 2012

Observer	Peneliti
Anisah, S.Pd.	Gustin Indra Setiana
196606101992012001	1402408056

PERPUSTAKAAN UNNES

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Arumi Rusnani, S.Pd

196003011980122009

Lampiran dalam RPP siklus I pertemuan 2

1. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : II/2

Waktu : 5 menit

Nama : ……

Kelas : ……

Isilah jadwal sesuai dengan kegiatan yang kalian lakukan setiap hari dengan memberikan tanda (√) pada kolom di bawah ini!

No.	Kegiatan	Waktu	Ya	Tidak
1.	Bangun tidur	Pukul 05.00-05.30		
2.	Mandi pagi	Pukul 05.30-06.00		
3.	Sarapan pagi	Pukul 06.00-06.30		
4.	Berangkat sekolah	Pukul 06.30-07.00		
5.	Pulang sekolah	Pukul 11.00		
6.	Tidur siang	Pukul 13.00-15.00		

7.	Membantu orang tua	Pukul 15.00-16.00		
8.	Mandi sore	Pukul 16.00-17.00		
9.	Belajar	Pukul 19.00-21.00		
10.	Tidur	Pukul 21.00-05.00		

2. Kisi-kisi Soal Tes Formatif I

KISI-KISI SOAL TES FORMATIF SIKLUS I

Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	Nomor soal	Ranah kognitif	Tingkat kesulitan

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

1.	4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan dan senang bekerja	(5)Diberikan beberapa contoh perilaku terpuji, siswa dapat memilih yang termasuk perilaku terpuji.	Pilgan Isian	1 13	C1 C1	Mudah Sedang
			(6)Diberikan beberapa pengertian hidup jujur dan disiplin, siswa dapat menyebutkan pengertian hidup jujur dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari	Pilgan Isian	2 3, 5 11	C2 C1 C2	Mudah Sulit Sulit

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

			(7)Diberikan beberapa kejadian di rumah, siswa dapat menganalisis yang termasuk perilaku senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.	Pilgan Isian	4 14	C2 C2	Sedang Mudah
			(8)Diberikan beberapa kejadian di kelas, siswa dapat menganalisis yang termasuk perilaku jujur dan disiplin.	Pilgan	6 8, 10	C2 C2	Mudah Sedang
			(9)Diberikan suatu kejadian di jalan, siswa dapat menganalisis bagaimana berperilaku disiplin di jalan.	Pilgan	7	C2	Sedang

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

			(10) iberikan be-berapa per-nyataan, siswa dapat me-nyebutkan tujuan mem-bantu pekerja-an orang tua	Pilgan	9	C2	Sulit
				Isian	12	C2	Sedang
			(11) iberikan sua-tu pernyataan, siswa dapat menganalisis sikap yang dimaksud.		15	C2	Sedang

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3. Soal Tes Formatif I

TES FORMATIF SIKLUS I

Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/2
Materi	:	Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja
Waktu	:	10 menit

Nama : ……..

Nomor absen : ……..

Pilihlah jawaban a, b, atau c yang menurutmu paling benar dengan cara disilang (X)!

1. Yang termasuk sikap terpuji yaitu ….
   a. sombong
   b. rajin
   c. malas
2. Jujur dimulai sejak ….
   a. kecil
   b. bersekolah
   c. berkeluarga
3. Yang dimaksud dengan jujur adalah ….
   a. tidak berbohong
   b. tidak malas
   c. tidak tepat waktu
4. Jika sedang di rumah, sebaiknya kita harus ….
   a. menonton televisi terus-menerus
   b. bermain-main saja

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

c. membantu pekerjaan orang tua

5. Mematuhi peraturan adalah ….
   a. sikap jujur
   b. sikap disiplin
   c. sikap senang bekerja
6. Jika tidak berangkat ke sekolah karena sakit, kita harus ….
   a. memberikan surat ijin
   b. diam saja
   c. pura-pura tidak tahu
7. Pada saat lampu merah menyala di jalan, seharusnya kita ….
   a. jalan terus
   b. putar balik
   c. berhenti
8. Toni menyembunyikan pensil milik teman. Toni adalah anak yang ….
   a. tidak jujur
   b. tidak disiplin
   c. tidak senang bekerja
9. Kita membantu pekerjaan orang tua agar ….
   a. menambah pekerjaan orang tua
   b. mendapatkan pujian orang tua
   c. meringankan pekerjaan orang tua
10. Jika kita mendengarkan pelajaran dengan baik, maka kita akan….
    a. mengalami kesulitan saat ulangan
    b. mengerti pelajaran yang diajarkan
    c. mendapatkan nilai yang jelek

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Disiplin adalah ….
12. Menghitung nilai dengan benar ketika bermain gobak sodor termasuk sikap …

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

13. Rajin pangkal …. Hemat pangkal ….
14. Adik menangis ketika ibu sedang memasak, maka kita harus ….
15. Jika berbuat salah, kita harus berani ….

4. Kunci Jawaban

Pilihan ganda	Isian
1. B	11. Mematuhi aturan
2. A	12. Jujur
3. A	13. Pandai, kaya
4. C	14. Menenangkan adik
5. B	15. Minta maaf
6. B	
7. C	
8. A	
9. C	
10. B	

Kriteria Penilaian

Skor Maksimal:

Pilihan ganda = 10

Isian = 10 +

20

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

5. Pengembangan Silabus

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SD NEGERI KEMANDUNGAN 3
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan se-hari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja	- Menyebutkan contoh hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja da-lam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan pengertian hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari - Menyebutkan nilai-nilai yang telah diyakini da-lam kehidupan sehari-hari	- Menyebutkan nilai-nilai ke-jujuran, kedisip-linan, dan se-nang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan ca-ra berperilaku jujur, disiplin, dan senang be-kerja dalam ke-hidupan sehari-hari	Tugas Individu	Pilihan Ganda		2 JP	Sumber: Buku PKn SD Kelas II

Lampiran 12

HASIL BELAJAR SIKLUS I

NOMOR	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN (KKM 70)	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Doni Fariz	95	√	
2.	Nur Riska Kristina	85	√	
3.	Arya Dizqri Samudra	70	√	
4.	Erlangga Abdul Solikhin	85	√	
5.	M. Afif	85	√	
6.	Salman Alfarizi	55		√
7.	Toni Hermawan	55		√
8.	Wahid Abdul Rohman	90	√	
9.	Yanuar Idfi Pratama	85	√	
10.	Alivia Fatah Yumna	90	√	
11.	Diva Alvian Nanda	85	√	
12.	Dwi Prasasti	40		√
13.	Egi Budi Pratama	95	√	
14.	Fachriel Saputra Dewa	90	√	
15.	Friska Septiani	95	√	
16.	Imelda Maylany	85	√	
17.	Irma May Saroh	60		√
18.	Mochamad Walyudin	70	√	
19.	Moh. Irfan Maolana	-	-	-
20.	Moh. Ryan Ramadani	55		√
21.	Moh. Wahyudi	85	√	
22.	Muh. Firdaus	60		√
23.	Nurunnisa Fadhilah	70	√	
24.	Prastowo	85	√	
25.	Rangga Dwi Saputra	70	√	
26.	Suci Soliha	55		√
27.	Tuada Rohadatul Aisy	90	√	
28.	Yudha Hadi Pranoto	80	√	
29.	Zidan Alfarizi	70	√	
30.	Adam Zakaria	95	√	
31.	M. Alvin Novianto	30		√
Jumlah			22	8
Presentase Ketuntasan			73,33%	
Nilai Rata-rata			75,33	

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 13

REKAPITULASI JAWABAN TES FORMATIF I

No	Jenis Soal	Nomor Soal	Jumlah Siswa yang Menjawab		
			Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
1.	Pilihan ganda	1	29	-	1
		2	23	-	7
		3	24	-	6
		4	29	-	1
		5	17	-	13
		6	30	-	-
		7	29	-	1
		8	23	-	7
		9	19	-	11
		10	24	-	6
2.	Isian	11	10	8	12
		12	16	10	4
		13	9	12	9
		14	26	3	1
		15	21	6	3

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 14

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan

Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		A				B				C				D				E			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Doni Fariz			√				√				√				√				√	
2.	Nur Riska		√				√					√					√			√	
3.	Arya D.S		√				√					√				√				√	
4.	Erlangga		√					√				√				√			√		
5.	M. Afif			√			√				√					√				√	
6.	Salman A.		√			√						√				√				√	
7.	Toni H.		√					√				√				√				√	
8.	Wahid A.R		√				√					√				√				√	
9.	Yanuar I.P		√				√				√					√				√	
10.	Alivia F.Y			√		√						√					√				√
11.	Diva A.N			√				√				√					√				√
12.	Dwi P.		√			√						√					√			√	
13.	Egi Budi P.			√				√					√				√			√	
14.	Fachriel S.		√						√				√			√				√	
15.	Friska S.			√			√					√					√				√
16.	Imelda M.			√				√				√					√			√	
17.	Irma M.S		√				√					√				√				√	
18.	M.Walyudin			√			√					√				√				√	
19.	M. Irfan M.		√				√					√				√				√	
20.	M. Ryan R.		√					√			√					√			√		
21.	M.Wahyudin		√				√					√				√				√	
22.	M. Firdaus			√				√			√					√				√	
23.	Nurunnisa F.		√					√				√				√				√	
24.	Prastowo			√				√					√			√				√	
25.	Rangga D.S			√			√					√				√				√	
26.	Suci Soliha		√				√					√				√				√	
27.	Tuada R.A			√			√					√				√					√
28.	Yudha H.P		√				√					√				√				√	
29.	Zidan A.		√				√					√				√				√	
30.	Adam Z.		√				√					√				√				√	
31.	M. Alvin N	√					√					√				√			√		
Jumlah Skor		74				71				92				100				94			

Skor keseluruhan	431
Aktivitas belajar siswa	69,52%

Keterangan :

A = Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

B = Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

C = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

D = Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

E = Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

$$\text{Aktivitas Belajar Siswa} = \sum \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal} \text{ x } \textit{jumlah siswa}} \text{ x } 100\%$$

Tegal, 5 April 2012

Observer

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

Peneliti

Gustin Indra Setiana
1402408056

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 15

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan

Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		A				B				C				D				E			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Doni Fariz			√			√					√				√				√	
2.	Nur Riska			√			√					√					√			√	
3.	Arya D.S			√				√				√				√				√	
4.	Erlangga		√					√				√				√				√	
5.	M. Afif			√				√			√					√				√	
6.	Salman A.		√				√					√				√				√	
7.	Toni H.			√			√					√				√				√	
8.	Wahid A.R			√				√			√					√				√	
9.	Yanuar I.P			√				√			√					√				√	
10.	Alivia F.Y			√			√					√					√				√
11.	Diva A.N				√			√				√					√				√
12.	Dwi P.			√			√					√				√				√	
13.	Egi Budi P.				√				√				√				√			√	
14.	Fachriel S.			√					√				√			√				√	
15.	Friska S.				√		√						√				√				√
16.	Imelda M.			√				√				√					√			√	
17.	Irma M.S			√			√					√				√				√	
18.	M.Walyudin			√				√				√				√				√	
19.	M. Irfan M.																				
20.	M. Ryan R.			√				√				√				√			√		
21.	M.Wahyudin			√			√					√				√				√	
22.	M. Firdaus			√				√				√					√			√	
23.	Nurunnisa F.		√					√				√				√				√	
24.	Prastowo			√				√					√			√				√	
25.	Rangga D.S			√			√					√				√				√	
26.	Suci Soliha			√			√					√				√				√	
27.	Tuada R.A			√			√						√			√					√
28.	Yudha H.P			√			√					√				√				√	
29.	Zidan A.		√					√				√				√				√	
30.	Adam Z.			√			√					√				√				√	
31.	M. Alvin N		√				√					√				√			√		

Jumlah Skor	88	77	92	97	92
Skor keseluruhan	446				
Aktivitas belajar siswa	74,33%				

Keterangan :

A = Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

B = Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

C = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

D = Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

E = Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

$$\text{Aktivitas Belajar Siswa} = \sum \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal} \times \textit{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Tegal, 12 April 2012

Observer

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

Peneliti

Gustin Indra Setiana
1402408056

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 16

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1 (31 siswa)		Pertemuan 2 (30 siswa)		Nilai Rata-rata (%)
		Skor	Keaktifan (%)	Skor	Keaktifan (%)	
1.	Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.	74	59,68	88	73,33	66,51
2.	Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.	71	57,26	77	64,17	60,72
3.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.	92	74,19	92	76,67	75,43
4.	Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.	100	80,65	97	80,83	83,24
5.	Keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	94	75,81	92	76,67	76,24
Jumlah		431	347,59	446	371,67	362,14
Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus I		72,43				

Lampiran 17

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG I)

1. NAMA GURU : Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH : SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN : Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS : II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN : I/1
6. TANGGAL : 5 April 2012
7. WAKTU : 07.00-08.10

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

	1	2	3	4
1. **Merumuskan tujuan pembelajaran**				
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar				√
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup *(life skill)*			√	
Rata-rata butir 1 = A				3,5

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar

2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan			√	

materi pembelajaran				
2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran			√	
2.3 Memilih sumber belajar			√	

Rata-rata butir 2 = B | 3 |

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran			√	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan			√	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran			√	
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa		√		
3.5 Menyiapkan pertanyaan			√	

Rata-rata butir 3 = C | 2,8 |

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran			√	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran			√	

Rata-rata butir 4 = D | 3 |

6. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian			√	
5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban				√

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Rata-rata butir 5 = E | 3,5 |

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian				√
6.2 Penggunaan bahasa tulis				√

Rata-rata butir 6 = F | 4 |

Nilai APKG RPP = APKG I

$$\text{APKG I} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{19{,}8}{24} \times 100 = 82{,}50$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 18

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG II)

1. NAMA GURU	:	Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH	:	SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN	:	Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS	:	II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN	:	I/1
6. TANGGAL	:	5 April 2012
7. WAKTU	:	07.00-08.10

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	1	2	3	4
	☐	☐	☐	☐

1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar				√
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas			√	
			Rata-rata butir 1 = G	3,5
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan				
2.1 Memulai kegiatan pembelajaran			√	
2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan		√		
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis			√	
2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal			√	
2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			√	
			Rata-rata butir 2 = H	2,8
3. Mengelola interaksi kelas				
3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran		√		
3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa			√	
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan			√	
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa			√	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran			√	

Rata-rata butir 3 = I | 2,8 |

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa			√	
4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar			√	
4.3 Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi			√	
4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			√	
4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri			√	

Rata-rata butir 4 = J | 3 |

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn

5.1 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan			√	
5.2 Menggunakan media pembelajaran yang tepat			√	
5.3 Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn			√	

Rata-rata butir 4 = K | 3 |

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses Pembelajaran			√	
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran			√	

Rata-rata butir 6 = L 3

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

7.1 Keefektifan proses pembelajaran		√		
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat			√	
7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa			√	
7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran				√

Rata-rata butir 7 = M 3

Nilai APKG PP = APKG II

$$\text{APKG II} = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{21{,}13}{28} \times 100 = 75{,}46$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 19

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG I)

1. NAMA GURU : Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH : SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN : Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS : II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN : I/2
6. TANGGAL : 12 April 2012
7. WAKTU : 07.00-08.10
8. OBSERVER

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

1. Merumuskan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator				√

hasil belajar				
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup *(life skill)*			√	
			Rata-rata butir 1 = A	3,5

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar

2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran			√	
2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran			√	
2.3 Memilih sumber belajar			√	
			Rata-rata butir 2 = B	3

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran			√	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan			√	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran			√	
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa			√	
3.5 Menyiapkan pertanyaan			√	
			Rata-rata butir 3 = C	3

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran			√	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran			√	

Rata-rata butir 4 = D | 3 |

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian			√	
5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban				√

Rata-rata butir 5 = E | 3,5 |

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian				√
6.2 Penggunaan bahasa tulis				√

Rata-rata butir 6 = F | 4 |

Nilai APKG RPP = APKG I

$$\text{APKG I} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{20,5}{24} \times 100 = 85,42$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 20

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG II)

1. NAMA GURU	:	Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH	:	SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN	:	Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS	:	II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN	:	I/2
6. TANGGAL	:	12 April 2012
7. WAKTU	:	07.00-08.10

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.

3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

	1	2	3	4
1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.				
1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar				√
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas			√	
Rata-rata butir 1 = G				3,5
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan				
2.1 Memulai kegiatan pembelajaran			√	
2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan		√		
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis			√	
2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal			√	
2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			√	
Rata-rata butir 2 = H				2,8

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3. Mengelola interaksi kelas

3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran		√		
3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa			√	
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan			√	
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa			√	
3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran			√	
Rata-rata butir 3 = I				2,8

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa				√
4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar			√	
4.3 Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi			√	
4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			√	
4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri			√	
Rata-rata butir 4 = J				3,2

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn

5.1 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan			√	

PERPUSTAKAAN UNNES

langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan				
5.3 Menggunakan media pembelajaran yang tepat			√	
5.3 Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn			√	
			Rata-rata butir 4 = K	3

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses Pembelajaran			√	
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran			√	
			Rata-rata butir 6 = L	3

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

7.1 Keefektifan proses pembelajaran			√	
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat			√	
7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa			√	
7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran				√
			Rata-rata butir 7 = M	3,25

Nilai APKG PP = APKG II

$$\text{APKG II} = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{21{,}58}{28} \times 100 = 77{,}64$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 21

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI APKG I DAN APKG II

SIKLUS I

APKG I					APKG II				
No.	**Aspek yang Diamati**	**Skor**			**No.**	**Aspek yang Diamati**	**Skor**		
		1	**2**	**Rata-rata**			**1**	**2**	**Rata-rata**
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran.	3,5	3,5	3,5	1.	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	3,5	3,5	3,5
2.	Mengembangkan dan mengor-ganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.	3	3	3	2.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	2,83	3	2,92
3.	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	2,8	3	2,9	3.	Mengelola interaksi kelas.	2,8	2,8	2,8
4.	Merancang pengelolaan kelas.	3	3,5	3,25	4.	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa ter-hadap belajar.	3	3,2	3,1
5.	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.	3,5	3,5	3,5	5.	Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn.	3	3	3
6.	Tampilan dokumen rencana pembelajaran.	4	4	4	6.	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3	3	3
					7.	Kesan umum kinerja guru/calon guru.	3	3,25	3,13
Jumlah		19,8	20,5	20,15	Jumlah		21,13	21,75	21,45
Nilai APKG I		82,50	85,42	**83,96**	Nilai APKG II		75,46	77,64	**76,61**

Nilai Akhir Performansi Guru Siklus I = $\frac{(1 \times 83{,}96) + (2 \times 76{,}61)}{3}$ = **79,06**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 22

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

SD/MI	:	SD Negeri Kemandungan 3
Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/1
Siklus	:	II
Pertemuan	:	1 (satu)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi: 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi Dasar : 4.1. Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator : 4.1.3. Menjelaskan manfaat hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.4. Menjelaskan akibat jika tidak hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan pengertian jujur, pengertian disiplin, dan pengertian senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menyebutkan contoh hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menjelaskan manfaat hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

4. Melalui permainan “Jika Aku Menjadi”, siswa dapat menjelaskan akibat jika tidak jujur, tidak disiplin, dan tidak senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

B. Karakteristik Siswa yang Diharapkan

Menerapkan sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Materi Pembelajaran

NILAI KEJUJURAN, KEDISIPLINAN, DAN SENANG BEKERJA

1) Kejujuran

Manfaat bersikap jujur yaitu:

a. Dapat dipercaya oleh orang lain.
b. Disayang orang tua
c. Punya banyak teman

Akibat jika tidak bersikap jujur, yaitu:

a. Akan dijauhi teman.
b. Tidak dapat dipercaya lagi baik oleh teman maupun guru.
c. Malu ketika bertemu dengan orang lain.

2) Kedisiplinan

Manfaat sikap disiplin antara lain:

a. Hidupnya teratur.
b. Akan sukses di masa depan.

Akibat jika tidak disiplin, yaitu:

a. Akan mendapat hukuman jika melanggar tata tertib di manapun.
b. Dapat mencelakakan diri sendiri jika melanggar tata tertib di jalan.

3) Senang Bekerja

Manfaat senang bekerja antara lain:

a. Meringankan pekerjaan orang lain.
b. Masa depannya akan sukses.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

c. Lebih disayang orang tua.

Akibat jika tidak senang bekerja, yaitu:

a. Akan menjadi orang yang pemalas.
b. Hidupnya tidak akan berhasil.

D. Model dan Metode Pembelajaran

1. Model pembelajaran : *Value Clarification Technique* (*VCT*) Permainan
2. Metode pembelajaran :
   a. Tanya jawab
   b. Ceramah
   c. Permainan "Jika Aku Menjadi"
   d. Pemberian tugas

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

1. Kegiatan Awal (10 menit)
   a. Guru dan siswa berdoa bersama
   b. Guru mengabsen siswa
   c. Guru memusatkan perhatian siswa
   d. Apersepsi : Guru memberikan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari siswa yaitu mengenai pengertian dan contoh sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja.
   e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti (45 menit)
   a. Eksplorasi (5 menit)

      Guru melontarkan stimulus dengan memberikan sebuah cerita tentang suatu peristiwa (seorang anak mengembalikan dompet yang ditemukannya), misal:

      1) Peristiwa apa yang ada di dalam gambar?
      2) Bagaimana cara anak mengembalikan dompet yang ditemukannya?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

3) Apa manfaat yang diperoleh anak tersebut setelah mengembalikan dompet yang ditemukannya?
4) Apa akibat yang akan diterima anak tersebut jika tidak mengembalikan dompet yang ditemukannya?

b. Elaborasi (30 menit)
1) Guru memperkenalkan permainan "Jika Aku Menjadi" dengan menggunakan media kartu bergambar sebagai stimulus berikutnya dan memberikan petunjuk cara bermain.
2) Siswa melaksanakan permainan "Jika Aku Menjadi" secara berpasangan.
3) Setiap 1 pasang siswa diberi sebuah kartu bergambar.
4) Guru membacakan rangkaian pesan pada kartu yang dipegangnya untuk memulai permainan.
5) Pasangan siswa yang merasa memegang kartu yang dimaksud maju ke depan kelas.
6) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kartu yang sedang dimainkan oleh pasangan siswa, dan seterusnya.
7) Setiap siswa menentukan argumen atau pendirian suatu nilai secara individu terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan secara klasikal.

c. Konfirmasi (10 menit)
1) Siswa dan guru melakukan pembahasan dan pembuktian argumen.
2) Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru.

3. Kegiatan Akhir (15 menit)
a. Guru dan siswa mengoreksi LKS bersama-sama.
b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
c. Guru menutup pelajaran

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu bergambar
2. Sumber belajar
a. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II.

b. Buku Cetak : 1. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II, Lili Nurlaili, BSE hal. 85-94.
2. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II, Sajari dan Suharto, BSE hal. 77-97.

G. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan penilaian hasil
2. Jenis penilaian : Tes Tertulis
3. Bentuk penilaian : Tes Pilihan Ganda
4. Instrumen penilaian : LKS (terlampir)
5. Kriteria Penilaian : Masing-masing soal yang dijawab benar diberi nilai 1, sedangkan soal yang dijawab salah diberi nilai 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tegal, 19 April 2012

Observer	Peneliti
Anisah, S.Pd.	Gustin Indra Setiana
196606101992012001	1402408056

PERPUSTAKAAN UNNES

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Arumi Rusnani, S.Pd

196003011980122009

Lampiran dalam RPP siklus II pertemuan I

1. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : II/2

Waktu : 5 menit

Nama : ……

Kelas : ……

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang betul!

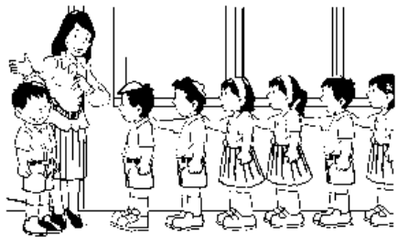
1. Kamu akan ditegur oleh ibu guru jika ….

a. belajar yang rajin

b. tidak mengerjakan PR

c. nilai ulangan bagus

2. Berbaris terlebih dahulu sebelum masuk ke kelas termasuk sikap ….



a. jujur

b. disiplin

c. senang bekerja

3. Dito, Adi dan Roni bermain sepak bola dengan jujur. Oleh karena itu, mereka dapat bermain dengan ….

a. senang

b. curang

c. takut

4. Orang-orang terlihat melakukan kegiatan mereka sendiri dengan tertib. Gambar tersebut merupakan contoh sikap disiplin di ….

a. rumah

b. sekolah

c. masyarakat

5. Orang tua akan bangga jika anaknya ….

a. rajin bekerja

b. malas bekerja

c. senang bermain

2. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa

1. B
2. B
3. A
4. C
5. A

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2. Pengembangan Silabus

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SD NEGERI KEMANDUNGAN 3
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan se-hari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja	- Menyebutkan contoh-contoh perbuatan jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan manfaat jika melaksanakan dan akibat jika tidak melaksanakan hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari	- Menjelaskan manfaat berperi-laku jujur, disip-lin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan akibat jika tidak berperilaku ju-jur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas Individu	Pilihan Ganda		2JP	Sumber: Buku PKn SD Kelas II

Lampiran 23

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

SD/MI	:	SD Negeri Kemandungan 3
Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/1
Siklus	:	II
Pertemuan	:	2 (dua)
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Standar Kompetensi: 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi Dasar : 4.1. Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator : 4.1.3. Menjelaskan manfaat hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

4.1.4. Menjelaskan akibat jika tidak hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan contoh berperilaku hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.
2. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menyebutkan manfaat jika melaksanakan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja yang telah diyakini kebenarannya oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.
3. Melalui permainan "Jika Aku Menjadi", siswa dapat menjelaskan akibat jika tidak melaksanakan hidup jujur, hidup disiplin, dan hidup senang bekerja yang telah diyakini kebenarannya oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

B. Karakteristik Siswa yang Diharapkan

Menerapkan sikap jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

C. Materi Pembelajaran

NILAI KEJUJURAN, KEDISIPLINAN, DAN SENANG BEKERJA

1) Kejujuran

Manfaat bersikap jujur yaitu:

a. Dapat dipercaya oleh orang lain.
b. Disayang orang tua
c. Punya banyak teman

Akibat jika tidak bersikap jujur, yaitu:

a. Akan dijauhi teman.
b. Tidak dapat dipercaya lagi baik oleh teman maupun guru.
c. Malu ketika bertemu dengan orang lain.

2) Kedisiplinan

Manfaat sikap disiplin antara lain:

a. Hidupnya teratur.
b. Akan sukses di masa depan.

Akibat jika tidak disiplin, yaitu:

a. Akan mendapat hukuman jika melanggar tata tertib di manapun.
b. Dapat mencelakakan diri sendiri jika melanggar tata tertib di jalan.

PERPUSTAKAAN
UNNES

3) Senang Bekerja

Manfaat senang bekerja antara lain:

a. Meringankan pekerjaan orang lain.
b. Masa depannya akan sukses.

Akibat jika tidak senang bekerja, yaitu:

a. Akan menjadi orang yang pemalas.
b. Hidupnya tidak akan berhasil.

D. Metode Pembelajaran

1. Tanya jawab
2. Ceramah
3. Permainan "Jika Aku Menjadi"
4. Pemberian tugas

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

a. Kegiatan Awal (10 menit)

a. Guru dan siswa berdoa bersama
b. Guru mengabsen siswa
c. Guru memusatkan perhatian siswa
d. Apersepsi : Guru bertanya jawab dengan siswa untuk mengingatkan siswa tentang nilai-nilai yang telah diyakininya.
e. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

b. Kegiatan Inti (40 menit)

a. Eksplorasi (5 menit)

Dengan menunjukkan kartu bergambar, guru memberi stimulus berupa pertanyaan tentang perilaku siswa yang sesuai dengan nilai pilihannya, apakah sudah dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari atau belum.

b. Elaborasi (25 menit)

1) Guru dan siswa melaksanakan pembelajaran melalui permainan "Jika Aku Menjadi".
2) Setiap 1 pasang siswa diberi sebuah kartu bergambar.
3) Guru membacakan rangkaian pesan pada kartu yang dipegangnya untuk memulai permainan.
4) Pasangan siswa yang merasa memegang kartu yang dimaksud maju ke depan kelas.
5) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kartu yang sedang dimainkan oleh pasangan siswa.
6) Siswa secara berpasangan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru.

7) Guru meyakinkan kembali mengenai nilai yang telah dipilih siswa.

c. Konfirmasi (10 menit)

1) Siswa dan guru melakukan pembahasan dan pembuktian argument bersama-sama.
2) Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru selama 5 menit.
3) Guru dan siswa mengoreksi LKS bersama-sama.

c. Kegiatan Akhir (20 menit)

a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
b. Siswa mengerjakan tes formatif II selama 10 menit.
c. Guru dan siswa mengoreksi tes formatif II bersama-sama.
d. Guru menutup pelajaran.

F. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Kartu bergambar
2. Sumber belajar
   a. Silabus Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II.
   b. Buku Cetak :
      1. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II, Lili Nurlaili, BSE hal. 85-94.
      2. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas II, Sajari dan Suharto, BSE hal. 77-97.

G. Penilaian

1. Prosedur penilaian : Penilaian proses dan penilaian hasil
2. Jenis penilaian : Tes Tertulis
3. Bentuk penilaian : Tes Pilihan Ganda
4. Instrumen penilaian : - LKS (terlampir)
   - Kisi-kisi Soal (terlampir)
   - Soal Tes Formatif II (terlampir)
   - Kunci Jawaban (terlampir)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

5. Kriteria Penilaian : Masing-masing soal yang dijawab benar diberi skor 1, sedangkan soal yang dijawab salah diberi skor 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tegal, 3 Mei 2012

Observer	Peneliti
Anisah, S.Pd.	Gustin Indra Setiana
196606101992012001	1402408056

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Arumi Rusnani, S.Pd
196003011980122009

Lampiran dalam RPP siklus I pertemuan 2

1. Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/Semester : II/2

Waktu : 5 menit

Nama : ……

Kelas : ……

Isilah tabel di bawah ini dengan benar sesuai dengan jawaban yang sudah tersedia!

No	Perbuatan	Penerapan	Manfaat jika melakukan perbuatan tersebut	Akibat jika tidak melakukan perbuatan tersebut
1.	Merapikan tempat tidur setelah bangun tidur			
2.	Membuang sampah pada tempatnya			
3.	Berjalan atau bersepeda di sebelah kiri			
4.	Tidak menyontek ketika ulangan atau ujian			
5.	Membantu pekerjaan orang tua di rumah			

PERPUSTAKAAN UNNES

KOTAK JAWABAN

Penerapan

a. Melaksanakan

b. Tidak melaksanakan

Manfaat

a. Kita lebih semangat belajar agar mendapat nilai yang baik.

b. Lingkungan sekitar menjadi bersih.

c. Perjalanan kita akan aman sampai tujuan.

d. Meringankan pekerjaan orang tua.

e. Keadaan kamar tidur selalu rapi

Akibat

a. Lingkungan menjadi kotor dan menjadi sumber penyakit

b. Kita dapat celaka karena tidak mematuhi aturan lalu lintas.

c. Kita akan menjadi anak yang bodoh karena tidak belajar.

d. Keadaan kamar berantakan dan menambah pekerjaan orang tua.

e. Orang tua menjadi terlalu lelah bekerja.

2. Kisi-kisi Soal Tes Formatif II

KISI-KISI SOAL TES FORMATIF SIKLUS II

Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	Nomor soal	Ranah kognitif	Tingkat kesulitan
1.	4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan dan senang bekerja	a. Diberikan beberapa contoh akibat tidak bersikap jujur, siswadapat menganalisis akibat jika berbohong.	Pilgan	1	C2	Mudah
			b. Diberikan beberapa arti jujur, disiplin, dan senang bekerja, siswa dapat menyebutkan pengertian serta contoh perbuatan jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari	Pilgan	2 6 9	C2 C1 C2	Sulit Sulit Sedang
			c. Diberikan beberapa contoh dan	Pilgan	7	C2	Sulit

			manfaat berbuat jujur, siswa dapat menganalisis manfaat jika berbuat jujur.				
			d. Diberikan beberapa hal yang berhubungan dengan sikap disiplin, siswa dapat mengidentifikasi fungsi dan akibat suatu hal yang berhubungan dengan sikap disiplin.	Pilgan Isian	3 4 10 12 13 14	C1 C2 C2 C2 C1 C2	Mudah Sedang Sedang Sedang Mudah Sedang
			e. Diberikan beberapa hal mengenai kegiatan senang bekerja, siswa dapat menyebutkan contoh dan manfaat melakukan suatu pekerjaan	Pilgan Isian	5 8 11 15	C2 C2 C2 C2	Mudah Sedang Sedang Sulit

3. Soal Tes Formatif II

TES FORMATIF SIKLUS II

Mata Pelajaran	:	PKn
Kelas/Semester	:	II/2
Materi	:	Nilai Kejujuran, Kedisiplinan, dan Senang Bekerja
Waktu	:	10 menit

Nama : ……..

Nomor absen : ……..

Pilihlah jawaban a, b, atau c yang menurutmu paling benar dengan cara disilang (X)!

1. Anak yang suka berbohong akan ….
   a. disenangi guru
   b. dipuji orang tua
   c. dijauhi teman
2. Mematuhi peraturan di sekolah adalah sikap ….
   a. disiplin
   b. senang bekerja
   c. jujur
3. Zebra cross adalah tempat untuk ….
   a. menyeberang
   b. parkir
   c. berhenti
4. Fani terlambat pulang ke rumah karena bermain terlebih dahulu tanpa izin. Akibatnya, Fani ….

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

a. diberi uang saku tambahan
b. dimarahi dan dinasehati orang tua
c. disayang orang tua

5. Pekerjaan yang dapat kamu lakukan di rumah yaitu ….
   a. mencuci piring
   b. menyapu ruang kelas
   c. membangun jembatan desa
6. Jujur adalah ….
   a. berkata apa adanya
   b. mematuhi aturan
   c. suka membantu
7. Jika kita berbuat jujur, hati kita akan ….
   a. takut
   b. sedih
   c. tenang
8. Tina membantu ibunya mencuci piring agar ….
   a. meringankan pekerjaan ibunya
   b. menambah pekerjaan ibunya
   c. menyusahkan pekerjaan ibunya
9. Dita suka membantu orang tuanya karena ….
   a. Dita senang bekerja
   b. Dita anak pemalas
   c. Dita anak manja
10. Ardi bangun kesiangan, sehingga ….
   a. mendapatkan pujian
   b. terlambat ke sekolah
   c. mendapatkan nilai yang baik

Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

11. Contoh pekerjaan yang bisa dilakukan di rumah yaitu ….
12. Akibat jika tidak berjalan di sebelah kiri adalah ….

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

13. Rajin pangkal …. Hemat pangkal ….
14. Menyimak pelajaran dari ibu guru ketika belajar di kelas merupakan sikap ….
15. Jika kita suka bekerja keras, maka hidup kita akan ….

4. Kunci Jawaban

Pilihan ganda	Isian
1. A	16. Menyapu halaman, menyapu lantai rumah, mencuci piring, dll
2. C	17. Dapat mencelakakan diri sendiri dan orang lain
3. A	18. Pandai, kaya
4. B	19. Disiplin, rajin, tekun, patuh
5. A	20. Berhasil, senang, bahagia.
6. A	
7. C	
8. A	
9. A	
10. B	

Kriteria Penilaian

Skor Maksimal:

Pilihan ganda = 10

Isian = 10 +

20

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN

5. Pengembangan Silabus

PENGEMBANGAN SILABUS

Nama Sekolah : SD NEGERI KEMANDUNGAN 3
Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : II/2
Standar Kompetensi : 4. Menampilkan nilai-nilai Pancasila

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Mengenal nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan se-hari-hari	Nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja	- Menyebutkan contoh hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja da-lam kehidupan sehari-hari yang telah diyakini siswa - Menjelaskan manfaat jika melaksanakan dan akibat jika tidak melaksanakan hidup jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari yang telah diyakini siswa.	- Menjelaskan manfaat berperi-laku jujur, disip-lin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. - Menjelaskan akibat jika tidak berperilaku ju-jur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.	Tugas Individu	Pilihan Ganda		2 JP	Sumber: Buku PKn SD Kelas II

Lampiran 24

HASIL BELAJAR SIKLUS II

NOMOR	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN (KKM 70)	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
1.	Doni Fariz	95	√	
2.	Nur Riska Kristina	90	√	
3.	Arya Dizqri Samudra	80	√	
4.	Erlangga Abdul Solikhin	90	√	
5.	M. Afif	90	√	
6.	Salman Alfarizi	65		√
7.	Toni Hermawan	75	√	
8.	Wahid Abdul Rohman	100	√	
9.	Yanuar Idfi Pratama	80	√	
10.	Alivia Fatah Yumna	85	√	
11.	Diva Alvian Nanda	90	√	
12.	Dwi Prasasti	70	√	
13.	Egi Budi Pratama	100	√	
14.	Fachriel Saputra Dewa	90	√	
15.	Friska Septiani	90	√	
16.	Imelda Maylany	85	√	
17.	Irma May Saroh	75	√	
18.	Mochamad Walyudin	75	√	
19.	Moh. Irfan Maolana	70	√	
20.	Moh. Ryan Ramadani	75	√	
21.	Moh. Wahyudi	85	√	
22.	Muh. Firdaus	75	√	
23.	Nurunnisa Fadhilah	70	√	
24.	Prastowo	90	√	
25.	Rangga Dwi Saputra	80	√	
26.	Suci Soliha	70	√	
27.	Tuada Rohadatul Aisy	85	√	
28.	Yudha Hadi Pranoto	85	√	
29.	Zidan Alfarizi	75	√	
30.	Adam Zakaria	90	√	
31.	M. Alvin Novianto	60		√
Jumlah			29	2
Presentase Ketuntasan			93,55%	

Nilai Rata-rata	84,50

Lampiran 25

REKAPITULASI JAWABAN TES FORMATIF II

No	Jenis Soal	Nomor Soal	Jumlah Siswa yang Menjawab		
			Tepat	Kurang Tepat	Tidak Tepat
1.	Pilihan ganda	1	30	-	1
		2	29	-	2
		3	28	-	3
		4	26	-	5
		5	24	-	7
		6	23	-	8
		7	29	-	2
		8	26	-	5
		9	30	-	1
		10	25	-	6
2.	Isian	11	22	7	2
		12	20	5	6
		13	26	4	1
		14	16	8	7
		15	22	6	3

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 26

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan

Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		A				B				C				D				E			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Doni Fariz			√				√				√				√				√	
2.	Nur Riska			√				√				√					√			√	
3.	Arya D.S			√				√				√				√				√	
4.	Erlangga		√					√				√				√			√		
5.	M. Afif			√				√				√				√				√	
6.	Salman A.		√				√					√				√				√	
7.	Toni H.			√			√					√				√				√	
8.	Wahid A.R			√				√				√					√			√	
9.	Yanuar I.P			√				√			√					√				√	
10.	Alivia F.Y			√			√					√					√				√
11.	Diva A.N				√			√				√					√				√
12.	Dwi P.			√			√					√				√				√	
13.	Egi Budi P.				√				√				√				√			√	
14.	Fachriel S.			√					√				√			√				√	
15.	Friska S.				√		√						√				√				√
16.	Imelda M.			√				√				√					√			√	
17.	Irma M.S			√				√				√				√				√	
18.	M.Walyudin			√				√				√					√			√	
19.	M. Irfan M.			√				√				√				√				√	
20.	M. Ryan R.			√				√				√				√			√		
21.	M.Wahyudin			√			√					√				√				√	
22.	M. Firdaus			√				√				√					√			√	
23.	Nurunnisa F.			√				√				√				√				√	
24.	Prastowo			√				√					√			√				√	
25.	Rangga D.S			√				√				√				√				√	
26.	Suci Soliha			√			√					√				√				√	
27.	Tuada R.A			√			√						√				√				√
28.	Yudha H.P			√			√					√				√				√	
29.	Zidan A.		√					√				√				√				√	

30.	Adam Z.			√				√				√					√			√	
31.	M. Alvin N		√				√					√				√			√		
Jumlah Skor		92				85				97				104				94			
Skor keseluruhan		472																			
Aktivitas belajar siswa		76,13%																			

Keterangan :

A = Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

B = Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

C = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

D = Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

E = Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

$$\text{Aktivitas Belajar Siswa} = \sum \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal} \text{ x } \textit{jumlah siswa}} \text{ x } 100\%$$

Tegal, 19 April 2012

Observer

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

Peneliti

Gustin Indra Setiana
1402408056

PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 27

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Menggunakan Model Pembelajaran *VCT* Permainan

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan																			
		A				B				C				D				E			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Doni Fariz			√				√				√					√			√	
2.	Nur Riska			√				√				√					√			√	
3.	Arya D.S			√				√				√				√				√	
4.	Erlangga			√					√			√					√		√		
5.	M. Afif			√				√				√					√			√	
6.	Salman A.		√				√					√				√				√	
7.	Toni H.			√			√					√				√				√	
8.	Wahid A.R			√				√				√					√			√	
9.	Yanuar I.P				√			√				√				√				√	
10.	Alivia F.Y			√			√					√					√				√
11.	Diva A.N				√			√				√					√				√
12.	Dwi P.			√			√					√					√			√	
13.	Egi Budi P.				√				√				√				√			√	
14.	Fachriel S.			√					√				√			√				√	
15.	Friska S.				√		√						√				√				√
16.	Imelda M.			√				√				√					√			√	
17.	Irma M.S			√				√				√				√				√	
18.	M.Walyudin			√				√				√					√			√	
19.	M. Irfan M.			√				√				√				√				√	
20.	M. Ryan R.			√				√				√				√			√		
21.	M.Wahyudin			√			√					√					√			√	
22.	M. Firdaus			√				√					√				√			√	
23.	Nurunnisa F.			√				√				√					√			√	
24.	Prastowo			√					√				√				√			√	

25.	Rangga D.S			√				√				√					√			√	
26.	Suci Soliha			√			√					√				√				√	
27.	Tuada R.A			√			√						√				√				√
28.	Yudha H.P			√			√					√				√				√	
29.	Zidan A.			√				√				√				√				√	
30.	Adam Z.			√				√				√					√			√	
31.	M. Alvin N		√				√					√				√				√	
Jumlah Skor		95				87				99				112				95			
Skor keseluruhan		488																			
Aktivitas belajar siswa		78,71%																			

Keterangan :

A = Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.

B = Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.

C = Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.

D = Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.

E = Keseriusan siswa dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran.

$$\text{Aktivitas Belajar Siswa} = \sum \frac{\textit{skor keseluruhan yang diperoleh}}{\textit{skor maksimal} \times \textit{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Tegal, 03 Mei 2012

Observer

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

Peneliti

Gustin Indra Setiana
1402408056

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 28

REKAPITULASI HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1 (31 siswa)		Pertemuan 2 (31 siswa)		Nilai Rata-rata (%)
		Skor	Keaktifan (%)	Skor	Keaktifan (%)	
1.	Kecermatan siswa dalam menerjemahkan gambar.	92	74,19	95	76,61	75,40
2.	Kejelasan siswa dalam membacakan rangkaian pesan.	85	68,55	87	70,16	69,36
3.	Ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan.	97	78,23	99	79,84	79,04
4.	Keberanian siswa dalam mempertahankan nilai yang diyakini.	104	83,87	112	90,32	87,10
5.	Keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	94	75,81	95	76,61	76,21
Jumlah		472	380,65	488	393,54	387,11
Persentase Keaktifan Belajar Siswa Siklus II		77,42				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 29

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG I)

1. NAMA GURU	:	Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH	:	SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN	:	Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS	:	II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN	:	II/1
6. TANGGAL	:	19 April 2012
7. WAKTU	:	07.00-08.10

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

	1	2	3	4
1. Merumuskan tujuan pembelajaran				
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator hasil belajar				√
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup *(life skill)*			√	
Rata-rata butir 1 = A				3,5
2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar				
2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan				√

materi pembelajaran				
2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran			√	
2.3 Memilih sumber belajar			√	
			Rata-rata butir 2 = B	3,3

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran			√	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan			√	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran				√
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa			√	
3.5 Menyiapkan pertanyaan			√	
			Rata-rata butir 3 = C	3,2

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran			√	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran				√
			Rata-rata butir 4 = D	3,5

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian			√	
5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban				√

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Rata-rata butir 5 = E | 3,5 |

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian				√
6.2 Penggunaan bahasa tulis				√

Rata-rata butir 6 = F | 4 |

Nilai APKG RPP = APKG I

$$\text{APKG I} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{21}{24} \times 100 = 87{,}50$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 30

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG II)

1. NAMA GURU	:	Gustin Indra Setiana
2. SEKOLAH	:	SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3. MATA PELAJARAN	:	Pendidikan Kewarganegaraan
4. KELAS	:	II (Dua)
5. SIKLUS/PERTEMUAN	:	II/1
6. TANGGAL	:	19 April 2012
7. WAKTU	:	07.00-08.10

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.
3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

	1	2	3	4
1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	☐	☐	☐	☐

1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar				√
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas				√
			Rata-rata butir 1 = G	4
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan				
2.1 Memulai kegiatan pembelajaran			√	
2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis			√	
2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal				√
2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			√	
			Rata-rata butir 2 = H	3,2
3. Mengelola interaksi kelas				
3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran			√	
3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa				√
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan			√	
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa			√	

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

3.5	Memantapkan penguasaan materi pembelajaran			√	
				Rata-rata butir 3 = I	3,2

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

4.1	Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa				√
4.2	Menunjukkan kegairahan mengajar			√	
4.3	Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi			√	
4.4	Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			√	
4.5	Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri			√	
				Rata-rata butir 4 = J	3,2

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn

5.1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan			√	
5.4	Menggunakan media pembelajaran yang tepat			√	
5.3	Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn			√	
				Rata-rata butir 4 = K	3

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses Pembelajaran			√	
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran			√	

Rata-rata butir 6 = L 3

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

7.1 Keefektifan proses pembelajaran			√	
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat			√	
7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa			√	
7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran				√

Rata-rata butir 7 = M 3,25

Nilai APKG PP = APKG II

$$\text{APKG II} = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{22,85}{28} \times 100 = 81,61$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 31

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG I)

1.	NAMA GURU	: Gustin Indra Setiana
2.	SEKOLAH	: SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3.	MATA PELAJARAN	: Pendidikan Kewarganegaraan
4.	KELAS	: II (Dua)
5.	SIKLUS/PERTEMUAN	: II/2
6.	TANGGAL	: 3 Mei 2012
7.	WAKTU	: 07.00-08.10

PETUNJUK

Bacalah dengan cermat RPP yang akan digunakan oleh guru ketika mengajar. Kemudian, berilah skor semua aspek yang terdapat dalam rencana tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.

	1	2	3	4
1. Merumuskan tujuan pembelajaran				
1.1 Merumuskan kompetensi dasar/ indikator				√

hasil belajar				
1.2 Merancang dampak pengiring berbentuk kecakapan hidup *(life skill)*			√	
			Rata-rata butir 1 = A	3,5

2. Mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar

2.1 Mengembangkan dan mengorganisasikan materi pembelajaran				√
2.2 Menentukan dan mengembangkan media pembelajaran				√
2.3 Memilih sumber belajar			√	
			Rata-rata butir 2 = B	3,7

3. Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan

3.1 Menentukan jenis kegiatan pembelajaran			√	
3.2 Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *VCT* Permainan			√	
3.3 Menentukan alokasi waktu pembelajaran				√
3.4 Menentukan cara-cara memotivasi siswa			√	
3.5 Menyiapkan pertanyaan				√
			Rata-rata butir 3 = C	3,4

4. Merancang pengelolaan kelas

4.1 Menentukan penataan latar pembelajaran			√	
4.2 Menentukan cara-cara pengorganisasian				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

siswa agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran				√
			Rata-rata butir 4 = D	3,5

5. Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian

5.1 Menentukan prosedur dan jenis penilaian			√	
5.2 Membuat alat penilaian dan kunci jawaban				√
			Rata-rata butir 5 = E	3,5

6. Tampilan dokumen rencana pembelajaran

6.1 Kebersihan dan kerapian				√
6.2 Penggunaan bahasa tulis				√
			Rata-rata butir 6 = F	4

Nilai APKG RPP = APKG I

$$\text{APKG I} = \frac{A + B + C + D + E + F}{6 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{21{,}6}{24} \times 100 = 90$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 32

ALAT PENILAIAN KOMPETENSI GURU
PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(APKG II)

1.	NAMA GURU	: Gustin Indra Setiana
2.	SEKOLAH	: SD Negeri Kemandungan 3, Kota Tegal
3.	MATA PELAJARAN	: Pendidikan Kewarganegaraan
4.	KELAS	: II (Dua)
5.	SIKLUS/PERTEMUAN	: II/2
6.	TANGGAL	: 5 April 2012
7.	WAKTU	: 07.00-08.10

PETUNJUK

1. Amatilah dengan cermat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.
2. Pusatkan perhatian Anda pada kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, serta dampaknya pada diri siswa.

3. Berilah skor kemampuan guru tersebut dengan menggunakan butir-butir pengukuran di bawah ini.
4. Khusus untuk butir 5, yaitu mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran, pilih salah satu butir penilaian yang sesuai dengan mata pelajaran yang sedang diajarkan.
5. Nilailah guru sesuai aspek kemampuan berikut.

1. Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	1	2	3	4
1.1 Menyiapkan alat, media, dan sumber belajar				√
1.2 Melaksanakan tugas harian kelas				√
			Rata-rata butir 1 = G	4
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *VCT* Permainan				
2.1 Memulai kegiatan pembelajaran			√	
2.2 Melaksanakan jenis kegiatan yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.3 Menggunakan alat bantu (media) pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, siswa, situasi, dan lingkungan			√	
2.4 Melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam urutan yang logis			√	
2.5 Melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, atau klasikal				√
2.6 Mengelola waktu pembelajaran secara efisien			√	
			Rata-rata butir 2 = H	3,2

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

3. Mengelola interaksi kelas

3.1 Memberi petunjuk dan penjelasan yang berkaitan dengan isi pembelajaran			√	
3.2 Menangani pertanyaan dan respon siswa				√
3.3 Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat dan gerakan badan			√	
3.4 Memicu dan memelihara keterlibatan siswa			√	
3.5 Memantapkan penguasaan materi pembelajaran			√	
			Rata-rata butir 3 = I	3,2

4. Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar.

4.1 Menunjukkan sikap ramah, hangat, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa				√
4.2 Menunjukkan kegairahan mengajar				√
4.3 Mengembangkan hubungan antarpribadi yang sehat dan serasi			√	
4.4 Membantu siswa menyadari kelebihan dan kekurangannya			√	
4.5 Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri			√	
			Rata-rata butir 4 = J	3,4

5. Mendemonstrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn

5.1 Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan				√

PERPUSTAKAAN UNNES

langkah-langkah model pembelajaran *VCT* Permainan				
5.5 Menggunakan media pembelajaran yang tepat			√	
5.3 Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran PKn			√	
			Rata-rata butir 4 = K	3,3

6. Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar

6.1 Melaksanakan penilaian selama proses Pembelajaran			√	
6.2 Melaksanakan penilaian pada akhir pembelajaran			√	
			Rata-rata butir 6 = L	3

7. Kesan umum kinerja guru/calon guru

7.1 Keefektifan proses pembelajaran			√	
7.2 Penggunaan bahasa Indonesia tepat			√	
7.3 Peka terhadap kesalahan berbahasa siswa			√	
7.4 Penampilan guru dalam pembelajaran				√
			Rata-rata butir 7 = M	3,25

Nilai APKG PP = APKG II

$$\text{APKG II} = \frac{G + H + I + J + K + L + M}{7 \times 4} \times 100$$

$$= \frac{23,35}{28} \times 100 = 83,39$$

Observer,

Anisah, S.Pd.
19660610 199201 2 001

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 33

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI APKG I DAN APKG II

SIKLUS II

APKG I					APKG II				
No.	**Aspek yang Diamati**	**Skor**			**No.**	**Aspek yang Diamati**	**Skor**		
		1	**2**	**Rata-rata**			**1**	**2**	**Rata-rata**
1.	Merumuskan tujuan pembelajaran.	3,5	3,5	3,5	1.	Mengelola ruang dan fasilitas pembelajaran.	4	4	4
2.	Mengembangkan dan mengor-ganisasikan materi, media pembelajaran, dan sumber belajar.	3,3	3,7	3,5	2.	Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	3,2	3,2	3,2
3.	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan.	3,2	3,4	3,3	3.	Mengelola interaksi kelas.	3,2	3,2	3,2
4.	Merancang pengelolaan kelas.	3,5	3,5	3,5	4.	Bersikap terbuka dan luwes serta membantu mengembangkan sikap positif siswa ter-hadap belajar.	3,2	3,4	3,3
5.	Merencanakan prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian.	3,5	3,5	3,5	5.	Mendemostrasikan kemampuan khusus menggunakan model pembelajaran *VCT* Permainan dalam pembelajaran PKn.	3	3,3	3,15
6.	Tampilan dokumen rencana pembelajaran.	4	4	4	6.	Melaksanakan evaluasi proses dan hasil belajar.	3	3	3
					7.	Kesan umum kinerja guru/calon guru.	3,25	3,25	3,25
Jumlah		21	21,6	21,3	Jumlah		22,85	23,35	23,10
Nilai APKG I		87,50	90,00	**88,75**	Nilai APKG II		81,61	83,39	**82,50**

Nilai Akhir Performansi Guru Siklus I = $\frac{(1 \times 88{,}75) + (2 \times 82{,}50)}{3}$ = **84,58**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

Lampiran 34

FOTO PENELITIAN

Gambar 1. Guru membagikan kartu bergambar

Gambar 2. Siswa membacakan rangkaian pesan

Gambar 3. Siswa menebak gambar yang dimaksud dalam rangkaian pesan

Gambar 4. Siswa mengerjakan tes formatif

PEMERINTAH KOTA TEGAL
DINAS PENDIDIKAN
UPPD KECAMATAN TEGAL BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI KEMANDUNGAN 3
Jl. Kompol Suprapto No.1 Telp. (0283) 321987 Tegal Kode Pos 52114

SURAT KETERANGAN

Nomor : 007 / K.3 / VI / 2012

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	**Arumi Rusnani, S.Pd**.
NIP	:	196003011980122009
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Satuan Kerja	:	SD Negeri Kemandungan 3

Menerangkan bahwa

Nama	:	Gustin Indra Setiana
NIM	:	1402408056
Jurusan/Prodi	:	PGSD/S1 Fresh UNNES

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kemandungan 3 pada tanggal 5 April - 3 Mei 2012.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 28 Juni 2012

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

Kepala Sekolah

Arumi Rusnani
NIP. 196003011980122009

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung A2 LT 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id, surel:

No. : 1425/UN37.1.1/LT/2012
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Arumi Rusnani, S.Pd. SD Negeri Kemandungan 3
di SD Negeri Kemandungan 3

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama	: GUSTIN INDRA SETIANA
NIM	: 1402408056
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE PERMAINAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS II SD NEGERI KEMANDUNGAN 3 KOTA TEGAL

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 04 April 2012
Dekan,

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007

1402408056
FM-05-AKD-24/Rev. 00

DAFTAR PUSTAKA

Al-lamri, S. Ichas Hamid dan Tuti Istianti Ichas. 2006. Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Jakarta: Dirjendikti.

Amri, Sofan dan Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bahar, Asmaniar. 2008. Penilaian Ranah Afektif Pembelajaran PKn melalui Model *Value Clarification Technique* (*VCT*) Permainan. *Jurnal Pembelajaran, Vol. 30, No. 2 (2008: 121-126).*

BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas

Darmadi, Hamid. 2010. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djahir, Yulia. 2008. Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: *Forum Kependidikan, Volume 28 Nomor 1.*

Elmubarok, Zaim. 2009. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ikeno, Norio. 2005. Citizenship Education in Japan after World War II. *International Journal of Citizenship dan Teacher Education, Vol.1, No.2 (2005: 93-98).*

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

Kumar, Rita dan Robin Lightner. 2007. Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainers, College Instructors and Students. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Vol.19, No.1 (2007: 53-63).*

Kurnia, Ingridwati, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pedoman PPL Universitas Negeri Semarang. 2011. Semarang: Kementrian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Semarang Pusat Pengembangan PPL Tahun 2011/2012.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.14 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan dan Standar Pengelolaan Pendidikan oleh Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. Jakarta: BP. Cipta Jaya.

Permendiknas Nomor: 12,13,15,16,17,18,19,20 Tahun 2007. 2007. Semarang: CV. Duta Nusindo.

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.

Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Sajari dan Suharto. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Siddiq, M. Djauhar, I. Munawaroh, dan Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugandi, Achmad. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Sumarno, Alim. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Tekstual.* Online http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/pengembangan-bahan-ajar-tekstual. [*accessed 2*6/03/12]

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Taniredja, Tukiran, E. M. Faridli, Sri Harmianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengambangan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Toyibin, M. Aziz dan A. Kosasih Djahiri. 1992. *Pendidikan Pancasila 2*. Jakarta: Dirjendikti.

Ubaedillah, A dan Abdul Rozak. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Jakarta: ICCE UIN Syarif Hidayatullah.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen & Undang-Undang Republik Indonesia Nomor: 20 Th.2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional). 2006. Bandung: Fermana Bandung.

Yoni, Acep, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

Yusfy. 2011. *Pengertian Aktivitas Belajar*. Online http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2241185-pengertian-aktivitas-belajar/. [*accessed* 25/12/11].

PERPUSTAKAAN
UNNES