



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *MAKE a MATCH* BERBANTUAN
MEDIA KARTU BERGAMBAR SISWA KELAS V
SDN KARANGANYAR 02 KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Leny Shela Purnianingrum

1401411482

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leny Shela Purnianingrum

NIM : 1401411482

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang” hasil karya penelitian dan tulisan sendiri, bukan bantuan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 18 Mei 2015



Leny Shela Purnianingrum

NIM: 1401411482

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Leny Shela Purnianingrum NIM 1401411482, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

hari : Senin

tanggal : 18 Mei 2015

Semarang, 18 Mei 2015


Mengetahui

Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES



Dra. Hartati, M.Pd
NIP. 19551005 19801 2 200

Dosen Pembimbing



Dra. Yuyarti, M.Pd
NIP. 195512121982032001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Leny Shela Purnianingrum NIM 1401411482, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang” telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

hari : Senin

tanggal : 18 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua Penguji,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd

NIP. 195604271986031001

Sekretasi Penguji,



Drs. Moch Ichsan, M.Pd

NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,



Drs. Isa Ansori, M. Pd

NIP. 196008201987031003

Penguji 1,



Masitah, S.Pd. M.Pd

NIP. 195206101980032001

Penguji 2,



Dra. Yuyarti, M. Pd

NIP. 195512121982032001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

Jadikan kepandaian sebagai kebahagiaan bersama, sehingga mampu meningkatkan rasa ikhlas tuk bersyukur atas kesuksesan (Mario Teguh)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, yang senantiasa mendoakan setiap langkahku dan mendukung dengan sepenuh hati

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya sehingga peneliti mendapat bimbingan, kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dalam penulisan skripsi peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan studi dan menyelesaikan skripsi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyempurnaan skripsi
4. Dra. Yuyarti, M.Pd, Dosen Pembimbing, yang dengan sabar, tulus dan ikhlas memberikan bimbingan dan ilmunya yang sangat berharga.
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd, Dosen penguji utama, yang telah menguji dan memberikan saran dalam memperbaiki hasil skripsi.

6. Masitah, S.Pd. M.Pd, Dosen Penguji I yang dengan sabar, tulus dan ikhlas memberikan bimbingan dalam memperbaiki hasil skripsi.
7. Dra. Anastasya Satiyem, M.Pd, Kepala SDN Karanganyar 02 Kota Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Umi Baroroh, S.Pd, Guru kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang yang telah membantu terlaksananya penelitian ini
9. Teman-teman dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, semangat dan motivasinya kepada peneliti.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon bimbingan serta petunjuknya-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, 15 Mei 2015

Peneliti

ABSTRAK

Purnianingrum, Leny Shela. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Make a Match Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing, Dra. Yuyarti, M.Pd.

Penelitian ini dilatar belakangi observasi awal di kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang yang menunjukkan guru kurang melakukan variasi, kurang memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran serta kurang memperhatikan siswa yang berbicara sendiri. Sementara siswa kurang antusias, kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan cenderung pasif. Sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk memperbaiki dilakukan penelitian melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar. Rumusan masalah penelitian adalah Bagaimana model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang berjumlah 42 siswa. Variabel penelitian adalah keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) keterampilan guru siklus I memperoleh skor 28 dengan kriteria baik, siklus II memperoleh skor 32 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh skor 35 dengan kriteria sangat baik, 2) aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 21,7 dengan kriteria cukup, siklus II memperoleh rata-rata skor 25,13 dengan kriteria baik dan siklus III memperoleh rata-rata skor 28,21 dengan kriteria baik, 3) hasil belajar siswa dengan ketuntasan klasikal siklus I 63%, siklus II 76,32% dan siklus III 86,84%.

Simpulan penelitian ini membuktikan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti memberikan saran guru dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran .

Kata kunci : kualitas; make a match; media kartu bergambar; pembelajaran; PKn

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH	7
1.2.1 Perumusan Masalah	7
1.2.2 Pemecahan Masalah	8
1.3 TUJUAN PENELITIAN	9
1.4 MANFAAT PENELITIAN	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 KAJIAN TEORI	11

2.1.1 Hakekat Belajar	11
2.1.2 Hakekat Pembelajaran	16
2.1.3 Kualitas Pembelajaran	19
2.1.4 Hakekat PKn	37
2.1.5 Model Pembelajaran	43
2.1.6 Media Pembelajaran	50
2.1.7 Implementasi Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar pada pembelajaran PKn	55
2.2 KAJIAN EMPIRIS	55
2.3 KERANGKA BERPIKIR	58
2.4 HIPOTESIS TINDAKAN	60
BAB III : METODE PENELITIAN	61
3.1 SUBJEK PENELITIAN	61
3.2 VARIABEL PENELITIAN	61
3.3 PROSEDUR/ LANGKAH-LANGKAH PTK	61
3.3.1 Perencanaan	62
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan	63
3.3.3 Observasi	64
3.3.4 Refleksi	64
3.4 SIKLUS PENELITIAN	65
3.4.1 Siklus Pertama	65
3.4.2 Siklus Kedua	69
3.4.3 Siklus Ketiga	72

3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA	76
3.5.1 Sumber Data	76
3.5.2 Jenis Data	77
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data	77
3.6 TEKNIK ANALISIS DATA	79
3.6.1 Data Kuantitatif	79
3.6.2 Data Kualitatif	81
3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN	83
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	84
4.1 HASIL PENELITIAN	84
4.1.1 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus I	84
4.1.1.1 Perencanaan	84
4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan	85
4.1.1.3 Observasi	86
4.1.1.4 Refleksi	99
4.1.1.5 Revisi	100
4.1.2 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus II	101
4.1.2.1 Perencanaan	101
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan	101
4.1.2.3 Observasi	103
4.1.2.4 Refleksi	116
4.1.2.5 Revisi	117
4.1.3 Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus III	117

4.1.3.1 Perencanaan	118
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan	118
4.1.3.3 Observasi	120
4.1.3.4 Refleksi	133
4.1.3.5 Revisi	134
4.2 PEMBAHASAN	136
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	136
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	152
BAB V : PENUTUP	153
5.1 SIMPULAN	153
5.2 SARAN	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	83
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Klasikal	84
Tabel 3.3	Kriteria Skor Keterampilan Guru	85
Tabel 3.4	Kriteria Skor Aktivitas Siswa	86
Tabel 4.1	Hasil pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	87
Tabel 4.2	Kriteria Skor Keterampilan Guru	87
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I	91
Tabel 4.4	Kriteris Skor Aktivitas Siswa	92
Tabel 4.5	Hasil Belajar Siswa Siklus I	95
Tabel 4.6	Ketuntasan Klasikal Siklus I	96
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Afektif Siswa Siklus I	97
Tabel 4.8	Rekapitulasi Siklus I	98
Tabel 4.9	Hasil pengamatan Keterampilan Guru Siklus II	104
Tabel 4.10	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	108
Tabel 4.11	Hasil Belajar Siswa Siklus II	112
Tabel 4.12	Ketuntasan Klasikal Siklus II	113
Tabel 4.13	Hasil Pengamatan Afektif Siswa Siklus II	114
Tabel 4.14	Rekapitulasi Siklus II	115
Tabel 4.15	Hasil pengamatan Keterampilan Guru Siklus III	120
Tabel 4.16	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	125
Tabel 4.17	Hasil Belajar Siswa Siklus III	129
Tabel 4.18	Ketuntasan Klasikal Siklus III	129
Tabel 4.19	Hasil Pengamatan Afektif Siswa Siklus III	131
Tabel 4.20	Rekapitulasi Siklus III	132
Tabel 4.21	Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II dan III	135
Tabel 4.22	Hasil Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III ..	137
Tabel 4.23	Hasil Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	143
Tabel 4.24	Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III	149
Tabel 4.25	Peningkatan Aspek Afektif Siswa Siklus I, II dan III	151

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Keterampilan Guru Siklus I	88
Diagram 4.2	Aktivitas Siswa Siklus I	92
Diagram 4.3	Hasil Belajar Siswa Siklus I	95
Diagram 4.4	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I	96
Diagram 4.5	Rata-Rata Skor Afektif Siswa Siklus I	97
Diagram 4.6	Rekapitulasi Siklus I Keterampilan Guru Siklus II	99
Diagram 4.7	Keterampilan Guru Siklus II	105
Diagram 4.8	Aktivitas Siswa Siklus II	109
Diagram 4.9	Hasil Belajar Siswa Siklus II	112
Diagram 4.10	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II	113
Diagram 4.11	Rata-Rata Skor Afektif Siswa Siklus II	114
Diagram 4.12	Rekapitulasi Siklus II	116
Diagram 4.13	Keterampilan Guru Siklus III	121
Diagram 4.14	Aktivitas Siswa Siklus III	126
Diagram 4.15	Hasil Belajar Siswa Siklus III	129
Diagram 4.16	Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus III	130
Diagram 4.17	Rata-Rata Skor Afektif Siswa Siklus II	131
Diagram 4.18	Rekapitulasi Siklus III	133
Diagram 4.19	Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, II dan III	135
Diagram 4.20	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III	138
Diagram 4.21	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III	144
Diagram 4.22	Peningkatan Hasil Belajar Siklus I, II dan III	150

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir	59
Bagan 3.1	Langkah-Langkah Penelitian Tindakan	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perangkat Pembelajaran Siklus I, II dan III	158
Lampiran 2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	222
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, II dan III	229
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III	239
Lampiran 5	Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III	252
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Afektif Siswa Siklus I, II dan III	262
Lampiran 7	Surat-Surat	270
Lampiran 8	Dokumentasi Siklus I, II dan III	273

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2007:2).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa 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. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsistensi untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (BSNP, 2006: 271).

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut BSNP (2006: 271) adalah: persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara dan konstitusi negara.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan membentuk peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) Memahami konsep Pendidikan Kewarganegaraan. b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab. c) Bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, serta anti korupsi. d) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakterkarakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain. e) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan informasi (BSNP, 2006: 271).

Tujuan PKn di sekolah dasar untuk menjadikan warga negara yang baik, artinya warga negara yang tahu, mau, sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, diharapkan kelak menjadi bangsa terampil, cerdas serta bersikap baik sehingga mampu mengikuti kemajuan teknologi modern (Susanto, 2013: 234).

Tujuan yang tercantum dalam KTSP sudah baik, namun kenyataan di lapangan tujuan PKn belum sesuai dengan kurikulum. Pembelajaran PKn di SD pada umumnya guru masih ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Seperti halnya pembelajaran PKn di SDN Karanganyar 02 Kota Semarang terdapat beberapa kekurangan diantaranya guru kurang melakukan variasi dalam pembelajaran, guru kurang memanfaatkan media untuk menunjang pembelajaran serta guru kurang memperhatikan siswa yang berbicara sendiri di kelas. Sementara siswanya menjadi kurang antusias, kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan

cenderung pasif serta lebih memilih berbicara sendiri. Hal ini menyebabkan materi yang diberikan guru kurang dapat diterima siswa dengan baik, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal.

Permasalahan didukung data hasil observasi dan evaluasi mata pelajaran PKn materi organisasi pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 menunjukkan banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 66. Terlihat dari 42 siswa, hanya 11 siswa (26%) yang tuntas, sedangkan 31 siswa lainnya (74%) nilainya masih di bawah KKM. Dengan melihat hasil belajar siswa maka perlu ditingkatkan prestasi belajarnya.

Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran PKn belum optimal merupakan masalah yang sangat penting dan mendesak, sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalah. Sebagai tindak lanjut hasil diskusi bersama kolaborator untuk memecahkan masalah pembelajaran PKn peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan guru, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran Kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Hamdani, 2011:41).

Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*. Model *Make a Match* diperkenalkan oleh Curran (dalam Eliya 2009). *Make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu model kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Model ini sangat disenangi oleh siswa

karena tidak menjemukan, guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 182 dalam Muslimah, 2011).

Kelebihan model *make a match* adalah: (1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa. (2) Karena ada unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan. (3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan motivasi belajar siswa. (4) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi. (5) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar. Adapun kelemahan model *make a match* adalah: (1) Apabila model tidak dipersiapkan dengan baik, maka banyak waktu terbuang. (2) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, maka siswa kurang memperhatikan saat presentasi pasangan kartu. (3) Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan (Huda, 2014: 253-254).

Penerapan model *make a match* dalam pembelajaran akan menjadi lebih optimal dan efektif apabila didukung dengan menggunakan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa (Hamdani, 2011: 244).

Media yang cocok untuk mendukung model *make a match* dengan media kartu bergambar. Media kartu bergambar merupakan modifikasi dari media gambar yang dibuat kartu. Media gambar adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Kelebihan media gambar: 1) Sifatnya konkret; gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata. 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua

benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan para siswa tidak selalu bisa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar. 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman. 5) Harga gambar murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus (Hamdani, 2011: 248-250).

Peneliti bersama tim kolaborasi menerapkan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar karena dengan model *make a match* mengajak siswa untuk aktif dan berpikir cepat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan benar-benar memperhatikan guru agar bisa mencocokkan kartu yang diberikan oleh guru. Sedangkan media kartu bergambar bertujuan memudahkan siswa memahami suatu materi.

Penelitian ini didukung oleh *International Journal of Science and Mathematics* oleh Ali Ebrahim (2011) tentang “*THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING STRATEGIES ON ELEMENTARY STUDENTS’ SCIENCE ACHIEVEMENT AND SOCIAL SKILLS IN KUWAIT*”. Analisis pencapaian nilai tes dan tanggapan survei keterampilan sosial mengungkapkan strategi pembelajaran kooperatif secara signifikan ($p > 0,05$) lebih banyak efek positif pada prestasi siswa dan keterampilan sosial daripada strategi berpusat pada guru. Hasil ini memberikan dasar bukti untuk menginformasikan keputusan kebijakan dan mendorong dan membujuk para guru untuk menerapkan metode pembelajaran

kooperatif di kelas Kuwait. (<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10763-011-9293-0> diunduh 13 April 2015 pukul 10.00)

Penelitian Sulistyowati (volume 1 nomor 2 tahun 2013) tentang “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil menunjukkan penerapan model *cooperative learning* tipe *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 4 Metro Selatan tahun pelajaran 2012/2013. Peningkatan rata-rata aktivitas siswa siklus I (57,77%), siklus II (69,46%), siklus III (77,92%). Peningkatan hasil belajar siklus I (68,46), siklus II (73,08), siklus III (81,15). Sedangkan ketuntasan belajar siklus I (53,85%), siklus II (65,38%), siklus III (80,77%). (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1512/896> diunduh 13 April 2015 pukul 10.00)

Sementara penelitian mengenai media kartu bergambar didukung Febta Aliana (vol. 1 no. 2 tahun 2012) tentang “Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dan Konsep Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III di SDN Keputrana Kecamatan Kraton Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil analisis dan pembahasan menunjukkan peningkatan skor menulis kelompok dari hasil perhitungan uji-F sebesar 199,861 setelah dikonsultasikan dengan tabel taraf signifikan 5% df sebesar 86 diperoleh F tabel sebesar 3, 103 dengan demikian F hitung lebih besar dari F tabel. (<http://journal.student.uny.ac.id/journal/artikel/1680/99/241>, diunduh Rabu, 18 Maret 2015 pukul 11.00)

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang peneliti melakukan penelitian tentang “PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR SISWA KELAS V SDN KARANGANYAR 02 KOTA SEMARANG”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :
“Bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?”

Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan keterampilan guru pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?
- 2) Apakah model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?
- 3) Apakah model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka peneliti menerapkan model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar. Penerapan ini diharapkan tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn dapat meningkat, sehingga hasil belajarnya optimal sesuai yang diharapkan.

Adapun Langkah Pembelajaran Model *Make a Match* sebagai berikut :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban
2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai
3. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan
4. Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.
5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
6. Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai
7. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan
8. Guru mengkonfirmasi jawaban

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum penelitian: “Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang”.

Adapun tujuan khusus penelitian adalah:

- 1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru pada mata pelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang
- 2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis terhadap bidang pendidikan:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PKn

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis hasil penelitian ini adalah:

a. Bagi guru

Manfaat diterapkannya model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar bagi guru adalah memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar.

b. Bagi siswa

Manfaat diterapkannya model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas siswa, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi serta melatih kedisiplinan siswa membagi waktu untuk belajar.

c. Bagi sekolah

Manfaat diterapkannya model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar bagi lembaga adalah meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Hakekat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku untuk memperoleh hasil yang baik. Belajar tidak dibatasi tempat yang disebut sekolah, sebab belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja.

Belajar menurut Sardiman (2011: 20), perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dsb. Sementara menurut Susanto (2014: 4) belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

Pendapat lain dari Thursan Hakim (2001: 1 dalam Hamdani, 2011: 21) belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dll. Hal ini berarti peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Apabila kualitas dan

kuantitas seseorang belum meningkat maka orang tersebut belum mengalami proses belajar, dengan kata lain seseorang mengalami kegagalan dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang yang dilakukan secara sadar sebagai hasil dari pengalamannya sendiri. Perubahan tingkah laku tersebut bukan hanya perubahan pengetahuan saja, melainkan perubahan perilaku dan kepribadian pada diri seseorang.

2.1.1.2 Prinsip Belajar

Belajar bukan suatu tujuan tetapi proses untuk mencapai tujuan. Sardiman (2011: 24-25) mengemukakan beberapa prinsip yang berkaitan dengan belajar:

1. Belajar pada hakekatnya menyangkut potensi manusiawi dan kelakuannya
2. Belajar memerlukan proses dan penahapan serta kematangan diri pada siswa
3. Belajar akan lebih mantap dan efektif, bila didorong dengan motivasi, lain halnya belajar dengan rasa takut atau dibarengi dengan rasa tertekan
4. Belajar merupakan proses percobaan (dengan kemungkinan berbuat keliru) dan *conditioning* atau pembiasaan.
5. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pelajaran.
6. Belajar dilakukan dengan cara: diajar secara langsung dan kontrol, kontak, pengalaman langsung (seperti belajar bicara, sopan santun, dll)
7. Belajar melalui praktik atau mengalami langsung akan lebih efektif dibandingkan dengan belajar hafalan saja.

8. Perkembangan pengalaman siswa akan banyak memengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
9. Bahan pelajaran yang bermakna/berarti, lebih mudah dan menarik untuk dipelajari, daripada bahan yang kurang bermakna.
10. Informasi tentang kelakuan baik, pengetahuan, kesalahan serta keberhasilan siswa akan membantu kelancaran dan semangat siswa dalam belajar

Gagne (Rifai'i, 2011: 95) menyebutkan tiga prinsip sebagai kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar, yaitu: (1) keterdekatan (*contiguity*) menyatakan situasi stimulus yang hendak direspon oleh guru harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diberikan, (2) pengulangan (*repetition*) menyatakan situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan hasil belajar, (3) penguatan (*reinforcement*) menyatakan belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Wasliman (2007: 158 dalam Susanto, 2014: 12) mengemukakan hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal.

Adapun uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal; faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang, serta kebiasaan berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Sementara menurut Hamalik (2013: 32-33) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada, diantaranya:

- 1) Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan; siswa belajar melakukan banyak kegiatan seperti melihat, mendengarkan, merasakan, berpikir, kegiatan motoris dan kegiatan lainnya untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan dan minat. Apa yang telah dipelajari perlu digunakan secara praktis dan diadakan ulangan secara berkelanjutan sehingga penguasaan hasil belajar menjadi optimal.
- 2) Belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasan. Belajar hendaknya dilakukan dalam suasana menyenangkan.

- 3) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya. Keberhasilan akan menimbulkan kepuasan dan mendorong belajar lebih baik, sedangkan kegagalan akan menimbulkan frustrasi.
- 4) Faktor kesiapan belajar. Siswa yang siap belajar melakukan kegiatan belajar dengan mudah dan lebih berhasil daripada siswa yang belum siap belajar.
- 5) Faktor minat dan usaha. Belajar dengan minat mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai kebutuhannya
- 6) Faktor-faktor fisiologis. Kondisi badan siswa sangat berpengaruh dalam belajar. Badan yang lemah, lelah menyebabkan siswa belajar tidak maksimal.
- 7) Faktor intelegensi. Murid yang cerdas akan lebih berhasil dalam kegiatan belajar, karena ia lebih mudah menangkap dan memahami pelajaran.

2.1.1.4 Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa. Adapun teori yang mendasari model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar adalah Teori Konstruktivisme.

Konstruktivisme menekankan pada belajar autentik, bukan artifisial. Belajar autentik adalah proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Belajar bukan sekedar mempelajari teks-teks, terpenting ialah bagaimana menghubungkan teks tersebut dengan kondisi nyata atau kontekstual (Suprijono, 2014: 39).

Sardiman (2011: 37) menyatakan konstruktivisme sebagai salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu merupakan konstruksi (bentukan) kita sendiri. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan pengalaman atau bahan yang dipelajarinya dengan pengertian yang sudah dimiliki, sehingga pengertiannya menjadi berkembang.

Sementara Rifa'i (2011: 137) menjelaskan dalam teori konstruktivisme peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi kompleks ke dalam dirinya sendiri. Teori ini memandang peserta didik individu yang selalu memeriksa informasi baru berlawanan dengan prinsip yang telah ada dan merevisi prinsip tersebut apabila dianggap tidak dapat digunakan lagi. Hal ini memberikan implikasi bahwa peserta didik harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi menurut teori konstruktivisme, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana siswa belajar membangun sendiri pengetahuannya. Siswa belajar mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Teori belajar konstruktivisme mendukung model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar karena dalam pembelajaran ini siswa diajak menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui diskusi mencari pasangan dari kartu yang sudah dibagikan.

2.1.2 Hakekat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menuntut kesadaran dari kedua subyek, yaitu pendidik dan peserta didik untuk terlibat secara utuh dan penuh dalam memahami realitas dunia, sehingga proses pembelajaran tidak hanya sekedar mengumpulkan pengetahuan, mencatat dan menghafalkannya.

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua kata yaitu belajar dan mengajar. Kata belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM) (Susanto, 2014: 18-19).

Sementara Rusman (2011: 144) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti tatap muka dan tidak langsung, yaitu menggunakan media. Pendapat lain dikemukakan oleh Rifa'i (2011: 193) pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik. Dalam proses komunikasi dilakukan secara verbal (lisan) dan nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Namun demikian apapun media yang digunakan, pembelajaran ditandai oleh serangkaian kegiatan komunikasi.

Darsono (2000: 25 dalam Hamdani, 2011: 47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut:

1. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis
2. Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa belajar
3. Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa
4. Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik
5. Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa

6. Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis
7. Pembelajaran menekankan keaktifan siswa
8. Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Suatu pembelajaran jika ditinjau dari pendekatan sistem maka dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen. Menurut Sugandi (2004: 28 dalam Hamdani, 2011: 48) komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:

1. Tujuan, secara eksplisit, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructional effect*, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran.
2. Subjek belajar, dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek.
3. Materi pelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi akan memberi warna dan bentuk kegiatan pembelajaran.
4. Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan
5. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.
6. Penunjang, dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Penunjang berfungsi memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli disimpulkan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, dengan tujuan membantu siswa belajar dengan baik. Hal tersebut dilakukan dengan cara, guru harus merencanakan pembelajaran secara matang, karena persiapan pembelajaran yang matang akan memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran guru memiliki peran penting sehingga harus memiliki keterampilan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran merupakan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni, 1964 dalam Hamdani, 2011: 194).

Menurut Depdiknas (2004: 6) kualitas pembelajaran adalah keterkaitan sistemik dan sinergis guru, siswa, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas dan faktor pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Kualitas pembelajaran pada dasarnya juga dapat disebut sebagai suatu aktivitas yang menghasilkan, dapat diukur dan adanya masukan instrumental dan potensial. Secara konseptual kualitas perlu diperlakukan sebagai dimensi kriteria yang berfungsi sebagai tolok ukur dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan pembelajaran di kelas.

Indikator kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004), dapat dilihat dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran. Indikator tersebut saling terkait yang mempengaruhi kualitas pembelajaran, masing-masing indikator dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerja guru antara lain menguasai disiplin ilmu berkaitan dengan keluasan, kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan merepresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa; dapat memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa; menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi pembelajaran untuk membentuk kompetensi siswa yang dikehendaki.
2. Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensi siswa yang antara lain memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar; mampu mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan serta membangun sikapnya; mau dan mampu membangun kebiasaan berfikir, bersikap dan bekerja produktif.
3. Iklim pembelajaran mencakup suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna; perwujudan nilai dan semangat keteladanan, prakarsa dan kreativitas guru.

4. Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa; ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia; materi pembelajaran sistematis dan kontekstual; dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin; dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan ipteks.
5. Kualitas media pembelajaran tampak dari terciptanya pengalaman belajar yang bermakna; mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru , siswa dan siswa
6. Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika sekolah dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya, memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal; memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis dan rencana operasional agar semua upaya dapat dilaksanakan secara sinergis oleh seluruh komponen sistem pendidikan dalam tubuh lembaga; ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua sivitas akademika melalui berbagai aktivitas pengembangan; dalam rangka menjaga keselarasan antar komponen sistem pendidikan, pengendalian dan penjaminan mutu perlu menjadi salah satu mekanismenya.

Dalam mencapai kualitas pembelajaran, UNESCO (1996, dalam Hamdani 2011: 194-195) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan.

1) *Learning to know* (belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan)

Seorang guru berfungsi sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk berperan aktif sebagai teman sejawat dalam berdialog dengan siswa, dalam mengembangkan penguasaan pengetahuan maupun ilmu tertentu.

2) *Learning to do* (belajar untuk menguasai keterampilan)

Sekolah hendaknya memfasilitasi siswa untuk mengaktualisasikan keterampilan, bakat dan minatnya. Pendeteksian bakat dan minat siswa dilakukan melalui tes bakat dan minat. Keterampilan bisa menopang kehidupan seseorang, bahkan keterampilan lebih dominan daripada penguasaan pengetahuan dalam mendukung keberhasilan kehidupan siswa.

3) *Learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat)

Salah satu fungsi lembaga pendidikan adalah tempat bersosialisasi dan tatanan kehidupan. Artinya, mempersiapkan siswa untuk hidup bermasyarakat. Situasi bermasyarakat hendaknya dikondisikan di lingkungan pendidikan. Kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu ditumbuhkembangkan.

4) *Learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal)

Pengembangan diri secara maksimal erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Bagi anak yang agresif, proses pengembangan diri akan berjalan baik apabila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya, bagi anak yang pasif, peran guru sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri siswa secara

maksimal. Kemampuan diri yang terbentuk di sekolah secara maksimal memungkinkan siswa mengembangkan diri pada tingkat yang lebih tinggi.

Keempat pilar akan berjalan baik jika diwarnai dengan pengembangan keberagaman. Nilai-nilai keberagaman sangat dibutuhkan siswa dalam menapaki kehidupan di dunia. Pengintegrasian nilai-nilai agama ke dalam mata pelajaran akan membentuk pribadi siswa yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan kualitas pembelajaran adalah ukuran tinggi atau rendahnya suatu sistem yang dirancang dan disusun untuk mendukung terjadinya proses belajar siswa. Kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan untuk mencapai tujuan dari proses interaksi guru dan siswa dalam lingkup belajar.

2.1.3.1 Keterampilan Guru

Kinerja guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas, kemampuannya akan terwujud bila memiliki keterampilan dan motivasi yang memadai. Untuk itu unsur yang harus dipahami dalam mengkaji kinerja guru adalah kemampuan dasar mengajar dan kecakapan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skills*) merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Keterampilan ini berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang dimiliki oleh guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional (Rusman, 2014: 80).

Sanjaya (2008: 155 dalam Fajar, 2013: 19) menjelaskan keterampilan dasar adalah keterampilan standar yang harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru. Karena dengan keterampilan dasar inilah yang dapat membedakan mana guru yang profesional dan mana yang bukan guru.

Keterampilan dasar mengajar guru menurut Rusman (2014: 80-92) digambarkan melalui 9 keterampilan antara lain: 1) Keterampilan membuka pelajaran, 2) Keterampilan bertanya, 3) Keterampilan memberikan penguatan, 4) Keterampilan mengadakan variasi, 5) Keterampilan menjelaskan, 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 7) Keterampilan mengelola kelas, 8) Keterampilan pembelajaran perseorangan dan 9) Keterampilan menutup pelajaran.

Sedangkan menurut Wardani (2004: 25-39) terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang harus dimiliki oleh guru, diantaranya: 1) Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, 2) Keterampilan bertanya, 3) Keterampilan memberikan penguatan, 4) Keterampilan mengadakan variasi, 5) Keterampilan menjelaskan, 6) Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, 7) Keterampilan mengelola kelas, dan 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Dari beberapa pendapat, keterampilan guru yang sesuai pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar adalah:

1) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian pada diri siswa. Sedangkan menutup pelajaran adalah kegiatan untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran.

Komponen-komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran menurut Wardani (2004: 25-39) sebagai berikut:

- a. Membuka pelajaran, mencakup: 1) Menarik perhatian siswa dengan, 2) Memberikan motivasi dengan cara; kehangatan dan keantusiasan, menimbulkan rasa ingin tahu, memperhatikan minat siswa, 3) Memberikan acuan dengan cara: menyampaikan tujuan dan batas-batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas dan mengajukan pertanyaan, 4) Membuat kaitan dengan cara memberikan apersepsi dan merangkum pelajaran yang lalu
- b. Menutup pelajaran, mencakup hal-hal berikut: 1) menyimpulkan materi, 2) Memberikan soal evaluasi, 3) Melakukan Refleksi , 4) Berdoa pulang.

2) Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya perlu dikuasai guru karena setiap kegiatan pembelajaran guru mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan guru menentukan kualitas jawaban siswa. Kegiatan tanya jawab harus dilakukan secara tepat, berkenaan dengan memberikan pertanyaan yang baik menurut Uzer Usman (dalam Rusman, 2012: 82-83) ada beberapa ciri, yaitu : a)Mempersilahkan siswa bertanya, b) Memberi kesempatan siswa untuk menjawab, c) Berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, d) Berikan respons ramah dan menyenangkan sehingga siswa berani menjawab dan bertanya.

3) Keterampilan Memberi Penguatan

Penguatan menurut Wardani (2004: 26) adalah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali

tingkah laku tersebut. Seorang guru perlu menguasai keterampilan memberikan penguatan karena “penguatan” merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan penampilannya, serta dapat meningkatkan perhatian.

Komponen yang perlu diperhatikan dalam memberikan penguatan menurut Rusman (2014: 85) adalah: a) Memberi penguatan verbal (mengucapkan kata: bagus, pintar, hebat, dsb). b) Memberi penguatan nonverbal (dengan gerakan dan ekspresi tubuh, misalnya acungan jempol). c) Memberikan motivasi kepada siswa lain. d) Memberikan penghargaan berupa reward.

4) Keterampilan Mengadakan Variasi

Kehidupan akan menjadi lebih menarik jika dijalani dengan penuh variasi. Variasi dalam kegiatan pembelajaran menurut Wardani (2004: 27-28) adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Variasi dalam kegiatan pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu:

- a. Variasi gaya mengajar, dapat dilakukan dengan berbagai cara: variasi suara (rendah, tinggi, besar, kecil), memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, mengadakan kontak pandang, variasi gerakan badan dan mimik, mengubah posisi.
- b. Variasi dalam menggunakan media dan bahan pelajaran yang meliputi: variasi alat dan bahan yang dilihat, didengar serta dapat diraba dan dimanipulasi.
- c. Variasi dalam pola interaksi dan kegiatan. Pola interaksi berbentuk klasikal, kelompok dan perorangan sesuai keperluan, sedangkan variasi kegiatan

berupa mendengarkan informasi, menelaah materi, diskusi, latihan dan demonstrasi.

5) Keterampilan Menjelaskan

Dalam kaitan dengan kegiatan pembelajaran atau pelatihan, menjelaskan berarti mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sistematis, sehingga dengan mudah dapat dipahami oleh siswa.

Menurut Rusman (2014: 88) dalam menerapkan keterampilan menjelaskan, perlu diperhatikan komponen-komponen sebagai berikut: a) Menyampaikan materi dengan jelas. Penjelasan hendaknya diberikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Hindari penggunaan kata yang tidak perlu. b) Penggunaan contoh dan ilustrasi. Memberikan penjelasan sebaiknya menggunakan contoh-contoh yang ada hubungannya dengan sesuatu yang dapat ditemui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, misalnya adanya keterkaitan antara materi dengan media. c) Pemberian tekanan. Dalam memberikan penjelasan guru harus memusatkan perhatian siswa kepada masalah/topik utama dan mengurangi informasi yang tidak terlalu penting. d) Penggunaan balikan. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan pemahaman, keraguan, atau ketidakmengertian siswa ketika penjelasan diberikan. e) Guru hendaknya menguasai materi yang akan dijelaskan.

6) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok kecil menurut Wardani (2004: 31) merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang penggunaannya cukup sering diperlukan.

Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil di bawah bimbingan guru atau temannya untuk berbagi informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan.

Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil menurut Rusman (2014: 89) sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi.
- b. Memperjelas masalah untuk menghindari kesalahpahaman dalam memimpin diskusi seorang guru perlu memperjelas permasalahan, meminta komentar siswa dan menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang lebih jelas.
- c. Menganalisis pandangan siswa. Adanya perbedaan pendapat dalam diskusi, menuntut seorang guru dapat menganalisis dengan cara memperjelas hal-hal yang disepakati di samping meneliti apakah suatu alasan mempunyai dasar yang kuat.
- d. Meningkatkan pendapat siswa dengan mengajukan pertanyaan menantang, memberi contoh pada saat yang tepat, menghangatkan suasana dengan mengajukan pertanyaan terbuka, memberikan waktu untuk berpikir, memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi.
- e. Memberikan kesempatan berpartisipasi dengan cara melakukan presentasi terhadap hasil kerja siswa, mengkondisikan siswa dalam diskusi, membantu siswa mengarahkan jalannya diskusi, membimbing siswa presentasi.

f. Menutup diskusi dapat dilakukan dengan merangkum hasil diskusi, memberikan gambaran tindak lanjut, mengajak siswa menilai proses diskusi yang telah berlangsung.

7) Keterampilan Mengelola Kelas

Keterampilan mengelola kelas menurut Wardani (2004: 33-34) adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal guna terjadinya proses pembelajaran yang selalu serasi dan efektif.

Komponen dalam keterampilan mengelola kelas: a) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal dengan membagi siswa dalam beberapa kelompok, membagi perhatian secara visual dan verbal, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas serta menegur secara bijaksana. b) Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal dengan cara mengatur tempat duduk, pengelolaan kelompok, menemukan dan memecahkan perilaku yang menimbulkan masalah.

8) Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan

Mengajar kelompok kecil dan perorangan, terjadi dalam konteks pengajaran klasikal. Di dalam kelas, seorang guru mungkin menghadapi banyak kelompok kecil serta banyak siswa yang masing-masing diberi kesempatan belajar secara kelompok maupun perorangan.

Komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan menurut Wardani (2004: 37-39):

a. Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi dengan cara kehangatan dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa, mendengarkan secara simpati

gagasan yang dikemukakan siswa, memberikan respon positif terhadap gagasan siswa, membangun hubungan saling mempercayai, serta mengendalikan situasi agar siswa merasa aman.

- b. Keterampilan mengorganisasikan dengan cara memberi orientasi umum, memvariasi kegiatan, membentuk kelompok yang tepat, mengkoordinasikan kegiatan dan membagi-bagi perhatian dalam berbagai tugas.
- c. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar dengan cara memberi penguatan yang sesuai, mengembangkan supervisi proses awal yang mencakup sikap tanggap terhadap keadaan siswa.
- d. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menetapkan tujuan pelajaran, merencanakan kegiatan belajar, berperan sebagai penasihat dan membantu siswa menilai kemampuan sendiri.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan keterampilan guru adalah kemampuan-kemampuan yang harus dimiliki oleh guru guna membantu dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif. Apabila guru sudah memiliki delapan keterampilan dasar, maka proses pembelajaran yang dilakukan akan berjalan dengan optimal.

Seorang guru wajib memiliki keterampilan dasar mengajar yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien. Keberhasilan guru dalam mengajar tidak terlepas dari adanya aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena guru memahami dan menguasai keterampilan dasar.

Indikator keterampilan guru yang harus dicapai dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar adalah:

1. Mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran).
2. Memberikan variasi dalam pembelajaran (keterampilan mengadakan variasi).
3. Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar (keterampilan menjelaskan, keterampilan mengadakan variasi)
4. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas (keterampilan bertanya)
5. Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok (keterampilan mengelola kelas).
6. Membimbing siswa untuk menemukan kartu pasangan *make a match* (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).
7. Membimbing siswa mempresentasikan kartu pasangan *make a match* (keterampilan mengadakan variasi)
8. Menanggapi hasil diskusi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil).
9. Memberikan penguatan hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan).
10. Menyimpulkan dan menutup pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran).

2.1.3.2 Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas harus selalu terkait. Sehubungan dengan

hal tersebut, Piaget menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan (Sardiman, 2011: 100).

Hamalik (2013: 171) menyatakan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri bagi siswa untuk melakukan aktivitas sendiri. Dengan bekerja atau beraktivitas, siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek tingkah laku lainnya serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup dalam masyarakat.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.

7. *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dari uraian di atas disimpulkan aktivitas siswa merupakan semua kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa dalam penelitian ini meliputi *visual activities* (mengamati, memperhatikan media kartu bergambar), *oral activities* (bertanya, mengeluarkan pendapat, diskusi), *listening activities* (mendengarkan dan memperhatikan kartu bergambar), *writing activities* (menulis hasil diskusi, mengerjakan soal), *motor activities* (melakukan percobaan model *make a match*), *mental activities* (menanggapi) dan *emotion activities* (menaruh minat, gembira).

Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar adalah:

- 1) Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (*emotional activities*)
- 2) Memperhatikan tampilan media kartu bergambar (*listening activities* dan *visual activities*)
- 3) Mendengarkan penjelasan dari guru (*listening activities, visual activities*)
- 4) Mengajukan dan menjawab pertanyaan (*oral activities*)
- 5) Membentuk kelompok sesuai pembagian (*oral activities*)
- 6) Melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok dengan model *make a match*. (*oral, listening, and motor activities activities*)

- 7) Mempresentasikan pasangan kartu *make a match* (*oral activities* dan *mental activities*)
- 8) Menanggapi hasil diskusi (*oral activities* dan *mental activities*)
- 9) Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran (*oral activities*)
- 10) Mengerjakan soal evaluasi (*writing activities*)

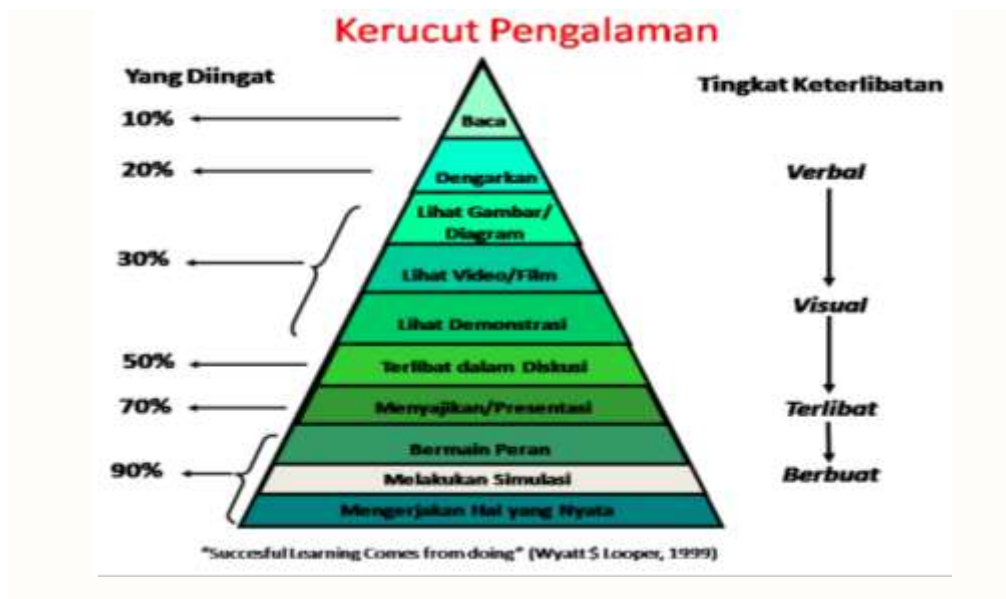
2.1.3.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Di dukung pendapat Susanto (2014: 5) hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sementara Poerwanti (2008:7.4) menyatakan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan siswa setelah mengikuti satuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Bloom (Suprijono, 2014: 6) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif meliputi *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi) dan *characterization* (karakter). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale mengatakan: “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan

dilingkungan kehidupan melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan. Proses belajar mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dari jenis pengalaman sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman, karena melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba”. (<https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>)



Dasar dari kerucut pengalaman Dale menggambarkan realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dari proses belajar.

Adapun indikator hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

1. Menjelaskan pengertian organisasi (C1)
2. Menjelaskan langkah-langkah untuk berorganisasi (C2)
3. Menentukan ciri organisasi yang baik (C3)
4. Mengemukakan contoh organisasi di lingkungan sekolah (C3)
5. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan proses pembentukan (C2)
6. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan tujuan (C2)
7. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah (C2)
8. Mengidentifikasi peran pemimpin dalam organisasi (C3)
9. Mengidentifikasi peran anggota dalam organisasi (C3)
10. Mengklasifikasikan cara pemilihan pengurus kelas (C3)

b. Aspek Afektif

Gagne (dalam Suprijono, 2014: 6) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penelitian terhadap objek tersebut. Sikap berupa

kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku. Sikap yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bertanggungjawab, percaya diri dan bersikap santun.

Menurut Mulyasa (2014: 147-148) indikator yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Bertanggungjawab, adapun indikatornya: a) melaksanakan kewajiban, b) melaksanakan tugas sesuai kemampuan, c) menaati tata tertib sekolah dan d) menjaga kebersihan lingkungan
- 2) Percaya diri, adapun indikatornya: a) pantang menyerah, b) berani menyatakan pendapat, c) berani bertanya dan d) mengandalkan usaha sendiri daripada bantuan oranglain
- 3) Bersikap santun, adapun indikatornya: a) menerima nasihat guru, b) menghindari permusuhan dengan teman, c) menjaga ketertiban dan d) berbicara dengan tenang.

c. Aspek Psikomotor

Pada aspek psikomotor sudah tercantum dalam aktivitas siswa, sehingga tidak perlu dilakukan penilaian psikomotor.

2.1.4 Hakekat PKn

2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik

sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Susanto, 2014: 225).

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. Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsistensi untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (KTSP, 2006: 272).

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter manusia sesuai dengan Pancasila, UUD 1945 serta nilai dan norma yang berlaku. Melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan diharapkan mampu mempersiapkan warga masyarakat yang berpikir kritis dan bertindak secara demokratis.

2.1.4.2 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Pembelajaran PKn di SD dimaksudkan sebagai proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat demokrasi dalam

kehidupan berbangsa dan bernegara, berlandaskan pada Pancasila, UUD dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Susanto, 2014: 227).

Menurut Dasim Budimansyah dan Sapriya (Susanto, 2014: 229) pendidikan PKn sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pendidikan PKn harus dibangun atas dasar tiga paradigma, yaitu:

1. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggungjawab
2. PKn secara teoritis dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat *konfluens* atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.
3. PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran menekankan pada isi yang mengusung nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut ide, nilai, konsep dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan pembelajaran PKn di SD sangat penting, karena melalui pembelajaran PKn di SD diharapkan membentuk karakter bangsa pada diri siswa, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya pembelajaran PKn di SD masih mengalami keterbatasan dan permasalahan. Dengan demikian, guru dituntut untuk menyelesaikan

permasalahan tersebut dengan cara menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

2.1.4.3 Tujuan Pembelajaran Pkn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan memegang peranan yang sangat strategis dalam mempersiapkan dan membina warga negara agar menjadi warga negara yang baik. Oleh karena itu, untuk menyiapkan warga negara yang baik diperlukan tujuan dilaksanakannya pendidikan kewarganegaraan diberbagai jenjang sekolah.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan berperan serta. Partisipasi yang efektif dan tanggung jawab ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat (Winataputra, 2006: 1.20).

Sedangkan tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (2007 dalam Susanto, 2014: 231), tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk menjadikan siswa agar:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.

2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Jadi, dapat disimpulkan tujuan pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar untuk membentuk karakter siswa sejak dini, agar menjadi pribadi yang baik yang tahu mana hak dan kewajibannya.

2.1.4.4 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut BSNP (2006: 271) adalah:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.

3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, mencakup : hidup gotong royong, harga diri sebagai masyarakat kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, mencakup : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, mencakup : pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila, mencakup : kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi, mencakup : globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.5 Model Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Menurut Arends model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar (Suprijono, 2014: 46).

Rusman (2014: 136) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran berikut:

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar para ahli tertentu.
2. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
4. Memiliki langkah pembelajaran, prinsip reaksi dan sistem pendukung.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
6. Membuat persiapan mengajar dengan model pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan model pembelajaran merupakan kerangka yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan jika guru menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai materi

2.1.5.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang banyak digunakan dan menjadi perhatian serta dianjurkan oleh para ahli pendidikan.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2014: 202).

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah (Suprijono, 2014: 54-55).

Pembelajaran kooperatif akan efektif digunakan apabila: (1) guru menekankan pentingnya usaha bersama di samping usaha secara individual, (2) guru menghendaki pemerataan perolehan hasil dalam belajar, (3) guru ingin menanamkan tutor sebaya atau belajar melalui teman sendiri, (4) guru menghendaki adanya pemerataan partisipasi aktif siswa, (5) guru menghendaki kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah (Rusman, 2014: 206).

Jadi, model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengaktifkan siswa sepanjang proses pembelajaran. Karena model pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru namun bukan berpusat pada guru.

2.1.5.3 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Proses pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga unsur kerja sama untuk penguasaan materi. Adanya kerja sama menjadi ciri khas *cooperative learning*.

Rusman (2014: 207) karakteristik pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu: a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan yaitu pembelajaran dilaksanakan sesuai perencanaan dan langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, yaitu pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif. c) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik bentuk tes maupun nontes.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan perlu ditekankan dalam

pembelajaran kooperatif. Tanpa kerja sama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil optimal.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.5.4 Model Pembelajaran *Make a Match*

Dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran model *make a match* saat ini menjadi salah satu model penting dalam ruang kelas. Tujuan dari model ini antara lain: (1) pendalaman materi; (2) penggalian materi; (3) edutainment (Huda, 2014: 251).

Make a match atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Model ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 182 dalam Muslimah, 2011).

Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran menggunakan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut (Suprijono, 2014: 94).

Berdasarkan uraian tersebut, model *make a match* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam mencari penyelesaian dari kartu soal dan kartu jawaban yang dibawa untuk mendapatkan pasangannya.

2.1.5.5 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Menurut Suprijono (2014: 94-96) langkah-langkah model *make a match* sebagai berikut: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. (2) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai. (3) Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan. (4) Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok. (5) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi. (6) Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai. (7) Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan. (8) Guru mengkonfirmasi jawaban

Menurut Huda (2014: 252-253) langkah-langkah model *make a match* sebagai berikut: (1) Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. (2) Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok saling berhadapan. (3) Guru membagi kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B. (4) Guru menyampaikan kepada siswa untuk mencari/ mencocokkan kartu dengan kelompok lain. Guru juga menyampaikan batas maksimum waktu yang diberikan. (5) Guru meminta semua kelompok A mencari pasangan di kelompok B. Jika sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta

untuk melaporkan dan guru mencatat pada kertas yang sudah dipersiapkan. (6) Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta berkelompok sendiri. (7) Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Siswa yang lain memperhatikan dan menanggapi apakah pasangan itu cocok atau tidak. (8) Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang presentasi.

Berdasarkan pendapat para ahli peneliti menggunakan langkah pembelajaran model *make a match* menurut Suprijono (2014: 94-96):

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban.
2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai.
3. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan.
4. Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.
5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi.
6. Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai.
7. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan.
8. Guru mengkonfirmasi jawaban

2.1.5.6 Kelebihan dan Kekurangan Model *Make a Match*

Menurut Huda (2014: 253) kelebihan dari model pembelajaran *make a match* ini adalah:

1. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik
2. Karena ada unsur permainan, maka model *make a match* lebih menyenangkan
3. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
4. Efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi
5. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar

Adapun kelemahan model *make a match* menurut Huda (2013: 253-254) :

1. Apabila model ini tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang
2. Pada awal-awal penerapan model, banyak siswa yang malu berpasangan dengan lawan jenis
3. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan
4. Guru harus hati-hati dan bijaksana dalam memberikan hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu
5. Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan

Dari uraian tersebut supaya penerapan model *make a match* dapat berjalan lancar sesuai dengan harapan, maka guru perlu meluangkan waktu untuk mempersiapkan kartu-kartu yang diperlukan sebelum melakukan pembelajaran di

kelas. Guru harus tetap memperhatikan siswa ketika proses pembelajaran supaya siswa tidak bermain sendiri sehingga siswa akan mudah dalam memahami materi.

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Hamdani, 2011: 243).

Hamalik (1986: 39 dalam Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sementara menurut Rifa'i (2011: 196) media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan oleh guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar.

2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 246) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
3. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung, dsb.
4. Mengamati peristiwa penting yang jarang terjadi atau berbahaya. Dengan slide, video, siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, dsb.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, kelelawar, dsb.
6. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari alat. Dengan diagram, bagan, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
7. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu di pabrik gula, mereka dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu dengan film atau video.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari sesuatu hal yang sukar untuk dipelajari secara langsung.

2.1.6.3 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 248) media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, diantaranya:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indra penglihatan. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*).

Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, atau objek lain yang ada kaitannya dengan pelajaran, yang disampaikan kepada siswa. Media yang diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa dalam mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Media ini dalam batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian

materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi dan program slide suara

Berdasarkan ulasan di atas disimpulkan media pembelajaran adalah perantara untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari guru kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga menjadikan siswa aktif.

2.1.6.4 Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang berarti perantara. Dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima pesan (dalam proses komunikasi).

Menurut Arsyad (2014: 2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Secara garis besar media terbagi menjadi tiga, yaitu media audio, media visual dan media audiovisual. Media visual merupakan media yang hanya dilihat dan tidak mengandung suara, seperti gambar, foto, dsb (Hamdani, 2011: 244).

Media gambar yang hanya satu dan dipasang di dinding kurang menarik minat siswa, maka dalam penelitian ini media gambar dimodifikasi menjadi media kartu bergambar agar lebih jelas dan menarik.

Menurut Surachman (1996: 28 dalam Suharti, 2009) menyatakan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan perhatian, minat, meningkatkan daya kreasi, membuat isi pelajaran tidak mudah terlupakan, dan membuat proses belajar atau komunikasi berjalan lancar.

Dengan demikian, media kartu bergambar merupakan media visual gambar yang dimodifikasi menjadi kartu bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi yang diberikan mudah dipahami.

2.1.6.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Beberapa kelebihan media gambar (Hamdani, 2011: 250) antara lain:

1. Sifatnya konkret; gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan siswa tidak selalu bisa dibawa ke objek atau peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
4. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah kesalahpahaman
5. Harga foto murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan tersebut, gambar atau foto mempunyai beberapa kekurangan (Hamdani, 2011: 251), yaitu:

1. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata.
2. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

2.1.7 Implementasi Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran PKn

Langkah-langkah pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban
2. Guru menyiapkan media kartu bergambar
3. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media kartu bergambar
4. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai
5. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan
6. Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.
7. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi
8. Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai
9. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan
10. Guru mengkonfirmasi jawaban

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian didasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan beberapa peneliti, diantaranya: Bujang (vol. 3 no.1 tahun 2014) tentang “Penerapan Model

Pembelajaran *Make a Match* pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa”. Hasil penelitian meningkat dari siklus I aktivitas belajar rata-rata kelas 66% dan siklus II meningkat menjadi 81%. (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/4185> diunduh pada hari Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)

Penelitian Adi Wiguna (vol. 2 no. 1 tahun 2014) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Make a Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus III Kecamatan Rendang”. Hasil menunjukkan perbedaan antara kelompok siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dan model pembelajaran konvensional pada pelajaran matematika kelas IV di Gugus III Kecamatan Rendang. Hal ini ditunjukkan oleh hitung $3,203 > t_{tabel} 2,021$ di dukung perbedaan rata-rata yang diperoleh antara siswa dengan model pembelajaran tipe *make a match* 24,36 kategori tinggi dan siswa model pembelajaran konvensional 21,06 kategori sedang. (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2594/2206> diunduh hari Minggu, 1 Februari 2015 pukul 13.00).

Mutiara (vol. 1 no. 2 tahun 2013) tentang “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I (52,57), siklus II (67,39), siklus III (83,24). Rata-rata hasil belajar siswa siklus I (51,6) siklus II (62,48), siklus III

(75,23). Persentase ketuntasan belajar siklus I (54,17%), siklus II (66,67%), siklus III (83,33%). (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1193/796> diunduh Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)

Ritna (vol. 1 no. 1 tahun 2013) tentang “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di SD Inpres III Tada”. Hasil menunjukkan peningkatan hasil belajar pembelajaran IPS kelas IV SD Inpres III Tada. Pencapaian ketuntasan klasikal siklus I 62,07% dan siklus II 93,10%. Sedangkan daya serap klasikal siklus I 69,24% dan siklus II 80,28%. (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2511/1655> diunduh Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)

Minatul Maula (vol. 2 no. 2 tahun 2012) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD”. Hasil menunjukkan perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Terbukti analisa akhir diperoleh, nilai thitung = 4,72 dan db = 29 dilihat pada tabel t harga t kritik pada $t_{0,05} = 1,699$ pada taraf signifikan 5% didapat $4,72 > 1,699$ karena thitung > ttabel, rata-rata kelas eksperimen 86,25 lebih baik daripada rata-rata kelas kontrol 66,00. (<http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/malihpeddas/article/download/500/453> diunduh hari Minggu, 1 Februari 2015 pukul 13.00)

Maryam Eslahcar Komachali (vol 5 no 3 tahun 2012) tentang “The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students’ Vocabulary Knowledge”. Hasil menunjukkan perbedaan antara kelas kartu bergambar dengan

kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. (<http://ccsenet.org/ies> diunduh 19 Maret 2015 pukul 10.00).

Penelitian oleh Ghada (vol 1 no 1 tahun 2011) dalam Jurnal Internasional Department of Education, Lebanese American University, Lebanon “*A Match or a Mismatch between Student and Teacher Learning Style Preferences*”. Hasil penelitian menunjukkan siswa Lebanon memiliki preferensi untuk beberapa gaya belajar. (www.ccsenet.org/ijel diunduh 19 Maret 2015 pukul 10.00)

Dari penelitian tersebut dijadikan sebagai pendukung penelitian ini yang berjudul “PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA KARTU BERGAMBAR SISWA KELAS V SDN KARANGANYAR 02 KOTA SEMARANG”

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Permasalahan siswa kelas V SDN Karanganyar 02 sebagai berikut, dari keterampilan guru yaitu guru kurang melakukan variasi, kurang memanfaatkan media dalam menjelaskan materi, kurang memperhatikan siswa yang berbicara sendiri di kelas. Selain itu dari aktivitas siswa yaitu siswa kurang antusias, kurang tertarik dalam pembelajaran dan cenderung pasif, siswa sering berbicara sendiri dengan temannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

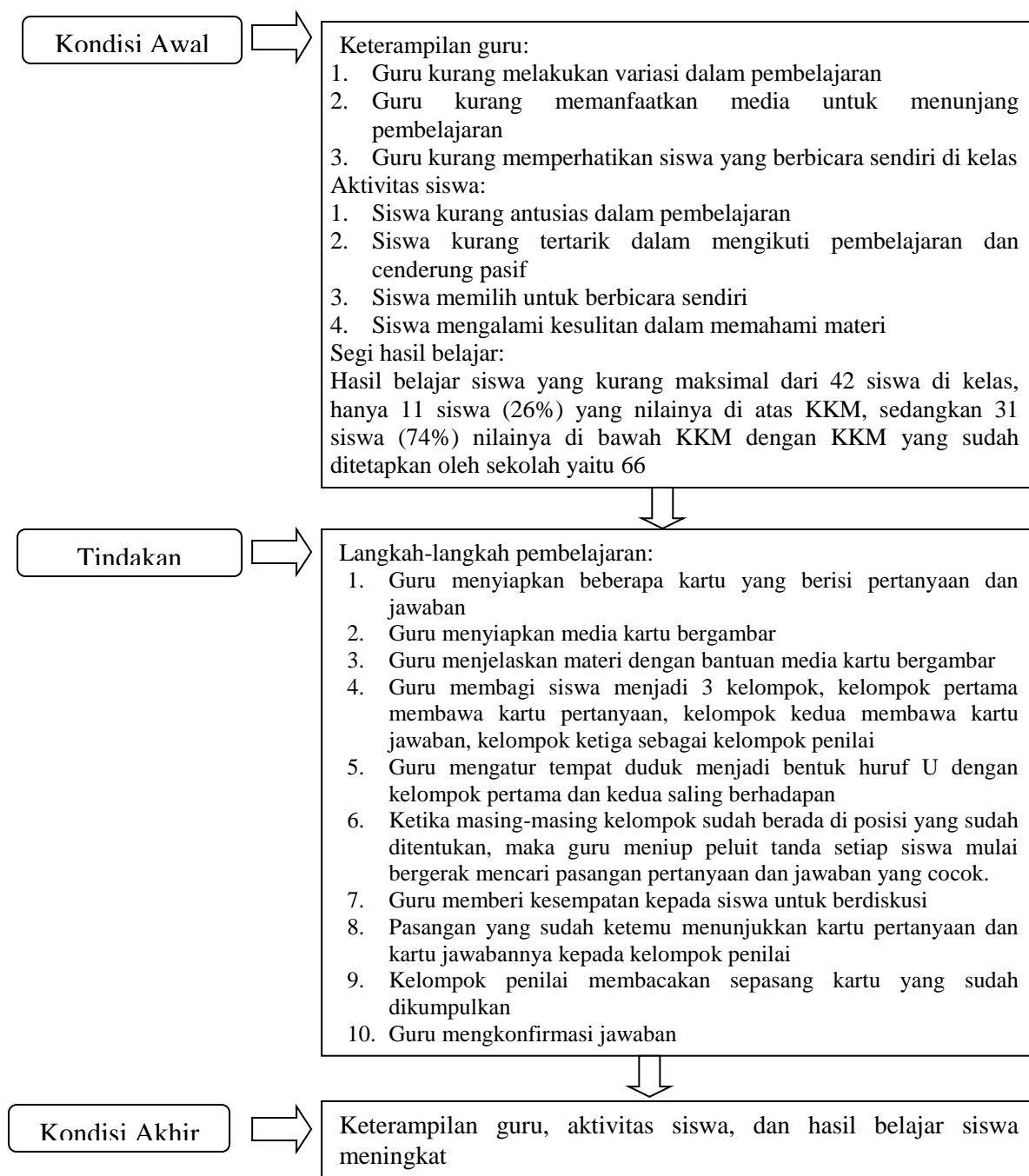
Hal tersebut memberikan dampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal dari 42 siswa di kelas, hanya 11 siswa (26%) yang nilainya di atas KKM, sedangkan 31 siswa (74%) nilainya di bawah KKM yaitu 66.

Berdasarkan data keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn, maka perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan

kualitas pembelajaran PKn. Dengan demikian peneliti bersama tim kolaborasi melakukan penelitian tindakan kelas. Peneliti menerapkan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar untuk memecahkan masalah di kelas.

Kerangka berpikir penelitian digambarkan melalui bagan:

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang ada, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar pada mata pelajaran PKn maka keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang mengalami peningkatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 SUBJEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang yang berjumlah 42 siswa, terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

3.2 VARIABEL PENELITIAN

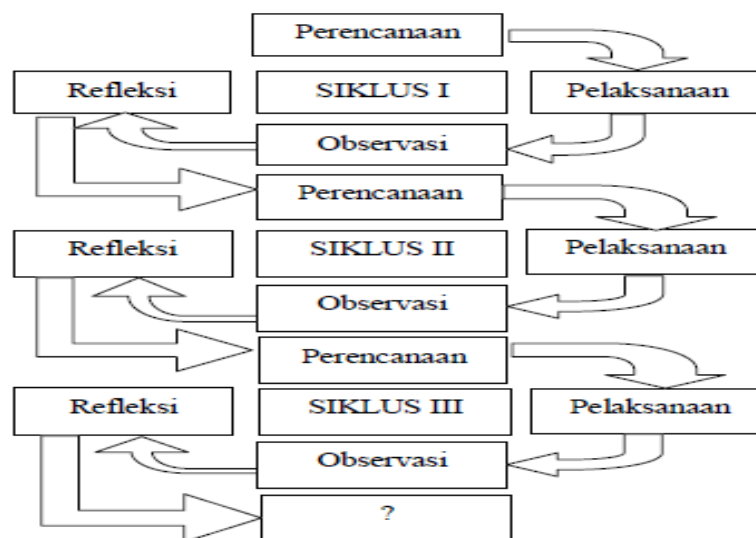
Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Keterampilan guru dalam mata pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar
2. Aktivitas siswa dalam mata pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar
3. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar

3.3 PROSEDUR / LANGKAH-LANGKAH PTK

Rancangan dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian tindakan secara garis besar terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Arikunto, 2008: 16).

Bagan 3.1
Langkah-Langkah Penelitian Tindakan



Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut:

3.3.1 Perencanaan

Dalam tahap menyusun rancangan ini peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2008:18). Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

1. Mengkaji Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, serta menentukan indikator sesuai dengan materi pelajaran
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai indikator dan skenario pembelajaran dengan menerapkan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar

3. Menyiapkan sumber belajar berupa buku guru dan buku siswa serta media berupa kartu bergambar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan mengajar guru dan aktivitas siswa.

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat adalah dalam tahap pelaksanaan tindakan guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat (Arikunto, 2008: 18).

Penelitian ini dilaksanakan dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya yakni melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran *make a match* berbantuan media kartu bergambar. Dalam penelitian direncanakan dalam tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Siklus pertama yaitu pembelajaran PKn tentang organisasi melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar. Siklus kedua masih menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dengan mengulang kembali materi pada siklus pertama dilanjutkan materi contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Kemudian siklus ketiga masih menggunakan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dengan materi mengulang pada contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.

Pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III disesuaikan dengan RPP yang sudah dibuat.

3.3.3 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2008: 127).

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah disusun, termasuk juga pengamatan secara cermat pelaksanaan skenario tindakan dari waktu ke waktu serta dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif (hasil tes, kuis, presentasi, nilai tugas, dll) atau data kualitatif yang menggambarkan keaktifan siswa, antusias siswa, mutu diskusi yang dilakukan, dll (Arikunto, 2008: 78).

Kegiatan observasi ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru pada pembelajaran menggunakan model *make a match* berbantuan mediakartu bergambar menggunakan instrument yang telah disediakan, serta memberikan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.

3.3.4 Refleksi

Istilah refleksi berasal dari kata bahasa Inggris *reflection* yang berarti pemantulan. Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2008: 19).

Tahapan ini dimaksudkan mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya (Arikunto, 2008: 80).

Peneliti mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa dan mengkaji ketercapaian indikator kinerja pada siklus satu. Selain itu, peneliti juga mengkaji kekurangan proses pembelajaran dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus satu. Kemudian bersama tim kolaborasi membuat tindak lanjut perbaikan untuk siklus berikutnya mengacu pada siklus sebelumnya.

3.4 SIKLUS PENELITIAN

3.4.1 Siklus Pertama

3.4.1.1 Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Indikator : 3.2.1 Menjelaskan pengertian organisasi

3.2.2 Menjelaskan langkah-langkah untuk berorganisasi

3.2.3 Menganalisis ciri organisasi yang baik

3.2.4 Mengemukakan contoh organisasi di sekolah

2. Menyusun RPP PKn
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Siswa
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Langkah kegiatan pelaksanaan tindakan siklus I

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam, berdoa, presensi
2. Motivasi : menyanyikan lagu “Hymne Pramuka”
3. Guru melakukan apersepsi : “Apakah yang kalian ketahui tentang organisasi?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar (eksplorasi)
2. Guru menyiapkan kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu organisasi (eksplorasi)
3. Guru menampilkan media kartu bergambar tentang contoh organisasi di sekolah (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan mengungkapkan pendapatnya tentang organisasi di sekolah (eksplorasi)

5. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, dan kelompok ketiga kelompok penilai (elaborasi)
7. Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)
8. Siswa memosisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
9. Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing satu kartu sesuai kelompok (elaborasi)
10. Guru menjelaskan langkah kerja dari kartu -kartu tersebut, dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)
11. Guru meniup peluit sebagai tanda bahwa siswa mulai bergerak mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
12. Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
13. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
14. Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
15. Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
16. Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)

17. Guru membagikan LKS untuk dikerjakan berkelompok (eksplorasi)
18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)
19. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)
20. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi
4. Salam dan do'a penutup

3.4.1.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar
2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar

3.4.1.4 Refleksi

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus I
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I
4. Merencanakan tindak lanjut untuk siklus II

3.4.2 Siklus Kedua

3.4.2.1 Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Indikator :

3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi masyarakat berdasarkan proses pembentukannya

3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi masyarakat berdasarkan tujuan

3.2.3 Menyebutkan contoh organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah

2. Menyusun RPP PKn
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Siswa
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa

3.4.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Langkah kegiatan pelaksanaan tindakan siklus II

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam, berdo'a, presensi
2. Memotivasi dengan tepuk SEMANGAT : Prok prok prok S, Prok prok prok E, Prok prok prok M, Prok prok prok A, Prok prok prok N, Prok

prok prok G, Prok prok prok A, Prok prok prok T, SEMANGAT, Jos
ojos ojos yes yes

3. Guru melakukan apersepsi : “Apakah yang kalian ketahui tentang organisasi masyarakat?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar (eksplorasi)
2. Guru menyiapkan kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu organisasi (eksplorasi)
3. Guru menampilkan media kartu bergambar tentang contoh organisasi di masyarakat (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (eksplorasi)
5. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang membawa kartu pertanyaan, kelompok yang membawa kartu jawaban, dan kelompok penilai (elaborasi)
7. Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)
8. Siswa memposisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
9. Guru membagikan kartu masing-masing satu sesuai kelompok (elaborasi)
10. Guru menjelaskan langkah kerja kartu tersebut dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)

11. Guru meniup peluit sebagai tanda bahwa siswa mulai bergerak mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
12. Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
13. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
14. Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
15. Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
16. Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)
17. Guru membagikan LKS untuk dikerjakan berkelompok (eksplorasi)
18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)
19. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)
20. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi dan memberikan PR
4. Salam dan do'a penutup

3.4.2.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar
2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar

3.4.2.4 Refleksi

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus II
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II
4. Merencanakan tindak lanjut untuk siklus III

3.4.3 Siklus Ketiga

3.4.3.1 Perencanaan

1. Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator

Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar : 3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

Indikator :

 - 3.3.1 Menggambarkan peran pemimpin dalam organisasi
 - 3.3.2 Menggambarkan peran anggota dalam organisasi
 - 3.3.3 Mengklasifikasikan cara pemilihan pengurus kelas
2. Menyusun RPP PKn
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan Lembar Kerja Siswa

5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Langkah kegiatan pelaksanaan tindakan siklus III

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam, berdo'a, presensi
2. Memotivasi dengan tepuk SEMANGAT : Prok prok prok S, Prok prok prok E, Prok prok prok M, Prok prok prok A, Prok prok prok N, Prok prok prok G, Prok prok prok A, Prok prok prok T, SEMANGAT, Jos ojos ojos yes yes
3. Guru menanyakan : “Siapakah yang pernah ikut pemilihan pengurus kelas?”, “Bagaimanakah cara melakukan pemilihan pengurus kelas?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar (eksplorasi)
2. Guru menyiapkan kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu organisasi (eksplorasi)
3. Guru menampilkan media kartu bergambar tentang peran serta dalam organisasi (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (eksplorasi)
5. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)

6. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang membawa kartu pertanyaan, kelompok yang membawa kartu jawaban, dan kelompok penilai (elaborasi)
7. Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)
8. Siswa memposisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
9. Guru membagikan kartu masing-masing satu sesuai kelompok (elaborasi)
10. Guru menjelaskan langkah kerja dari kartu -kartu tersebut, dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)
11. Guru meniup peluit sebagai tanda bahwa siswa mulai bergerak mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
12. Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
13. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
14. Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
15. Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
16. Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)
17. Guru membagikan LKS untuk dikerjakan berkelompok (eksplorasi)
18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)

19. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)

20. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi
4. Salam dan do'a penutup

3.4.3.3 Observasi

1. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar
2. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar

3.4.3.4 Refleksi

1. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua
2. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua
4. Menyimpulkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus kedua
5. Mengevaluasi pelaksanaan siklus kedua. Apabila sudah berhasil, penelitian dihentikan.

3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

3.5.1.1 Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga berupa hasil evaluasi dan hasil wawancara guru pada mata pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar.

3.5.1.2 Guru

Peneliti sebagai guru. Sumber data guru diperoleh dari hasil observasi melalui lembar pengamatan keterampilan guru, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi pada mata pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar saat pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga.

3.5.1.3 Data Dokumen

Data dokumen diperoleh dari data hasil belajar awal siswa serta hasil observasi selama proses pembelajaran PKn sebelum diberikan tindakan berupa penerapan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar.

3.5.1.4 Catatan Lapangan

Selain beberapa sumber data yang telah ada, peneliti juga menggunakan sumber data yang berupa catatan lapangan. Catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar.

3.5.2 Jenis Data

3.5.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif. Misalnya, mencari nilai rerata, persentase keberhasilan belajar, dll (Arikunto, 2008: 131).

3.5.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktivitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya, dapat dianalisis secara kualitatif (Arikunto, 2008: 131). Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

3.5.3.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk melihat sejauh mana efek tindakan yang telah dilakukan. Observasi yang dilakukan guru di dalam kelas tidak cukup dengan duduk dan mengamati. Menurut Poerwanti (2008: 3.22) observasi adalah kegiatan mengamati dengan suatu tujuan menggunakan berbagai teknik untuk merekam pada apa yang diamati. Teknik

observasi merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data pengamatan guru dan siswa sebagai bahan acuan evaluasi proses pembelajaran (Aqib 2009: 273). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

3.5.3.2 Tes

Poerwanti (2008: 1.5) menyatakan bahwa tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. Dalam penelitian ini, tes dilakukan pada setiap akhir pertemuan berupa tes tertulis. Tes dilaksanakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan data hasil belajar pada pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

3.5.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menganalisis data dokumen, baik tertulis, gambar, maupun dalam bentuk elektronik. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil pekerjaan, hasil evaluasi, proses dan produk kegiatan belajar mengajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar.

3.5.3.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan berisi permasalahan yang terjadi saat pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Dalam penelitian ini catatan lapangan digunakan untuk melengkapi data yang tidak terekam dalam instrumen pengumpulan data. Catatan lapangan tersebut bertujuan untuk melihat perkembangan tindakan, membantu peneliti menemukan kesulitan dan melakukan refleksi.

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menggambarkan keterlaksanaan rencana tindakan, menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan mendeskripsikan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis pencapaian belajar atau prestasi belajar siswa.

3.6.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menentukan mean, median, modus, nilai terendah, nilai tertinggi dan ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal dan ditampilkan dalam bentuk persentase.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menentukan nilai berdasarkan skor teroris

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

B = banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau (jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes bentuk penguraian)

St = skor teoritis (banyaknya butir soal pada pilihan ganda, jumlah skor seluruhnya)

N = nilai (Poerwanti dkk, 2008:6 14-6 16)

2) Menentukan mean atau rerata kelas

Rerata dapat ditentukan dengan membagi jumlah semua nilai data dengan banyaknya data.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa (Aqib, 2011: 40)

3) Menentukan ketuntasan belajar

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah dikontrakkan dalam pembelajaran (Poerwanti, 2008: 6.16).

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kriteria tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 66	Tuntas
< 66	Tidak Tuntas

(Sumber : KKM mata pelajaran PKn kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang)

Dengan demikian, dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai apabila $\geq 85\%$ dari keseluruhan obyek penelitian (Hamdani, 2011: 60)

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Klasikal

Kriteria Ketuntasan Klasikal (%)	Kualifikasi
≥ 85	Tuntas
< 85	Tidak Tuntas

3.6.2 Data Kualitatif

Teknik analisis data kualitatif untuk menilai keterampilan guru dan aktivitas siswa melalui model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan. Data kualitatif diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa. Kemudian dianalisis berdasarkan kriteria sangat baik, baik, cukup dan kurang sesuai dengan skor yang telah ditetapkan.

Menurut Widoyoko (2012: 106-110) untuk mengolah data skor dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor terendah
- 2) Menentukan skor tertinggi
- 3) Membagi rentan menjadi 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang
- 4) menentukan jarak interval (i) dilakukan dengan cara

$$i = \frac{\text{skortertinggi} - \text{skorterendah} (R)}{\text{jumlahintervalkelas}}$$

Berdasarkan uraian di atas untuk mengukur instrumen keterampilan guru dan aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

3.6.2.1 Analisis Data Keterampilan Guru

Jika instrumen terdapat 10 indikator dengan rentangan yang dipakai 1 sampai 4 maka:

$$\text{Nilai terendah} = 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 4 = 40$$

$$\begin{aligned} R &= 40 - 10 \\ &= 30 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} i &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}} \\ &= \frac{30}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Jadi kriteria skor keterampilan guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3
Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

3.6.2.2 Analisis Data Aktivitas Siswa

Dalam data aktivitas siswa jumlah instrumennya sama dengan jumlah instrumen dalam keterampilan guru, yaitu 10 maka tabel kriteria skor aktivitas siswa sama dengan tabel skor keterampilan guru

Jadi kriteria skor aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Skor Aktivitas Siswa

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($25 \leq \text{skor} < 32,5$)
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($25 \leq \text{skor} < 32,5$)
3. Hasil belajar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar mencapai ketuntasan belajar klasikal $\geq 85\%$ dan individu ≥ 66

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai kualitas pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang meningkat secara bertahap pada tiap siklusnya. Peningkatan tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah skor keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I sebesar 28 dengan persentase 70% kriteria baik, siklus II meningkat menjadi 32 dengan persentase 80% kriteria baik, dan siklus III menjadi 35 dengan persentase 87,5% kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang meningkat secara bertahap pada tiap siklusnya. Peningkatan tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah rata-rata skor aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 21,7 dengan persentase 54,31% kriteria cukup, siklus II meningkat menjadi 25,03 dengan persentase 62,57% kriteria baik dan terjadi peningkatan jumlah rata-rata skor siklus III menjadi 28,03 persentase 70,07% kriteria baik.

3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang meningkat secara bertahap pada tiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan persentase ketuntasan klasikal siswa 63%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 76,32% dan siklus III meningkat lagi menjadi 86,84%.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui model *make a match* berbantuan media kartu bergambar maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Penerapan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar dapat dijadikan acuan guru sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

5.2.2 Bagi Siswa

Penerapan model *Make a Match* berbantuan media kartu bergambar dapat meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi serta melatih kedisiplinan siswa membagi waktu untuk belajar.

5.2.3 Bagi Sekolah

Penerapan model *make a match* berbantuan media kartu bergambar diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru, lembaga maupun pengembang pendidikan lainnya, sehingga lebih baik dan tujuan pembelajaran semakin efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliana, Febta. 2012. *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dan Konsep Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III di SDN Keputrana Kecamatan Kraton Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. (vol. 1 no. 2 tahun 2012 <http://journal.student.uny.ac.id/journal/artikel/1680/99/241>, diunduh Rabu, 18 Maret 2015 pukul 11.00)
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB, TK*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bujang, Saidi. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Make a Match pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak. Jurnal nasional vol. 3 no.1 tahun 2014 . (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4185> diunduh pada hari Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Ebrahim, Ali. 2011. *THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING STRATEGIES ON ELEMENTARY STUDENTS' SCIENCE ACHIEVEMENT AND SOCIAL SKILLS IN KUWAIT*. *International Journal of Science and Mathematics*. (<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10763-011-9293-0> diunduh 13 April 2015 pukul 10.00)
- Fajar, Ajie Bella. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Problem Based Instruction (PBI) pada Siswa Kelas III SDN Gunungpati 02*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2013. *PROSES BELAJAR MENGAJAR*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Ahmad. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Huda, Miftahul. 2011. *MODEL-MODEL PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komachali, Maryam Eslahcar. 2012. *The Effect of Using Vocabulary Flash Card on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge*. Islamic Azad University-Tonekabon Branch, Iran. (vol 5 no 3 tahun 2012 <http://ccsenet.org/ies> diunduh 19 Maret 2015 pukul 10.00)
- Maula, Minatul. 2012. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD. Jurnal vol: 2 no: 2 tahun 2012. IKIP PGRI Semarang. (<http://ejurnal.upgrismg.ac.id/index.php/malihpeddas/article/download/500/453> diunduh hari Minggu, 1 Februari 2015 pukul 13.00)
- Muslimah, Etika, 2012. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Materi Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match Siswa Kelas III SD Negeri Kemandungan 3 Kota Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Mutiara. 2013. *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match dengan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IVA SD Negeri 3 Karang Endah Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2012/2013*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung. Jurnal nasional volum 1 no 2. (<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1193/796> diunduh Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)
- Poerwanti.Endang, dkk. 2008. *Asesmen pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2011. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Ritna. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di SD Inpres III Tada*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. Jurnal nasional vol. 1 no. 1. (<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2511/1655> diunduh Senin, 13 April 2015 pukul 20.00)
- Rusman. 2014. *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabeh, Ghada. 2011. *A Match or a Mismatch between Student and Teacher Learning Style Preferences*. Jurnal Internasional Department of Education, Lebanese American University, Lebanon vol 1 no 1. (www.ccsenet.org/ijel diunduh 19 Maret 2015 pukul 10.00)

- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sulistiyowati, Elyzabet Tri. 2013. Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Make A Match* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Selatan Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal nasional vol 1 no 2. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
(<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1512/896> diunduh 13 April 2015 pukul 10.00)
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan pembelajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardani. 2004. *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiguna, Adi. 2014. PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI GUGUS III KECAMATAN RENDANG. Jurnal PGSD Vol: 2 No: 1. Universitas Pendidikan Ganesha (<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/2594/220> diunduh hari Minggu, 1 Februari 2015 pukul 13.00)
- Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/> (diunduh pada hari Minggu, 22 Februari 2015 pukul 16.00)

LAMPIRAN 1
PERANGKAT PEMBELAJARAN
SIKLUS I, II DAN III

PENGALAN SILABUS SIKLUS I

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
1.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	Organisasi di sekolah	3.2.1 Menjelaskan pengertian organisasi 3.2.2 Menjelaskan langkah-langkah berorganisasi 3.2.3 Menentukan ciri organisasi yang baik 3.2.4 Mengemukakan contoh organisasi di sekolah	1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban 2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai 3. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan 4. Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap	Tes dan Non tes	2 x 35 menit	Hamdani.2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i> . Bandung: Pustaka Setia. Sulhah, Najid, dkk. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/ MI Kelas V</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan. Suprijono, Agus. 2014. <i>Cooperative Learning</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar Widiastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih.

			<p>siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi</p> <p>6. Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai</p> <p>7. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan</p> <p>8. Guru mengkonfirmasi jawaban</p>			<p>2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan.</p> <p>Winataputra, Udin S, dkk. 2006. <i>Materi dan Pembelajaran PKN SD</i>. Jakarta: Universitas Terbuka.</p>
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar 02

(Dra. Anastasia Sativen, M.Pd)

NIP.196105151982012007



Semarang, 17 Maret 2015

Guru Kelas V

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Umi Baroroh".

(Umi Baroroh, S. Pd)

NIP. 197104212002122003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karanganyar 02
 Kelas/Semester : V/ 2 (dua)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

- 3.2.1 Menjelaskan pengertian organisasi
- 3.2.2 Menjelaskan langkah-langkah berorganisasi
- 3.2.3 Menentukan ciri organisasi yang baik
- 3.2.4 Mengemukakan contoh organisasi di sekolah

D. Tujuan Pembelajaran

- 3.2.1.1 Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan pengertian organisasi dengan benar
- 3.2.2.1 Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat menjelaskan langkah-langkah berorganisasi dengan tepat.
- 3.2.3.1 Melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menentukan ciri organisasi yang baik dengan baik.
- 3.2.4.1 Melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di sekolah dengan tepat.

Karakter yang diharapkan : bertanggung jawab, percaya diri, bersikap santun

E. Materi Pembelajaran

- Organisasi di sekolah

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Make a Match*

Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Salam, berdo'a, presensi
- 2) Memotivasi: menyanyikan lagu "Hymne Pramuka"
- 3) Guru melakukan apersepsi : "Apakah yang kalian ketahui tentang organisasi?"
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (45 menit)

- 1 Guru menyiapkan media pembelajaran berupa kartu bergambar (eksplorasi)
- 2 Guru menyiapkan kartu yang berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu organisasi (eksplorasi)
- 3 Guru menampilkan media kartu bergambar tentang organisasi di sekolah (eksplorasi)
- 4 Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (eksplorasi)
- 5 Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)
- 6 Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang membawa kartu pertanyaan, kelompok yang membawa kartu jawaban, dan kelompok penilai (elaborasi)
- 7 Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)
- 8 Siswa memposisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
- 9 Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing satu kartu sesuai kelompok (elaborasi)
- 10 Guru menjelaskan langkah kerja dari kartu-kartu tersebut, dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)

- 11 Guru menghitung sampai tiga sebagai tanda siswa mulai mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
- 12 Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
- 13 Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
- 14 Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
- 15 Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
- 16 Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)
- 17 Guru memberikan LKS mengenai materi yang sudah dipelajari (eksplorasi)
- 18 Perwakilan kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)
- 19 Siswa yang menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)
- 20 Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- 3) Guru melakukan refleksi
- 4) Salam dan do'a penutup

H. Media, Alat dan Sumber Pelajaran

1. **Media** : kartu bergambar
2. **Alat** : kartu pertanyaan dan kartu jawaban
3. **Sumber Belajar** :

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian

Tes awal : dalam apersepsi
 Tes dalam proses : penilaian kerja kelompok
 Tes akhir : lembar evaluasi

2. Jenis Penilaian

Lisan : apersepsi, tanya-jawab
 Tertulis : kerja kelompok, evaluasi

3. Teknik Penilaian : tes dan non tes

Semarang, 17 Maret 2015

Guru Kelas V

Praktikan




(Umi Baroroh, S.Pd)

Leny Shela Purnianingrum

NIP. 197104212002122003

NIM : 1401411482

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar 02
 (Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd)
 NIP.196105151982012007



MATERI AJAR

A. Langkah-Langkah untuk Berorganisasi

Ada beberapa langkah yang harus ditempuh untuk berorganisasi. Langkah-langkah itu antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan

Apa sebenarnya tujuan berorganisasi itu? Jika tujuan itu jelas dan para anggotanya merasakan ada kesatuan tujuan, maka segeralah untuk bersatu dalam sebuah kelompok organisasi.

Contoh: Guru memberikan tugas kepada siswa. Tugas yang diberikan kepada siswa pun beragam ada yang bersifat sama dan ada yang berbeda. Tugas yang diberikan kepada siswa itu membutuhkan pengamatan, kecermatan, dan ketelitian. Tugas dari sebuah organisasi yang dikerjakan secara berkelompok akan memperoleh hasil yang lebih baik dari pada dikerjakan sendiri. Maka bagi siswa yang mempunyai tugas sama, untuk mencapai tujuan akhir yang sama bisa berkelompok agar hasilnya lebih baik. Nah, di sinilah para anggota berkelompok dengan dasar mempunyai tujuan yang sama.

2. Pembagian kerja

Jika dalam kelompok itu setiap anggota merasa mempunyai tujuan yang sama, maka segera dibuat pembagian kerja. Pembagian kerja ini sangat penting karena dengan tugas yang ada masing-masing akan melaksanakan tugas yang telah diberikan.

Contoh: Ketika kelompok itu mendapat tugas untuk membuat laporan dengan tema “pasar”, maka setiap kelompok dalam satu organisasi kecil itu sudah membagi tugas anggotanya. Ada anggota kelompok yang bertugas mengamati kegiatan jual-beli yang terjadi di pasar tersebut serta macam barang yang dijual di pasar, dan lain-lain. Sementara anggota yang lain mengamati pasar swalayan atau supermarket untuk mengetahui kegiatan jual beli di tempat tersebut. Setelah melakukan pengamatan dilakukan perumusan dalam bentuk laporan melalui diskusi yang datanya sudah didapatkan oleh masing-masing anggota. Nah, dengan demikian dalam waktu yang relatif cepat laporan itu akan segera bisa diselesaikan. Biayanya pun lebih ringan.

3. Rasa saling percaya

Saling percaya merupakan cara yang baik untuk memperkuat keutuhan sebuah organisasi. Jika salah satu anggota mulai hilang kepercayaan, maka hal ini dapat memicu timbulnya benih perpecahan antar kelompok. Untuk itu tumbuhkan rasa saling mempercayai satu sama lain. Berorganisasi merupakan kerja tim. Jika dalam satu tim itu muncul rasa tidak percaya,

maka tim itu lambat laun akan melemah. Sama halnya dalam organisasi kelompok belajar, pengurus kelas, jika ada yang memiliki rasa tidak percaya, maka kelompok ini akan sering bermasalah. Munculnya rasa tidak percaya dalam kelompok, biasanya ditimbulkan oleh rasa ingin menang sendiri di antara anggota-anggota yang lainnya. Sehingga melihat orang lain rasanya tidak mampu melaksanakan tugas, bahkan menganggap remeh orang lain. Atau mungkin karena salah satu di antara anggota ada yang kurang bertanggung jawab, dan lain-lain. Ini sangat berbahaya dalam organisasi apapun.

4. Koordinasi

Koordinasi merupakan hal mengatur organisasi sehingga antara peraturan dan tindakan dalam organisasi tidak bertentangan. Koordinasi ini merupakan cara yang efektif untuk menghindari kesalahpahaman dalam menjalankan tugas. Koordinasi ini sangat penting agar masing-masing anggota dalam organisasi itu tidak salah paham. Dengan koordinasi yang baik, perasaan paling pintar, perasaan minder dan bingung akan hilang.

B. Ciri Organisasi yang Baik

Berdasarkan uraian di atas, tentunya kamu sudah mengetahui bagaimana ciri organisasi yang baik itu. Ciri organisasi yang baik itu antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan yang jelas dan nyata

Organisasi yang baik akan memiliki tujuan yang jelas dan nyata secara bersama. Jika tujuan itu tidak ada, maka sebuah organisasi akan berjalan tanpa arah yang jelas. Jika ada organisasi yang tidak ada tujuan nyatanya, maka itu bukanlah organisasi yang baik.

2. Pembagian kerjanya jelas

Untuk mencapai tujuan yang nyata, maka dibutuhkan kerja sama. Artinya setiap anggota diajak bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan pembagian tugas yang jelas. Masing-masing anggota yang bertanggung jawab melaksanakan tugas dengan bekerja sama.

3. Pembagian tugas sesuai dengan kemampuan

Seorang pemimpin dalam sebuah organisasi, sebaiknya mengenal kemampuan anggotanya yang akan menjalankan tugas. Setiap tugas yang diberikan kepada anggota lainnya sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan yang ada.

4. Ada keserasian antaranggota yang bertanggung jawab.

Bagi masing-masing anggota yang mendapat pembagian tugas, maka tugas itu dikerjakan dengan kerja sama. Meskipun tugasnya berbedabeda, namun dalam satu tujuan yang sama sehingga harus diserasikan.

5. Adanya koordinasi yang baik untuk semua bagian.

Agar organisasi berjalan dengan baik, maka perlu koordinasi. Dalam memberikan tugas kepada semua anggota, pemimpin harus bisa melakukan koordinasi untuk semua bagian. Hal ini sangat penting untuk menyatukan tujuan yang sama pada semua bagian.

6. Organisasi itu menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan. Perlu diingat bahwa organisasi merupakan sebuah alat yang efektif untuk mencapai tujuan. Jika itu sudah dirasakan maka organisasi ini memang termasuk organisasi yang baik. Tapi jika organisasi ini justru menghambat untuk mencapai tujuan, maka ini bukanlah organisasi yang baik.

C. Contoh Organisasi di Sekolah

1. Belajar Kelompok

Pernahkah kamu mengikuti kunjungan ke tempat-tempat lain, misalnya kunjungan ke peninggalan bersejarah, candi, museum, keraton, dan lain sebagainya? Dalam kunjungan belajar itu, tentunya guru akan mengelompokkan siswa berdasarkan apa yang akan ditulis dan dilaporkan dari hasil kunjungannya.

Untuk memudahkan mencari data, tentunya setiap kelompok akan membagi tugas dengan satu ketua. Ada yang menjadi penulis, ada yang bagian wawancara, ada pula yang bagian pelapor. Jika penugasan yang diberikan oleh ketua itu jelas, maka masing-masing anggota yang bertugas akan berjalan dengan baik. Begitu pula sebaliknya, jika ketua memberikan penugasan yang kurang jelas, maka hasilnya akan kurang memuaskan.

2. Organisasi Kelas

Apa tujuan disusun pengurus kelas? Tentunya kamu tahu, perlunya disusun pengurus kelas. Hal ini diharapkan mempermudah dalam kegiatan di kelas. Dengan adanya pengurus kelas, urusan-urusan kelas bisa ditangani oleh siswa. Ada yang bertugas sebagai ketua kelas, wakil, ada pula bendahara, sekretaris, dan anggota.

Selain itu dilengkapi pula dengan 5 K, yang terdiri atas kebersihan, keamanan, keindahan, kekeluargaan, ketertiban. Nah, itu semua merupakan pembagian tugas yang ada di kelas. Dengan pembagian tugas yang jelas, semua kegiatan bisa berjalan lancar. Coba perhatikan, seandainya di kelas tidak dibentuk pengurus kelas. Tiba-tiba ada masalah, maka semua bisa kacau. Tetapi dengan adanya pembagian tugas di dalam kelas, maka yang bertugas itulah yang mempunyai tanggung jawab dengan dibantu oleh anggotanya. Ini berarti kamu sudah menjalankan fungsi dalam organisasi.

3. Organisasi kepramukaan

Semua anak kenal dengan kegiatan pramuka. Kegiatan pramuka dilaksanakan mulai dari tingkat sekolah sampai tingkat internasional. Pernahkah kamu ikut bergabung dalam kegiatan perkemahan pramuka?

Pernahkah pramuka sekolahmu ikut di tingkat kecamatan? Atau pernahkah sekolahmu sebagai wakil untuk tingkat kota/kabupaten, tingkat provinsi, tingkat nasional, bahkan mengikuti jambore internasional? Kegiatan di dalam pramuka sungguh sangat menyenangkan. Kamu dipandu oleh kakak-kakak pembina untuk belajar hidup mandiri. Belajar menghadapi tantangan dengan penuh keceriaan. Semua dikemas di lapangan bebas. Sungguh kegiatan yang menyenangkan. Di pramuka juga dilatih kepemimpinan dengan cara berorganisasi. Ada yang disebut pimpinan regu, yang sering disebut dengan Pinru. Pimpinan regu yang sudah ditunjuk oleh kakak pembina atau kelompoknya ini harus bisa menjadi panutan, harus bisa membagi tugas kepada anggotanya. Karena penilaian di dalam kegiatan pramuka ini kebanyakan pada kekompakan regu. Bagaimana cara mengorganisasi kelompok. Sebagai pelajar di SD, tentunya kamu sebaiknya bergabung dalam organisasi pramuka di sekolah. Pengalaman untuk bekerja sama, pengalaman untuk menghadapi tantangan supaya pernah dirasakan di kegiatan pramuka ini. Tentunya, dengan mengikuti pramuka, maka kamu sudah belajar berorganisasi di sekolah. Kelak jika sudah dewasa, kamu akan merasakan begitu berharganya mengikuti kegiatan pramuka.

Menjadi anggota pramuka dikelompokkan sebagai berikut:

- b. Pramuka Siaga, golongan usia 7-10 tahun
- c. Pramuka Penggalang, golongan usia 11-15 tahun
- d. Pramuka Penegak, golongan usia 16-20 tahun
- e. Pramuka Pandega, golongan usia 21-25 tahun.

Apabila usianya telah lewat dari Pandega maka akan dilepas oleh pembinanya melalui upacara pelepasan.

4. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)

Organisasi ini hanya ada di sekolah menengah tingkat pertama, baik di SMP maupun di Madrasah Tsanawiyah, atau di sekolah menengah tingkat atas, baik itu SMA, Madrasah Aliyah, maupun Kejuruan. Organisasi ini khusus dibentuk di sekolah dengan tujuan untuk melatih anak-anak dalam kepemimpinan. Untuk itu tidaklah heran bila bagi pengurus ada pembekalan yang disebut dengan Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK).

Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) juga diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan sekolah. Misalnya melaksanakan bakti sosial, melaksanakan Idul Qurban, melaksanakan pentas akhir tahun, bahkan ikut membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh teman-temannya.

Perangkat OSIS terdiri dari : Pembina OSIS, Perwakilan OSIS, Pengurus OSIS.

5. Koperasi Sekolah

Koperasi adalah usaha bersama yang didirikan untuk kesejahteraan seluruh anggotanya. Koperasi sekolah biasanya menjual peralatan sekolah seperti pensil, buku tulis, buku gambar, dll. Pengurus koperasi sekolah berasal dari siswa dengan dibina oleh guru. Koperasi sekolah dapat melatih siswa melakukan kegiatan ekonomi

Berikut ini asal sumber dana koperasi:

- a) Simpanan pokok, yaitu sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi. Pembayaran dilakukan saat menjadi anggota. Simpanan pokok tidak dapat diambil kembali selama masih menjadi anggota koperasi. Besaran simpanan pokok sama pada setiap anggota.
- b) Simpanan wajib, yaitu jumlah simpanan yang harus dibayarkan oleh anggota kepada koperasi dalam waktu tertentu. Misalnya, simpanan wajib dibayarkan tiap bulan. Simpanan wajib tidak dapat diambil kembali selama masih menjadi anggota koperasi.
- c) Dana cadangan, yaitu sejumlah uang yang diperoleh dari sisa hasil usaha (SHU). Dana ini digunakan dalam keadaan darurat dan keperluan penting lainnya.
- d) Hibah, yaitu sejumlah uang atau barang yang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak terikat.

6. Usaha Kesehatan Sekolah (UKS)

Masalah kesehatan merupakan masalah yang penting di sekolah. Sering terjadi siswa yang jatuh saat bermain, ada juga siswa yang tiba-tiba pusing. Oleh karena itu, di sekolah perlu adanya UKS untuk melatih siswa melakukan kegiatan sederhana yang berkaitan dengan kesehatan.

Contohnya penimbangan berat badan, pengukuran tinggi badan, memberikan P3K, dll. Siswa yang telah mengikuti pelatihan khusus dan dianggap mampu, bisa menjadi Dokter Kecil di sekolah. Dokter Kecil biasanya murid kelas IV, V dan IV yang terpilih menjadi penggerak, pembimbing dan teladan bagi temannya

7. Palang Merah Remaja (PMR)

Tujuan PMR agar anggotanya menjadi manusia yang berperikemanusiaan, disiapkan sebagai kader Palang Merah Indonesia yang baik dan mampu membantu melaksanakan tugas kepalangmerahan.


8. Kegiatan Seni

Kegiatan seni merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang digemari siswa. Misalnya, seni musik, seni tari, seni teater, paduan suara, dll.

LEMBAR KERJA SISWA

Petunjuk :

1. Diskusikan dengan teman kelompokmu nama dari gambar organisasi tersebut!
2. Tulislah kegiatan apa saja yang dilakukan dalam organisasi tersebut!

GAMBAR	KETERANGAN
	
	

Nama Kelompok:

- 1
- 2
- 3

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD N Karanganyar 02

Kelas/Semester : V/ 2

Siklus : I

Standar Kompetensi : 3. Memahami Kebebasan Berorganisasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah			Jenis tes
		Kognitif	No Soal	Bentuk Soal	
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	3.2.1 Menjelaskan pengertian organisasi	C1	1	Pilihan ganda	Tes tertulis
	3.2.2 Menjelaskan langkah-langkah untuk berorganisasi	C2	2, 3	Pilihan ganda, Uraian	
			1, 2		
	3.2.3 Menentukan ciri organisasi yang baik	C3	4 dan 5 3	Pilihan ganda, Uraian	
3.2.4 Mengemukakan contoh organisasi di sekolah	C3	6, 7, 8, 9, 10 4, 5	Pilihan ganda Uraian		

Nama :

No :

Kelas :

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Sekumpulan orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama disebut
 - a. Gotong royong
 - b. Tanggung jawab
 - c. Organisasi
 - d. Musyawarah
2. Organisasi dibentuk karena anggotanya merasa
 - a. Dengan organisasi kegiatan tidak bertambah baik
 - b. Dengan organisasi hasil kerjanya lebih baik
 - c. Dengan organisasi hasil kerjanya tambah buruk
 - d. Dengan organisasi bertambah persaingan
3. Organisasi merupakan kerja tim. Apabila dalam sebuah tim muncul rasa tidak percaya, maka tim itu akan
 - a. Semakin kuat
 - b. Solid
 - c. Melemah
 - d. Berkembang
4. Ciri organisasi yang baik, kecuali
 - a. Memiliki tujuan yang jelas
 - b. Tidak ada pembagian tugas
 - c. Ada keserasian antar anggota
 - d. Koordinasi yang baik
5. Supaya anggota dalam organisasi berjalan baik, maka diperlukan
 - a. Koordinasi
 - b. Konfirmasi
 - c. Perekatan
 - d. Kesatuan
6. Bukan termasuk organisasi di sekolah adalah...
 - a. OSIS
 - b. LKMD
 - c. Pramuka
 - d. Pengurus kelas
7. Dalam kegiatan pramuka biasanya diadakan perkemahan. Perkemahan tersebut dikenal dengan
 - a. Persahi
 - b. Persati

- b. Persami
d. Persabi
8. Pemimpin kelompok dalam sebuah organisasi pramuka disebut
a. Pimpinan regu
c. Ketua kelompok
b. Pimpinan kelompok
d. Pemimpin
9. Salah satu contoh organisasi sekolah adalah koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual
a. Sembako
c. Makanan
b. Tas sekolah
d. Peralatan sekolah
10. Jika terdapat permasalahan di kelas, maka yang berhak melaporkan masalah tersebut adalah
a. Guru
c. Ketua kelas
b. Kepala sekolah
d. Semua siswa

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Mengapa pembagian kerja dianggap penting dalam sebuah organisasi?
2. Apa sajakah langkah-langkah untuk berorganisasi? Jelaskan!
3. Bagaimanakah ciri organisasi yang baik itu?
4. Sebutkan contoh organisasi yang ada di sekolahmu!
5. Buatlah tata tertib kelas demi kelancaran proses pembelajaran!

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. B |
| 2. B | 7. B |
| 3. C | 8. A |
| 4. B | 9. D |
| 5. A | 10. C |

B. Uraian

- 1) Kebijakan guru
- 2) Langkah berorganisasi: memiliki tujuan, pembagian tugas, rasa saling percaya, koordinasi
- 3) Organisasi yang baik memiliki ciri sebagai berikut: 1) Memiliki tujuan yang jelas dan nyata. 2) Pembagian kerjanya jelas. 3) Pembagian tugas sesuai dengan kemampuan. 4) Ada keserasian antara anggota yang bertanggung jawab. 5) Adanya koordinasi yang baik untuk semua bagian atau anggota.
- 4) Kebijakan guru
- 5) Kebijakan guru

PENILAIAN

A. Pilihan Ganda

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \text{Jumlah soal yang benar} \times 2 \\
 &= 10 \times 2 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

B. Uraian

Ketentuan:

1. Jika jawaban tepat, maka nilainya 6
2. Jika jawabannya mendekati benar, maka nilainya 4
3. Jika jawabannya setengah benar, maka nilainya 3
4. Jika jawabannya salah, maka nilainya 1

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai keseluruhan} &= (\text{Skor A} + \text{Skor B}) \times 2 \\
 &= (20 + 30) \times 2 \\
 &= 50 \times 2 \\
 &= 100
 \end{aligned}$$

PASANGAN KARTU PERTANYAAN DAN JAWABAN
MODEL MAKE A MATCH
SIKLUS I

PERTANYAAN	JAWABAN
1 Sekumpulan manusia yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama disebut	1. Organisasi
2 Supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam menjalankan tugas, maka sesama anggota harus saling	2. Koordinasi
3 Ciri utama organisasi yang baik	3. Memiliki tujuan yang jelas dan nyata
4 Pramuka singkatan dari	4. Praja Muda Karana
5 Persami singkatan dari	5. Perkemahan Sabtu Minggu
6 Golongan usia pramuka penggalang	6. 11-15 tahun
7 Dalam kegiatan pramuka ditanamkan nilai	7. Kemandirian
8 Organisasi di sekolah pada bidang kesehatan yaitu	8. UKS
9 Dokter kecil biasanya kelas	9. 4, 5 dan 6
10 OSIS kependekan dari	10. Organisasi Siswa Intra Sekolah
11 Perangkat OSIS terdiri dari	11. Pembina OSIS, Perwakilan OSIS, Pengurus OSIS
12 Simpanan yang wajib dibayarkan oleh anggota koperasi tiap bulan	12. Simpanan wajib
13 Hibah merupakan	13. Sejumlah uang/ barang bernilai yang diterima dari pihak yang tidak terkait
14 Tujuan koperasi sekolah	14. Mensejahterakan anggotanya
15 Organisasi yang bertujuan menjadikan manusia yang berperikemanusiaan	15. Organisasi Palang Merah Remaja
16 Contoh kesenian yang ada di sekolah	16. Seni musik, seni tari
17 5K yang ada di kelas, meliputi	17. kebersihan, keamanan, keindahan, kekeluargaan, ketertiban

MEDIA PEMBELAJARAN

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Pasukan Gerak Jalan</p> <p>Pasukan gerak jalan merupakan organisasi yang ada di sekolah. Disebut sebagai organisasi karena pasukan gerak jalan memenuhi unsur-unsur pembentukan organisasi yaitu, terdiri dari sekumpulan siswa, mereka mempunyai tujuan yang sama yaitu mencapai finish, supaya dapat mencapai finish dengan cepat, rapi, dan tertib maka diperlukan seorang pemimpin yang menjadi patokan bagi para anggotanya.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Pramuka</p> <p>Organisasi pramuka merupakan organisasi sekolah dengan seorang pemimpin kelompok yang disebut dengan pimpinan regu (pinru). Organisasi pramuka adalah organisasi yang sangat menyenangkan dan memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Diskusi Kelompok</p> <p>Diskusi kelompok disebut sebagai organisasi karena setiap kelompok akan membagi tugas dengan satu ketua. Ada yang menjadi penulis, ada yang bagian mempresentasikan. Jika penugasan yang diberikan oleh ketua itu jelas, maka masing-masing anggota yang bertugas akan berjalan dengan baik.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Koperasi Sekolah</p> <p>Koperasi sekolah merupakan organisasi yang ada di sekolah. Koperasi ini bertujuan untuk mensejahterakan anggotanya. Koperasi sekolah menjual peralatan sekolah</p>

PENGALAN SILABUS SIKLUS II

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	Organisasi di masyarakat	3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan proses pembentuka 3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan 3.2.3 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan	1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban 2) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai 3) Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan 4) Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru	Tes dan non tes	2 x 35 menit	Hamdani.2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i> . Bandung : Pustaka Setia. Sulhah, Najid, dkk. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/ MI Kelas V</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan. Suprijono, Agus. 2014. <i>Cooperative Learning</i> . Yogyakarta: Pustaka Pelajar Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. <i>Pendidikan</i>

		pemerintah	<p>meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.</p> <p>5) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi</p> <p>6) Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai</p> <p>7) Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan</p> <p>8) Guru mengkonfirmasi jawaban</p>			<p><i>Kewarganegaraan SD/MI Kelas V.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan. Winataputra, Udin S, dkk. 2006. <i>Materi dan Pembelajaran PKn SD.</i> Jakarta: Universitas Terbuka.</p>
--	--	------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar 02
 (Dra. Anastasia Satiyanti, M.Pd)
 NIP.196105151982012007



Semarang, 24 Maret 2015

Guru Kelas V



(Umi Baroroh, S. Pd)

NIP.197104212002122003

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS II**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karanganyar 02
Kelas/Semester : V/ 2 (dua)
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

C. Indikator

3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan proses pembentukan

3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan

3.2.3 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah

D. Tujuan Pembelajaran

3.2.1.1 Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat menyebutkan 3 contoh organisasi di masyarakat berdasarkan proses pembentukan dengan benar

3.2.2.1 Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat menyebutkan 3 contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dengan tepat

3.2.3.1 Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat menyebutkan 3 contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah dengan tepat.

Karakter yang diharapkan Bertanggung jawab, percaya diri, bersikap santun

E. Materi Pembelajaran

- Organisasi di lingkungan masyarakat

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Make a Match*

Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam, berdo'a, presensi
2. Memotivasi dengan tepuk "SEMANGAT"
 - Prok prok prok S
 - Prok prok prok E
 - Prok prok prok M
 - Prok prok prok A
 - Prok prok prok N
 - Prok prok prok G
 - Prok prok prok A
 - Prok prok prok T
 - Jos ojos ojos yes yes
3. Guru melakukan apersepsi: "Apakah yang kalian ketahui tentang organisasi masyarakat?"
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru menyiapkan media berupa kartu bergambar (eksplorasi)
2. Guru menyiapkan kartu berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu organisasi (eksplorasi)
3. Guru menampilkan media kartu bergambar tentang contoh organisasi di masyarakat (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (eksplorasi)
5. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang membawa kartu pertanyaan, kelompok yang membawa kartu jawaban, dan kelompok penilai (elaborasi)

7. Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)
8. Siswa memposisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
9. Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing satu kartu sesuai kelompok (elaborasi)
10. Guru menjelaskan langkah kerja dari kartu -kartu tersebut, dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)
11. Guru meniup peluit sebagai tanda bahwa siswa mulai bergerak mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
12. Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
13. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
14. Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
15. Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
16. Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)
17. Guru membagikan LKS untuk dikerjakan berkelompok (eksplorasi)
18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)
19. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)
20. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi dan memberikan PR
4. Salam dan do'a penutup

H. Media, Alat dan Sumber Pelajaran

1. **Media** : kartu bergambar
2. **Alat** : kartu pertanyaan dan kartu jawaban
3. **Sumber Belajar** :

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

I. Penilaian

i. Prosedur Penilaian

- Tes awal : dalam apersepsi
 Tes dalam proses : penilaian kerja kelompok
 Tes akhir : lembar evaluasi

2) Jenis Penilaian

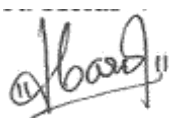
- Lisan : apersepsi, tanya-jawab
 Tertulis : kerja kelompok, evaluasi

3) Teknik Penilaian : tes dan non tes

Semarang, 24 Maret 2015

Guru Kelas V

Praktikan




(Umi Baroroh, S.Pd)

Leny Shela Purnianingrum

NIP. 197104212002122003

NIM : 1401411482

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar

(Dra. Anastasia Satiyen, M.Pd)

NIP.196105151982012007



MATERI AJAR

A. Organisasi Masyarakat Berdasarkan Proses Pembentukan

Organisasi akan selalu muncul dalam sebuah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Karena dengan organisasi akan lebih mudah untuk mengatasi segala persoalan dan tujuan yang hendak dicapai lebih mudah.

Kamu bisa mengenal macam-macam organisasi dari sudut pandang yang berbeda-beda. Bisa kamu lihat dari bagaimana organisasi itu dibentuk, apa tujuan organisasi itu dibentuk, bagaimana hubungannya dengan pemerintah.

Berikut ini adalah macam-macam organisasi di masyarakat.

1. Berdasarkan Proses Pembentukan

a. Organisasi Formal

Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal. Ketentuan-ketentuan yang ada di dalam organisasi formal diatur dengan Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART). Contoh organisasi formal di masyarakat misalnya, LKMD, PKK, dan lain-lain.

PKK kependekan dari Pembinaan Kesejahteraan Keluarga. PKK menjadi wadah kegiatan ibu-ibu di masyarakat. Kegiatannya arisan, tabungan dan pinjaman, bantuan atau santunan sosial, mewakili wilayah untuk lomba, dll.

b. Organisasi Informal

Organisasi Informal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas. Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) juga tidak jelas. Hubungan yang terjalin juga sifatnya pribadi dan sifatnya tidak formal.

Kebanyakan organisasi informal ini terbentuk dalam organisasi formal, yang anggotanya terdiri atas karyawan yang ada pada lembaga tersebut. Mereka secara pribadi ingin mengadakan kegiatan tertentu secara bersama-sama yang harus diorganisir.

Contoh organisasi informal, misalnya organisasi kesenian karyawan. Setiap karyawan mempunyai keinginan untuk mengembangkan bakat di bidang kesenian. Dari masing-masing pribadi berkumpul untuk membentuk kegiatan kesenian, bisa juga arisan karyawan, dan lain-lain

B. Organisasi Masyarakat Berdasarkan Tujuan

1. Organisasi Sosial

Organisasi sosial adalah organisasi yang mempunyai tujuan sosial. Organisasi semacam ini tidak berharap keuntungan dalam bentuk materi. Tujuan utama organisasi ini untuk melayani kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung-rugi. Organisasi semacam ini banyak muncul di tengah-tengah masyarakat. Mereka yang mendirikan organisasi semacam ini biasanya mempunyai jiwa sosial yang tinggi. Orang-orang yang mempunyai kepedulian terhadap kondisi masyarakatnya.

Contoh organisasi sosial adalah organisasi dalam bentuk yayasan penyandang cacat, panti asuhan, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan lain-lain. Organisasi semacam ini mempunyai tujuan mulia, yakni kepedulian yang tinggi terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

a. Karang Taruna

Karang taruna merupakan organisasi sebagai wadah kegiatan para pemuda. Karang taruna biasanya berhubungan dengan kegiatan olahraga, kesenian, pemberdayaan masyarakat, maupun pengembangan suatu usaha. Kegiatan yang dilakukan: arisan rutin, pentas pada hari nasional, kerja bakti, olahraga, dll.

b. Rukun Tetangga (RT)

RT merupakan bagian terkecil dari organisasi pemerintahan desa. Tujuannya untuk mempermudah pengaturan hidup masyarakat dan mempermudah pekerjaan pemerintah desa. Satu RT dipimpin oleh ketua RT. Pemilihannya bisa ditunjuk langsung oleh ketua RW atau dipilih oleh perwakilan warga.

c. Rukun Warga (RW)

Sebuah rukun warga mempunyai gabungan dari rukun tetangga. Pemilihan ketua RW secara musyawarah warga masyarakat yang bersangkutan. Namun dapat juga dilakukan oleh ketua RT dan perwakilannya. Dalam melaksanakan tugasnya ketua RW berhubungan dengan kepala desa atau kelurahan.

2. Organisasi Bisnis

Organisasi bisnis adalah organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Organisasi semacam ini hanya berpikir tentang keuntungan yang didapatkan. Jika keuntungan tidak didapatkan, maka organisasi semacam ini segera berhenti. Tujuan utamanya dalam organisasi ini hanyalah keuntungan atau laba.

Kamu sudah banyak mengenal organisasi bisnis semacam ini. Ada yang dikelola oleh perusahaan perseorangan dan ada pula yang berupa

perusahaan milik bersama. Kegiatan semacam ini bisa berupa perusahaan produksi, perdagangan, maupun jasa.

C. Organisasi Masyarakat Berdasarkan Hubungan dengan Pemerintah

1. Organisasi Resmi

Organisasi resmi adalah organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan. Organisasi ini bisa langsung dibentuk oleh pemerintah atau berhubungan dengan pemerintahan. Organisasi yang langsung dibentuk oleh pemerintahan karena segala aturan dan pelaksanaannya diatur langsung oleh pemerintah. Tetapi tidak dibentuk oleh pemerintahan. Kegiatan ini memiliki hubungan yang erat untuk membantu kelancaran dan pelaksanaan dalam kegiatan pemerintahan.

Organisasi resmi yang dibentuk oleh pemerintah misalnya organisasi di Departemen Pendidikan, Departemen Agama, dan lain-lain. Organisasi yang terdaftar di pemerintah, tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah, misalnya Muhammadiyah, NU, dan lain-lain. Organisasi ini pelaksanaannya tidak diatur oleh pemerintah, tetapi diatur sendiri. Hanya saja, keberadaannya banyak membantu dalam kegiatan pemerintahan.

2. Organisasi Tidak Resmi

Organisasi tidak resmi adalah organisasi yang tidak ada hubungannya dengan pemerintahan dan tidak terdaftar di pemerintahan. Organisasi ini hanya semacam organisasi biasa untuk pengembangan suatu bakat tertentu sehingga keberadaannya tidak harus izin atau tidak perlu untuk didaftar di pemerintahan.

Sebagai contoh organisasi seperti ini adalah klub-klub kesenian, klub olah raga, dan lain-lain. Organisasi semacam ini hanya sebagai penyalur bakat, penyalur hobi yang tidak harus menjadi organisasi resmi dan tidak perlu harus didaftar ke pemerintah.

LEMBAR KERJA SISWA 1

Petunjuk:

- 1) Bacalah kartu yang kalian dapatkan!
- 2) Analisis kartu tersebut, apakah kartu pertanyaan atau kartu jawaban!
- 3) Temukan pasangan dari kartu yang kalian bawa.

Kartu Pertanyaan	Kartu Jawaban
<p>Mengapa kartu tersebut cocok? Berikan keterangannya!</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

Nama Kelompok:

1.

2.

Kelompok Penilai :

1.

LEMBAR KERJA SISWA 2

Petunjuk :

1. Diskusikan dengan teman kelompokmu organisasi yang ada di sekitar tempat tinggal mu!
2. Tulislah kegiatan apa saja yang dilakukan!

No	Nama Organisasi	Jenis Kegiatan
1		
2		
3		
4		
5		

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD N Karanganyar 02

Kelas/Semester : V/ 2

Siklus : II

Standar Kompetensi : 3. Memahami Kebebasan Berorganisasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah			Jenis tes
		Kognitif	No Soal	Bentuk Soal	
3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	3.2.1 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan proses pembentukan	C2	1, 2	Pilihan ganda	Tes tertulis
			1, 2, 3	Uraian	
	3.2.2 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan	C2	3, 4, 5, 6, 7	Pilihan ganda	
			4	Uraian	
	3.2.3 Menyebutkan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah	C2	8, 9, 10	Pilihan ganda	
			5	Uraian	

Nama :

No :

Kelas :

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Pembentukan organisasi di masyarakat dibedakan berdasarkan berikut ini, kecuali
 - a. Tujuan
 - b. Proses pembentukan
 - c. Proses pemilihan
 - d. Hubungan dengan pemerintah
2. Contoh organisasi LKMD dan PKK tergolong dalam organisasi
 - a. Formal
 - b. Informal
 - c. Bisnis
 - d. Sosial
3. Organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan adalah organisasi
 - a. Formal
 - b. Informal
 - c. Bisnis
 - d. Sosial
4. Orang yang mempunyai kepedulian terhadap kondisi masyarakat kemudian mendirikan organisasi yang disebut
 - a. Organisasi Bisnis
 - b. Organisasi Sosial
 - c. Organisasi Pramuka
 - d. Organisasi cinta lingkungan
5. Target yang harus dikerjakan disebut
 - a. Tujuan organisasi
 - b. Gambaran organisasi
 - c. Struktur organisasi
 - d. Pengertian organisasi
6. Dalam organisasi bisnis jika keuntungan tidak didapatkan maka organisasi tersebut akan
 - a. Berkembang
 - b. Berhenti
 - c. Maju
 - d. Terhindar
7. Lembaga Swadaya Masyarakat tergolong dalam
 - a. Organisasi sosial
 - b. Organisasi formal
 - c. Organisasi resmi
 - d. Organisasi kelompok

8. Bentuk organisasi yang berhubungan dengan pemerintah adalah
 - a. Organisasi formal dan informal
 - b. Organisasi formal dan resmi
 - c. Organisasi bisnis dan sosial
 - d. Organisasi resmi dan tidak resmi
9. Contoh organisasi yang ada di pemerintah tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah adalah
 - a. Perusahaan
 - b. Koperasi
 - c. Keterampilan
 - d. Muhammadiyah
10. Contoh organisasi tidak resmi adalah
 - a. Muhammadiyah
 - b. Sanggar Pramuka
 - c. Sanggar Kesenian
 - d. Koperasi

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apakah yang membedakan antara organisasi formal dan nonformal?
2. Sebutkan organisasi masyarakat yang ada di lingkungan kalian!
3. Bagaimana menurut kalian, apakah organisasi pada no 2 sudah berjalan dengan baik?
4. Jelaskan perbedaan tujuan dari organisasi sosial dan organisasi bisnis!
5. Sebutkan organisasi masyarakat yang pernah kalian ikuti! Apa alasan mengikuti organisasi tersebut!

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. C | 6. B |
| 2. A | 7. A |
| 3. C | 8. D |
| 4. B | 9. D |
| 5. A | 10. C |

B. Uraian

1. Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal.
Organisasi informal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas.
2. Kebijakan guru
3. Kebijakan guru
4. Tujuan organisasi sosial adalah untuj kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung rugi, sedangkan tujuan dari organisasi bisnis adalah mendapatkan keuntungan
5. Kebijakan guru

PENILAIAN

A. Pilihan Ganda

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \text{Jumlah soal yang benar} \times 2 \\
 &= 10 \times 2 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

B. Uraian

Ketentuan:

1. Jika jawaban tepat, maka nilainya 6
2. Jika jawabannya mendekati benar, maka nilainya 4
3. Jika jawabannya setengah benar, maka nilainya 3
4. Jika jawabannya salah, maka nilainya 1

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai keseluruhan} &= (\text{Skor A} + \text{Skor B}) \times 2 \\
 &= (20 + 30) \times 2 \\
 &= 50 \times 2 \\
 &= 100
 \end{aligned}$$

PASANGAN KARTU PERTANYAAN DAN JAWABAN
MODEL MAKE A MATCH
SIKLUS II

PERTANYAAN	JAWABAN
1. Kebebasan berorganisasi diatur dalam	1) Pasal 28 E ayat 3
2. LSM singkatan dari	2) Lembaga Swadaya Masyarakat
3. Organisasi sebagai wadah kegiatan para pemuda disebut	3) Karang Taruna
4. Kegiatan dalam karang taruna	4) Arisan rutin, membantu kerja bakti, olahraga
5. Tata tertib dalam masyarakat dibuat berdasarkan	5) Kesepakatan warga masyarakat
6. Contoh organisasi formal	6) PKK
7. Organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan	7) Organisasi bisnis
8. Untuk melayani kepentingan masyarakat tanpa menghitung untung-rugi, tujuan dari	8) Organisasi sosial
9. Setiap karyawan mempunyai bakat di bidang kesenian, maka mereka membuat organisasi	9) Organisasi informal
10. Organisasi berdasarkan tujuan	10) Organisasi sosial dan bisnis
11. Contoh organisasi bisnis	11) Perusahaan
12. Pemerintahan kelurahan dipimpin oleh seorang	12) Lurah
13. Bagian terkecil dari organisasi pemerintahan desa	13) Rumah Tangga (RT)
14. Kedudukan Ketua RT berada di bawah	14) Ketua RW
15. Organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintah	15) Organisasi resmi
16. Organisasi yang berisi tentang pengembangan suatu bakat	16) Organisasi tidak resmi
17. Contoh organisasi tidak resmi	17) Klub futsal

MEDIA PEMBELAJARAN

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Karang Taruna</p> <p>Organisasi karang taruna digolongkan ke dalam organisasi masyarakat berdasarkan proses pembentukannya yaitu organisasi formal. Dikatakan organisasi formal karena organisasi ini dibentuk secara sadar dengan tujuan tertentu.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Kegiatan PKK</p> <p>Kegiatan ibu-ibu PKK sedang melakukan peringatan hari ibu yang dimeriahkan dengan jalan sehat dan donor darah. Kegiatan PKK merupakan organisasi yang ada di masyarakat yang tergolong organisasi formal</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Klub Karate.</p> <p>Klub karate merupakan organisasi tidak resmi. Organisasi ini berisi tentang pengembangan suatu bakat. Jadi, jika seseorang mempunyai bakat tertentu dapat mengembangkan bakatnya tersebut dalam sebuah klub-klub.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Perangkat Desa</p> <p>Disetiap desa pasti terdapat perangkat desa yang berfungsi untuk mengatur dan membantu masyarakat yang ada di desa tersebut.</p> <p>Perangkat desa ini biasanya bertempat di kelurahan/ balai desa.</p>

PENGALAN SILABUS SIKLUS III

Mata Pelajaran : PKN
 Kelas / Semester : V (lima) / 2 (Dua)
 Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber Belajar
3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah	Peran pemimpin dan anggota dalam organisasi, Cara pemilihan pengurus kelas	3.3.1 Menggambarkan peran pemimpin dalam organisasi 3.3.2 Menggambarkan peran anggota dalam organisasi 3.3.3 Mengklasifikasikan cara pemilihan pengurus kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban 2. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok, kelompok pertama membawa kartu pertanyaan, kelompok kedua membawa kartu jawaban, kelompok ketiga sebagai kelompok penilai 3. Guru mengatur tempat duduk menjadi bentuk huruf U dengan kelompok pertama dan kedua saling berhadapan 4. Ketika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang sudah ditentukan, maka guru meniup peluit tanda setiap siswa mulai bergerak 	Tes dan non tes	2 x 35 menit	<p>Hamdani.2011. <i>Strategi Belajar Mengajar</i>.Bandung : Pustaka Setia.</p> <p>Sulhah, Najid, dkk. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/ MI Kelas V</i>. Jakarta: Pusat Perbukuan.</p> <p>Suprijono, Agus. 2014. <i>Cooperative Learning</i>. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p> <p>Widihastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. <i>Pendidikan Kewarganegaraan</i></p>

			<p>mencari pasangan pertanyaan dan jawaban yang cocok.</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi</p> <p>6. Pasangan yang sudah ketemu menunjukkan kartu pertanyaan dan kartu jawabannya kepada kelompok penilai</p> <p>7. Kelompok penilai membacakan sepasang kartu yang sudah dikumpulkan</p> <p>8. Guru mengkonfirmasi jawaban</p>			<p><i>SD/MI Kelas V.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan. Winataputra, Udin S, dkk. 2006. <i>Materi dan Pembelajaran PKn SD.</i> Jakarta: Universitas Terbuka.</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar 02
 (Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd)
 NIP.196105151982012007



Semarang, 31 Maret 2015

Guru Kelas V



(Umi Baroroh, S. Pd)
 NIP.197104212002122

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) SIKLUS III**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Karanganyar 02
 Kelas/Semester : V/ 2 (dua)
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

A. Standar Kompetensi

3. Memahami kebebasan berorganisasi

B. Kompetensi Dasar

3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah

C. Indikator

3.3.1 Menggambarkan peran pemimpin dalam organisasi

3.3.2 Menggambarkan peran anggota dalam organisasi

3.3.3 Mengidentifikasi cara pemilihan pengurus kelas

D. Tujuan Pembelajaran

3.3.1.1 Melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menggambarkan peran pemimpin dalam organisasi dengan tepat

2.3.2.1 Melalui pengamatan dalam kehidupan sehari-hari, siswa dapat menggambarkan peran anggota dalam organisasi dengan tepat

3.3.3.1 Dengan menggunakan media kartu bergambar, siswa dapat menjelaskan cara pemilihan pengurus kelas dengan benar.

Karakter yang diharapkan : bertanggung jawab, percaya diri, bersikap santun

E. Materi Pembelajaran

- Peran serta dalam organisasi serta cara pemilihan pengurus kelas

F. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Make a Match*

Metode : penugasan, tanya jawab, diskusi dan ceramah

G. Kegiatan Pembelajaran

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Salam, berdo'a, presensi
2. Memotivasi dengan tepuk "SEMANGAT"

Prok prok prok S
Prok prok prok E

Prok prok prok M
Prok prok prok A

Prok prok prok N
Prok prok prok G
Prok prok prok A
Prok prok prok T

Jos ojos ojos yes yes

3. Guru melakukan apersepsi : "Siapakah yang pernah ikut dalam pemilihan pengurus kelas?", "Bagaimanakah cara kalian melakukan pemilihan pengurus kelas?"
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (45 menit)

1. Guru menyiapkan media berupa kartu bergambar (eksplorasi)
2. Guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan dan kartu jawaban sesuai dengan materi yang dipelajari, yaitu memilih pengurus organisasi sekolah (eksplorasi)
3. Guru menampilkan media kartu bergambar tentang cara pemilihan pengurus kelas (eksplorasi)
4. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru (eksplorasi)
5. Siswa diberi kesempatan bertanya apabila ada hal yang belum jelas (eksplorasi)
6. Guru membagi kelas menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok yang membawa kartu pertanyaan, kelompok yang membawa kartu jawaban, dan kelompok penilai (elaborasi)
7. Guru mengatur tempat duduk seperti huruf U, kelompok pertama dan kedua saling berhadapan (elaborasi)

8. Siswa memposisikan diri sesuai pembagian kelompoknya (elaborasi)
9. Guru membagikan kartu kepada siswa masing-masing satu kartu sesuai kelompok (elaborasi)
10. Guru menjelaskan langkah kerja dari kartu-kartu tersebut, dan membuat kesepakatan dengan siswa mengenai permainan yang akan berlangsung (elaborasi)
11. Guru menghitung sampai tiga sebagai tanda bahwa siswa mulai bergerak mencari pasangan dari kartu yang dipegang (elaborasi)
12. Siswa dari kelompok pertama dan kedua saling berdiskusi mengenai kecocokan kartunya (elaborasi)
13. Siswa yang sudah mendapatkan pasangannya menyerahkan kartu kepada kelompok penilai (elaborasi)
14. Kelompok penilai membacakan pasangan kartu tersebut (elaborasi)
15. Siswa yang lain memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak (elaborasi)
16. Guru mengkonfirmasi jawaban dari kecocokan kartu (konfirmasi)
17. Guru membagikan LKS mengenai materi untuk dikerjakan secara berkelompok (eksplorasi)
18. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya (elaborasi)
19. Siswa yang sudah menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang disepakati selesai akan mendapatkan point (konfirmasi)
20. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari (konfirmasi)

3) Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru memberikan reward kepada pasangan yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu selesai
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Guru melakukan refleksi
4. Salam dan do'a penutup

H. Media, Alat dan Sumber Pelajaran

1. **Media** : kartu bergambar
2. **Alat** : kartu pertanyaan dan kartu jawaban
3. **Sumber Belajar** :

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Widiastuti, Setiati dan Fajar Rahayuningsih. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

I. Penilaian

1. Prosedur Penilaian
 - Tes awal : dalam apersepsi
 - Tes dalam proses : penilaian kerja kelompok
 - Tes akhir : lembar evaluasi
2. Jenis Penilaian
 - Lisan : apersepsi, tanya-jawab
 - Tertulis : kerja kelompok, evaluasi
3. Teknik Penilaian : tes dan non tes

Semarang, 31 Maret 2015

Guru Kelas V

Praktikan




(Umi Baroroh, S.Pd)

Leny Shela Purnianingrum

NIP. 197104212002122003

NIM : 1401411482

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Karanganyar
 (Dra. Anastasia Satiyah, M.Pd)
 NIP.196105151982012007



MATERI AJAR

A. Peran Pemimpin dalam Organisasi

Pemimpin adalah orang yang ditunjuk untuk memimpin dan mempersatukan kelompok dalam sebuah organisasi. Pemimpin ada di bagian paling atas dalam struktur organisasi. Pemimpin inilah yang mengendalikan anggota yang ada di bawahnya.

Apa peranan pemimpin?

Dalam sebuah organisasi, pemimpin mempunyai peranan yang sangat besar. Pemimpin harus mampu menjadikan anggota yang dipimpinya bersatu. Semua bisa bekerja sama untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu seorang pemimpin harus mampu menyelesaikan persoalan yang dihadapi oleh anggotanya. Pemimpin juga diharuskan mampu memberikan motivasi anggotanya untuk bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

Tidak jarang masalah muncul dalam organisasi. Di dalam kelompok belajar terkadang juga dijumpai masalah. Misalnya saja ada dalam satu kelompok yang anggota-anggotanya salah paham atau tidak sependapat dengan anggota yang lain, maka peranan ketua kelompok ini sangat penting. Jangan sampai ketua kelompok membela salah satu anggota yang sedang bermasalah, tetapi sebaiknya ketua kelompok mampu menyatukan dan meredam pertikaian kelompok yang sedang bermasalah.

Dalam organisasi juga terkadang ada yang kurang rajin atau malas. Mungkin karena minder, mungkin karena tidak mengerti, dan lain-lain. Nah, peranan pemimpin sangat besar untuk memotivasi anggotanya yang masih belum mempunyai semangat dalam bekerja sama. Bukan berarti ini hanya menjadi tanggung jawab pemimpin. Akan tetapi, pemimpin membuat suasana tumbuh untuk saling memberikan motivasi sesama anggota yang lain

Bagaimana seharusnya menjadi pemimpin itu?

Pada dasarnya kita semua menjadi pemimpin, terutama untuk memimpin diri sendiri. Akan tetapi untuk menjadi pemimpin dalam organisasi dibutuhkan beberapa hal antara lain sebagai berikut.

- 1 Orang yang jujur.

Jujur artinya tidak melakukan kebohongan. Seorang pemimpin sudah seharusnya memiliki sifat jujur.

- 2 Orang yang berpengetahuan luas.

Berpengetahuan luas sama artinya dengan orang yang memiliki kecerdasan atau orang yang pintar. Seorang pemimpin seharusnya memiliki pengetahuan yang luas agar mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam organisasi itu.

- 3 Orang yang bisa memberikan penjelasan atau pengarahan.
Salah satu tugas pemimpin adalah memberikan pengarahan kepada anggotanya. Untuk itulah seorang pemimpin harus memiliki bekal untuk memberikan penjelasan kepada anggota. Informasi yang jelas akan mudah diterima oleh anggotanya.
- 4 Orang yang kreatif.
Pemimpin yang kreatif sangat dibutuhkan dalam organisasi. Hal ini untuk menumbuhkan motivasi bagi anggota lainnya. Selain itu untuk menghindari kejenuhan dalam sebuah kelompok.
- 5 Orang yang mempunyai inisiatif.
Inisiatif merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu. Seorang pemimpin seharusnya mampu mengambil inisiatif. Sebagai orang yang sering mengambil keputusan, maka dibutuhkan inisiatif.
- 6 Orang yang lapang dada.
Dalam organisasi selalu menghadapi masalah. Untuk itu dalam menyelesaikan masalah, seorang pemimpin seharusnya berlapang dada. Seorang pemimpin tidak boleh mudah emosi.
- 7 Orang yang adil.
Adil artinya tidak berat sebelah atau bisa juga diartikan dapat menempatkan diri pada tempatnya. Seorang pemimpin harus bersikap adil, bersikap bijaksana dalam mengambil keputusan.
- 8 Orang yang bertanggung jawab.
Pemimpin adalah orang yang paling bertanggung jawab dalam sebuah organisasi. Untuk itulah seorang pemimpin harus rela berkorban dan mau bertanggung jawab terhadap segala yang dihadapi dalam organisasi. Walaupun sesungguhnya di dalam sebuah organisasi, misalnya belajar kelompok, pengurus kelas, organisasi pramuka, osis, dan lain sebagainya, semua ikut bertanggung jawab.
- 9 Orang yang suka bermusyawarah.
Salah satu cara untuk mengambil keputusan adalah dengan musyawarah. Dalam bermusyawarah segala persoalan bisa diputuskan bersama. Untuk itu seorang pemimpin dalam mengambil keputusan seharusnya dilakukan dengan bermusyawarah.
- 10 Orang yang tegas.
Dalam mengambil sebuah kebijaksanaan, seorang pemimpin harus tegas. Ketegasan seorang pemimpin akan membawa kewibawaan.
- 11 Orang yang senang berbuat baik.
Pada dasarnya berorganisasi adalah suatu kelompok untuk melakukan kebaikan. Untuk itu dalam organisasi dibutuhkan pemimpin yang senang berbuat baik.

12 Orang yang disiplin.

Kedisiplinan sangat diperlukan dalam segala kegiatan, lebih-lebih dalam berorganisasi. Untuk itulah dibutuhkan pemimpin yang disiplin, pemimpin yang mampu mengatur waktu dengan sebaik-baiknya. kelompok, pengurus kelas, organisasi pramuka, osis, dan lain sebagainya, semua ikut bertanggung jawab.

B. Peran Anggota dalam Organisasi

Dalam sebuah organisasi ada pemimpin dan ada anggota. Jika dalam sebuah organisasi kamu tidak menjadi pemimpin, tentunya kamu akan menjadi seorang anggota. Itu artinya sebagai anggota kamu akan dipimpin oleh seorang pemimpin. Sebagai anggota, kalian juga harus menjadi anggota yang baik. Untuk menjadi anggota yang baik, ada beberapa hal yang dapat dilakukan. Berikut hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi yang baik.

- 1) Mau bekerja sama dengan anggota lainnya.
- 2) Melaksanakan keputusan yang sudah ditetapkan bersama.
- 3) Disiplin dalam melaksanakan tugas sebagai anggota.
- 4) Ikut mendukung segala keputusan yang ada.
- 5) Memberikan masukan kepada pimpinan

Anggota yang baik dalam organisasi adalah anggota yang mempunyai kepedulian terhadap organisasinya. Jika ada keputusan yang sudah disepakati bersama, maka dijalankan dengan sungguh-sungguh. Begitu juga apabila ada langkah yang kurang tepat, sebagai anggota tidak boleh diam. Anggota sebaiknya memberikan masukan yang lebih baik.

C. Cara Pemilihan Pengurus Kelas

Berikut ini cara-cara pemilihan pengurus kelas.

1. Pemungutan Suara

Ketua kelas dan pengurus kelas lainnya dapat dipilih secara langsung. Pemilihan pengurus kelas dilakukan oleh seluruh anggota kelas.

Langkah pertama adalah pengajuan calon ketua kelas. Setiap anggota kelas dapat mengajukan calonnya untuk menjadi calon ketua kelas.

Langkah kedua, para calon dipilih oleh semua anggota kelas. Pemilihan dapat dilakukan dengan cara menuliskan nama calon di kertas. Kertas tersebut biasa disebut dengan kertas suara.

Langkah ketiga, penghitungan suara. Kertas dikumpulkan dan dihitung. Nama calon yang paling banyak dipilih oleh anggota kelas menjadi ketua kelas.

Langkah keempat, ketua kelas menunjuk para pembantunya. Mereka meliputi wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi. Seksi-seksi

yang ditunjuk disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Misalnya seksi kebersihan, seksi perlengkapan, dan lain-lain.

Dengan demikian, pengurus kelas telah terbentuk dengan cara pemilihan langsung.

2. Aklamasi

Aklamasi adalah pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelas. Pernyataan setuju ini dilakukan untuk memilih ketua kelas. Pernyataan setuju dilakukan tanpa melalui pemungutan suara. Siswa yang disetujui oleh seluruh anggota kelas menjadi ketua kelas. Selanjutnya, ketua kelas terpilih menunjuk para pembantunya.


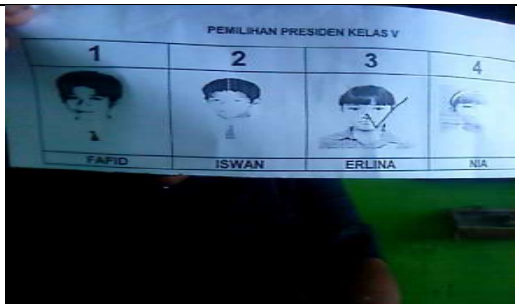
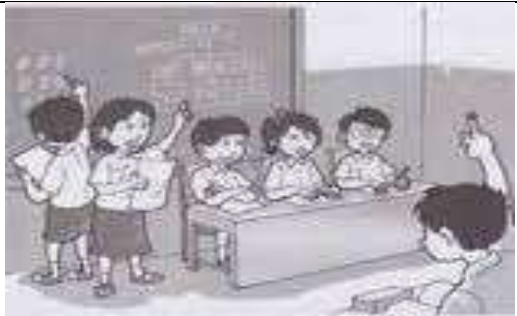
3. Penunjukkan Langsung

Selain kedua cara di atas, memilih pengurus kelas juga dapat dilakukan dengan cara ditunjuk langsung. Pengurus kelas dapat ditunjuk oleh wali kelas kalian. Beliau dapat menunjuk salah satu dari kalian untuk menjadi ketua kelas, wakil, bendahara, dan sebagainya. Beliau menunjuk siswa dilihat dari kemampuannya. Siswa yang ditunjuk menjadi pengurus kelas harus menjalankan tugasnya.

LEMBAR KERJA SISWA 1

Petunjuk :

1. Diskusikan dengan teman kelompokmu kegiatan apa yang dilakukan dalam gambar tersebut!
2. Tulislah tujuan dari gambar tersebut!

GAMBAR	KETERANGAN
	
	
	

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

LEMBAR KERJA SISWA 2

Petunjuk :

1. Diskusikan LKS dengan teman sekelompokmu!
2. Tulislah nama kelompok pada kolom yang tersedia!
3. Kerjakan dengan benar!

No	Pengamatan	Wujud peran serta dalam organisasi
1	Kepala Sekolah	
2	Pengurus Kelas	
3	Ketua PKK	
4	Petugas Dokter Kecil	
5	Anggota Karang Taruna	

Nama Kelompok:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD N Karanganyar 02

Kelas/Semester : V/ 2

Siklus : III

Standar Kompetensi : 3. Memahami Kebebasan Berorganisasi

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah			Jenis tes
		Kognitif	No Soal	Bentuk Soal	
3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah	3.3.1 Menggambarkan peran pemimpin dalam organisasi	C2	1, 2, 3, 4	Pilihan ganda, Uraian	Tes tertulis
	3.3.2 Menggambarkan peran anggota dalam organisasi	C2	5, 6 3,4	Pilihan ganda Uraian	
	3.3.3 Mengklasifikasikan cara pemilihan pengurus kelas	C2	7,8, 9,10 5	Pilihan ganda, Uraian	

Nama :

No :

Kelas :

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Orang yang mempunyai peranan penting dalam sebuah organisasi adalah...
 - a. Pemimpin
 - b. Orangtua
 - c. Anggota
 - d. Masyarakat
2. Ciri pemimpin yang baik sebagai berikut, kecuali
 - a. Kreatif
 - b. Mempunyai pengetahuan luas
 - c. Jujur
 - d. Ceroboh
3. Keinginan untuk melakukan sesuatu disebut dengan
 - a. Keinginan
 - b. Kemauan
 - c. Inisiatif
 - d. Kreatif
4. Dalam sebuah organisasi untuk mengambil keputusan harus dilakukan dengan cara
 - a. Ketepatan
 - b. Musyawarah
 - c. Kebersamaan
 - d. Tanggung jawab
5. Apabila pemimpin melakukan kesalahan, maka sebagai seorang anggota harus
 - a. Memberi masukan
 - b. Musyawarah
 - c. Mengkritik
 - d. Membiarkan
6. Setiap organisasi selalu mempunyai kesepakatan yang berbeda-beda, tugas anggota terhadap kesepakatan tersebut adalah
 - a. Kreatif
 - b. Melawan
 - c. Menaati
 - d. Membiarkan
7. Langkah pertama yang dilakukan dalam pemilihan pengurus kelas adalah....
 - a. Pemilihan suara
 - b. Menentukan calon
 - c. Menentukan tata tertib
 - d. Penghitungan suara

8. Pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelas disebut
- a. Langsung
 - b. Demonstrasi
 - c. Kompak
 - d. Aklamasi
9. Pemilihan ketua kelas dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali
- a. Taruhan
 - b. Pemilihan langsung
 - c. Aklamasi
 - d. Pemungutan suara
10. Yang berhak memilih pengurus kelas secara langsung adalah
- a. Ketua Kelas
 - b. Semua siswa
 - c. Kepala Sekolah
 - d. Wali Kelas

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apa yang kamu lakukan jika kamu menjadi seorang pemimpin?
2. Apa yang terjadi jika dalam sebuah organisasi memiliki pemimpin yang tidak jujur?
3. Mengapa seorang anggota harus mematuhi perintah pemimpinnya?
4. Sebutkan hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi!
5. Bagaimana cara melakukan pemilihan pengurus di kelas?

KUNCI JAWABAN

A. Pilihan ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. C |
| 2. D | 7. B |
| 3. C | 8. D |
| 4. B | 9. A |
| 5. A | 10. D |

B. Uraian

- 1) Kebijakan guru
- 2) Kebijakan guru
- 3) Kebijakan guru
- 4) Berikut hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi yang baik: a) Mau bekerja sama dengan anggota lainnya, b) Melaksanakan keputusan yang sudah ditetapkan bersama, c) Disiplin dalam melaksanakan tugas sebagai anggota, d) Ikut mendukung segala keputusan yang ada, e) Memberikan masukan kepada pimpinan.
- 5) Cara melakukan pemilihan pengurus kelas adalah: a) menentukan calon ketua kelas, b) pemilihan ketua kelas, c) penghitungan suara, d) pemilihan pengurus lain dalam organisasi di kelas untuk membantu tugas ketua kelas.

PENILAIAN

A. Pilihan Ganda

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai} &= \text{Jumlah soal yang benar} \times 2 \\
 &= 10 \times 2 \\
 &= 20
 \end{aligned}$$

B. Uraian

Ketentuan:


- i. Jika jawaban tepat, maka nilainya 6
- 4) Jika jawabannya mendekati benar, maka nilainya 4
- 5) Jika jawabannya setengah benar, maka nilainya 3
- 6) Jika jawabannya salah, maka nilainya 1

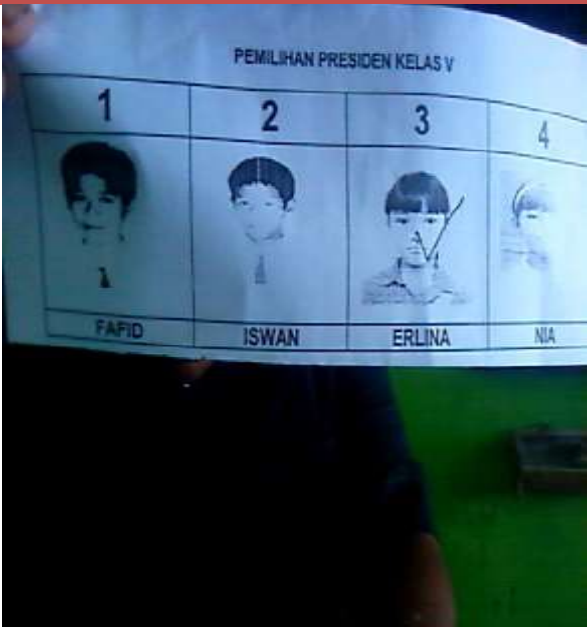
$$\begin{aligned}
 \text{Nilai keseluruhan} &= (\text{Skor A} + \text{Skor B}) \times 2 \\
 &= (20 + 30) \times 2 \\
 &= 50 \times 2 \\
 &= 100
 \end{aligned}$$

PASANGAN KARTU PERTANYAAN DAN JAWABAN
MODEL MAKE A MATCH
SIKLUS III


PERTANYAAN	JAWABAN
1. Orang yang ditunjuk untuk memimpin dan mempersatukan kelompok	1) Pemimpin
2. Untuk memutuskan suatu masalah diperlukan	2) Musyawarah
3. Seorang pemimpin tidak boleh emosi dalam menghadapi masalah, dia harus senantiasa	3) Lapang dada
4. Pemimpin harus jujur berarti	4) Tidak melakukan kebohongan
5. Apabila pemimpin melakukan kesalahan, maka anggota wajib	5) Mengingat
6. Anggota yang baik adalah anggota yang	6) Disiplin dalam menjalankan tugas sebagai anggota
7. Pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelas disebut	7) Aklamasi
8. Langkah pertama dalam pemilihan ketua kelas	8) Mengajukan calon ketua kelas
9. Sebagai ketua kelas kita dianggap bijaksana apabila bersikap ... dalam menyelesaikan masalah	9) Adil
10. Agar kelas tetap bersih, ketua kelas membentuk	10) Regu piket
11. Kertas yang digunakan untuk menulis calon ketua kelas kita pilih disebut	11) Kertas suara
12. Pengurus kelas dapat dipilih langsung oleh	12) Wali kelas
13. Pengurus yang paling bertanggung jawab dalam sebuah organisasi	13) Ketua
14. Tat tertib yang ada di kelas dibuat berdasarkan	14) Kesepakatan semua anggota kelas
15. Pemimpin dalam keluarga	15) Bapak
16. Bendera bertugas untuk mengurus	16) Keuangan
17. Ketua kelas dalam menjalankan tugasnya dibantu oleh	17) Pengurus kelas

MEDIA PEMBELAJARAN

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Pemungutan Suara</p> <p>Pemungutan suara merupakan salah satu cara dalam memilih seorang pemimpin. Sebuah organisasi perlu adanya pemimpin, karena pemimpin dapat memimpin sebuah organisasi agar organisasi itu berjalan lancar demi mencapai tujuan bersama.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Kartu Pemungutan Suara.</p> <p>Melalui kartu pemungutan suara maka dapat diketahui calon-calon pemimpin yang hendak kita pilih. Kartu ini bisa digunakan dalam pemungutan suara bisa juga tanpa menggunakan kartu apabila semua siswa sudah mengenal nama-nama calon pemimpinnya.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Peran Pemimpin</p> <p>Seorang pemimpin berperan untuk memimpin organisasi yang dibuatnya. Pada gambar disamping seorang pemimpin berfungsi memberi pengarahan kepada para anggotanya.</p>

GAMBAR	KETERANGAN
	<p>Gambar Peran Anggota dalam Diskusi Kelompok</p> <p>Dalam diskusi kelompok semua yang ada di dalamnya harus saling membantu. Ketua kelompok membagikan tugas kepada para anggotanya, sementara anggota menyelesaikan tugas yang sudah dibagi oleh ketua. Jika dalam satu kelompok bekerja dengan baik maka akan mendapatkan hasil yang baik pula.</p>

LAMPIRAN 2
KISI-KISI INSTRUMEN
PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENGAMBILAN DATA

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match*

Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V

SDN Karanganyar 02 Kota Semarang

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen Pengumpulan Data
1	Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn melalui Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02	1) Mengkondisikan siswa agar siap dalam mengikuti pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran). 2) Memberikan variasi (keterampilan mengadakan variasi) 3) Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar (keterampilan menjelaskan, keterampilan mengadakan variasi) 4) Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya materi yang belum jelas (keterampilan bertanya) 5) Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok (keterampilan mengelola kelas). 6) Membimbing siswa menemukan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil). 7) Membimbing siswa mempresentasikan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan mengadakan variasi, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) 8) Memberikan kesempatan	1. Guru 2. Foto	Lembar observasi Catatan lapangan

		<p>siswa untuk menanggapi hasil presentasi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</p> <p>9) Memberikan penguatan hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan).</p> <p>10) Menyimpulkan dan menutup pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran).</p>		
2	<p>Aktivitas siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (<i>emotional activities</i>) 2. Memperhatikan media kartu bergambar (<i>visual activities</i>). 3. Mendengarkan penjelasan dari guru (<i>listening activities</i> dan <i>visual activities</i>) 4. Mengajukan dan menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>) 5. Membentuk kelompok sesuai pembagian (<i>oral activities</i>) 6. Melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok dengan model pembelajaran <i>make a match</i>. (<i>oral, listening, and motor activities activities</i>) 7. Mempresentasikan pasangan kartu <i>make a match</i> (<i>oral activities</i> dan <i>mental activities</i>) 8. Menanggapi hasil diskusi (<i>oral activities</i> dan <i>mental activities</i>) 9. Melakukan refleksi terhadap hasil 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Foto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi 2. Catatan lapangan 3. Tes

		pembelajaran (<i>oral activities</i>) 10. Mengerjakan soal evaluasi (<i>writing activities</i>).		
3	Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Model <i>Make a Match</i> Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian organisasi (C1) 2. Menjelaskan langkah-langkah untuk berorganisasi (C2) 3. Menentukan ciri organisasi yang baik (C3) 4. Mengemukakan contoh organisasi di lingkungan sekolah (C3) 5. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan proses pembentukan (C2) 6. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan tujuan (C2) 7. Menyebutkan organisasi di lingkungan masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah (C2) 8. Mengidentifikasi peran pemimpin dalam organisasi (C3) 9. Mengidentifikasi peran anggota dalam organisasi (C3) 10. Mengklasifikasikan cara pemilihan pengurus kelas (C3) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa 2. Daftar nilai 	Lembar penilaian Tes tertulis

CATATAN LAPANGAN
Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match*
Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V
SDN Karanganyar 02 Kota Semarang
Siklus I

Ruang Kelas : V
Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
Hari/Tanggal : Selasa, 17 Maret 2015
Pukul : 10.00-11.10

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya !

Pada kegiatan awal guru belum memulai dengan doa dan presensi. Setelah salam guru langsung melakukan apersepsi. Guru belum memanfaatkan media kartu bergambar dengan baik. Guru belum terampil dalam mengkondisikan kelas. Beberapa siswa ada yang jalan-jalan di dalam kelas meskipun pelajaran sudah di mulai. Beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, justru mengobrol sendiri dengan temannya yang membuat suasana kelas menjadi gaduh. Banyak siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat serta malu mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Beberapa siswa masih menyontek saat mengerjakan soal evaluasi dan asal-asalan dalam menjawab soal.

Semarang, 17 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)
NIM: 1401411482

CATATAN LAPANGAN
Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match*
Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V
SDN Karanganyar 02 Kota Semarang
Siklus II

Ruang Kelas : V
Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
Hari/Tanggal : Selasa, 24 Maret 2015
Pukul : 09.45-11.00

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya !

Pelaksanaan model *make a match* dalam pembelajaran PKn kurang kondusif. Guru kurang terampil memanfaatkan waktu luang ketika ada kelompok yang sudah selesai mengerjakan, sehingga suasana kelas menjadi ramai. Beberapa siswa masih ramai di kelas. Hanya beberapa siswa yang aktif saat mengerjakan LKS. Beberapa siswa masih menyontek saat mengerjakan soal evaluasi

Semarang, 24 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)

NIM: 1401411482

CATATAN LAPANGAN
Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match*
Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V
SDN Karanganyar 02 Kota Semarang
Siklus III

Ruang Kelas : V
Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
Pukul : 09.45-11.00

Catatlah keadaan lapangan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya !

Pengelolaan waktu sudah sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan.
Guru sudah memberi motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran.
Guru sudah menegur siswa yang ramai. Guru sudah menegur siswa yang menyontek saat mengerjakan soal evaluasi.

Semarang, 31 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)
NIM: 1401411482

LAMPIRAN 3
HASIL PENGAMATAN
KETERAMPILAN GURU SIKLUS I,
II DAN III

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
SIKLUS I**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
 2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.
 3. Skala penilaian :
 - Nilai 4 : semua deskriptor tampak
 - Nilai 3 : 3 deskriptor tampak
 - Nilai 2 : 2 deskriptor tampak
 - Nilai 1 : 1 deskriptor tampak
- (Sukmadinata, 2012: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dalam mengikuti pelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa		2
		2. Menimbulkan motivasi		
		3. Menyampaikan tujuan	√	
		4. Melakukan apersepsi	√	
2	Melakukan variasi (keterampilan mengadakan variasi)	1. Variasi suara (tinggi, rendah, besar, kecil)	√	3
		2. Variasi gaya mengajar	√	
		3. Variasi dalam menggunakan media	√	
		4. Variasi pola interaksi dan kegiatan		
3	Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar (keterampilan menjelaskan)	1. Menampilkan media kartu bergambar	√	3
		2. Menjelaskan materi	√	
		3. Keterkaitan materi dengan media	√	
		4. Menguasai materi		
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum jelas	1. Mempersilahkan siswa bertanya	√	1
		2. Memberi kesempatan siswa lain untuk menjawab		
		3. Memberikan waktu berpikir		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
	(keterampilan bertanya)	4. Mampu menjawab pertanyaan		
5	Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi 3 kelompok (keterampilan mengelola kelas)	1. Membagi siswa dalam kelompok <i>make a match</i>	√	4
		2. Mengatur tempat duduk	√	
		3. Membagi kartu <i>make a match</i>	√	
		4. Membimbing siswa berbaris berdasarkan kelompok	√	
6	Membimbing siswa menemukan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa menemukan pasangan		2
		2. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	
		3. Mengarahkan siswa dalam mencari pasangan		
		4. Membimbing siswa mengumpulkan hasil pasangan	√	
7	Membimbing siswa mempresentasikan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	4
		2. Membantu siswa mengarahkan pengumpulan pasangan kartu	√	
		3. Mempersilahkan kelompok penilai untuk membacakan pasangan kartu	√	
		4. Membimbing siswa dalam presentasi	√	
8	Memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengajukan pertanyaan	√	3
		2. Memberi waktu berpikir		
		3. Memberi kesempatan siswa menanggapi	√	
		4. Mengkonfirmasi jawaban	√	
9	Memberikan penguatan hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan verbal (mengucapkan kata-kata: bagus, pintar, hebat dsb.)		2
		2. Memberi penguatan nonverbal (dengan gerakan dan ekspresi tubuh: acungan jempol, dll)	√	
		3. Memberi motivasi kepada siswa lain		
		4. Memberikan penghargaan berupa reward	√	
10	Menyimpulkan dan menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi	√	4
		2. Memberikan soal evaluasi	√	
		3. Menutup pelajaran	√	
		4. Berdoa	√	
Jumlah skor				28
Persentase				70%
Kriteria				Baik

Keterangan Penilaian:

Nilai terendah = $10 \times 1 = 10$

Nilai tertinggi = $10 \times 4 = 40$

$$i = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{30}{4}$$

$$= 7,5$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 17 Maret 2015

Pengamat



(Umi Baroroh, S. Pd)

NIP. 19710421200212200

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
SIKLUS II**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 24 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
 2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.
 3. Skala penilaian :
 - Nilai 4 : semua deskriptor tampak
 - Nilai 3 : 3 deskriptor tampak
 - Nilai 2 : 2 deskriptor tampak
 - Nilai 1 : 1 deskriptor tampak
- (Sukmadinata, 2012: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa		3
		2. Menimbulkan motivasi	√	
		3. Menyampaikan tujuan	√	
		4. Melakukan apersepsi	√	
2	Memberikan variasi (keterampilan mengadakan variasi)	1. Variasi suara (tinggi, rendah, besar, kecil)	√	4
		2. Variasi gaya mengajar	√	
		3. Variasi dalam menggunakan media	√	
		4. Variasi pola interaksi dan kegiatan	√	
3	Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar (keterampilan menjelaskan)	1. Menampilkan media kartu bergambar	√	3
		2. Menjelaskan materi	√	
		3. Keterkaitan materi dengan media	√	
		4. Menguasai materi		
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum	1. Mempersilahkan siswa bertanya	√	2
		2. Memberi kesempatan siswa lain untuk menjawab		
		3. Memberikan waktu berpikir		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
	jelas (keterampilan bertanya)	4. Mampu menjawab pertanyaan	√	
5	Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok (keterampilan mengelola kelas)	1. Membagi siswa dalam kelompok <i>make a match</i>	√	4
		2. Mengatur tempat duduk	√	
		3. Membagi kartu <i>make a match</i>	√	
		4. Membimbing siswa berbaris berdasarkan kelompok	√	
6	Membimbing siswa dalam menemukan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa menemukan pasangan		3
		2. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	
		3. Mengarahkan siswa dalam mencari pasangan	√	
		4. Membimbing siswa mengumpulkan hasil pasangan	√	
7	Membimbing siswa mempresentasikan pasangan kartu yang sudah terkumpul (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	4
		2. Membantu siswa mengarahkan pengumpulan pasangan kartu	√	
		3. Mempersilahkan kelompok penilai untuk membacakan pasangan kartu	√	
		4. Membimbing siswa dalam presentasi	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengajukan pertanyaan	√	3
		2. Memberi waktu berpikir		
		3. Memberi kesempatan siswa menanggapi	√	
		4. Mengkonfirmasi jawaban	√	
9	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan verbal (mengucapkan kata-kata: bagus, pintar, hebat dsb.)		2
		2. Memberi penguatan nonverbal (dengan gerakan dan ekspresi tubuh: acungan jempol, dll)	√	
		3. Memberi motivasi kepada siswa lain		
		4. Memberikan penghargaan berupa reward	√	
10	Menyimpulkan dan menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi	√	4
		2. Memberikan soal evaluasi	√	
		3. Menutup pelajaran	√	
		4. Berdoa	√	
Jumlah skor				32
Persentase				80%
Kriteria				Baik

Keterangan Penilaian:

Nilai terendah = 10 x 1 = 10

Nilai tertinggi = 10 x 4 = 40

$$\begin{aligned}
 i &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{30}{4} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 24 Maret 2015

Pengamat



(Umi Baroroh, S. Pd)

NIP. 19710421200212200

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
SIKLUS III**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
 2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.
 3. Skala penilaian :
 Nilai 4 : semua deskriptor tampak
 Nilai 3 : 3 deskriptor tampak
 Nilai 2 : 2 deskriptor tampak
 Nilai 1 : 1 deskriptor tampak
- (Sukmadinata, 2012: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Skor
1	Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran (keterampilan membuka pelajaran)	1. Menarik perhatian siswa	√	4
		2. Menimbulkan motivasi	√	
		3. Menyampaikan tujuan	√	
		4. Melakukan apersepsi	√	
2	Memberikan variasi (keterampilan mengadakan variasi)	1. Variasi suara (tinggi, rendah, besar, kecil)	√	4
		2. Variasi gaya mengajar	√	
		3. Variasi dalam menggunakan media	√	
		4. Variasi pola interaksi dan kegiatan	√	
3	Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar (keterampilan menjelaskan)	1. Menampilkan media kartu bergambar	√	4
		2. Menjelaskan materi	√	
		3. Keterkaitan materi dengan media	√	
		4. Menguasai materi		
4	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum	1. Mempersilahkan siswa bertanya	√	2
		2. Memberi kesempatan siswa lain untuk menjawab		
		3. Memberikan waktu berpikir		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
	jelas (keterampilan bertanya)	4. Mampu menjawab pertanyaan	√	
5	Mengelola kelas dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok (keterampilan mengelola kelas)	1. Membagi siswa dalam kelompok <i>make a match</i>	√	4
		2. Mengatur tempat duduk	√	
		3. Membagi kartu <i>make a match</i>	√	
		4. Membimbing siswa berbaris berdasarkan kelompok	√	
6	Membimbing siswa dalam menemukan kartu pasangan <i>make a match</i> (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Membimbing siswa menemukan pasangan		3
		2. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	
		3. Mengarahkan siswa dalam mencari pasangan	√	
		4. Membimbing siswa mengumpulkan hasil pasangan	√	
7	Membimbing siswa mempresentasikan pasangan kartu yang sudah terkumpul (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengkondisikan siswa dalam berdiskusi	√	4
		2. Membantu siswa mengarahkan pengumpulan pasangan kartu	√	
		3. Mempersilahkan kelompok penilai untuk membacakan pasangan kartu	√	
		4. Membimbing siswa dalam presentasi	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)	1. Mengajukan pertanyaan	√	3
		2. Memberi waktu berpikir		
		3. Memberi kesempatan siswa menanggapi	√	
		4. Mengkonfirmasi jawaban	√	
9	Memberikan penguatan terhadap hasil kerja siswa (keterampilan memberi penguatan)	1. Memberi penguatan verbal (mengucapkan kata-kata: bagus, pintar, hebat dsb.)	√	3
		2. Memberi penguatan nonverbal (dengan gerakan dan ekspresi tubuh: acungan jempol, dll)	√	
		3. Memberi motivasi kepada siswa lain		
		4. Memberikan penghargaan berupa reward	√	
10	Menyimpulkan dan menutup pelajaran (keterampilan menutup pelajaran)	1. Menyimpulkan materi	√	4
		2. Memberikan soal evaluasi	√	
		3. Menutup pelajaran	√	
		4. Berdoa	√	
Jumlah skor				35
Persentase				87,5%
Kriteria				Sangat Baik

Keterangan Penilaian:

Nilai terendah = $10 \times 1 = 10$

Nilai tertinggi = $10 \times 4 = 40$

$$i = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{30}{4}$$

$$= 7,5$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 31 Maret 2015

Pengamat



(Umi Baroroh, S. Pd)

NIP. 19710421200212200

LAMPIRAN 4
HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS
SISWA SIKLUS I, II DAN III

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS

Nama SD : SDN Karanganyar 02

Kelas / Semester : V / 2

Mata Pelajaran : PKn

Nama Siswa :

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :
 - Nilai 4 : semua deskriptor nampak
 - Nilai 3 : 3 deskriptor nampak
 - Nilai 2 : 2 deskriptor nampak
 - Nilai 1 : 1 deskriptor nampak (Sukmadinata, 2012: 233)

No	Indikator	Deskriptor	Cek (√)	Skor
1	Mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	1. Menyiapkan diri menerima pelajaran		
		2. Menimbulkan motivasi		
		3. Mendengarkan guru menyampaikan tujuan		
		4. Menanggapi apersepsi		
2	Memperhatikan tampilan media kartu bergambar (<i>visual activities</i>)	1. Konsentrasi		
		2. Duduk ditempatnya masing-masing		
		3. Memperhatikan tampilan media		
		4. Mendengarkan petunjuk guru		
3	Mendengarkan penjelasan dari guru (<i>visual and listening activities</i>)	1. Memperhatikan penjelasan guru		
		2. Memperhatikan tampilan media		
		3. Antusias dalam pembelajaran		
		4. Merespon balikan guru		
4	Mengajukan dan menjawab pertanyaan (<i>oral activities</i>)	1. Mengajukan pertanyaan		
		2. Menjawab dengan tepat		
		3. Mengemukakan pertanyaan / jawaban dengan lantang		
		4. Disiplin		

No	Indikator	Deskriptor	Chek (√)	Skor
5	Membentuk kelompok sesuai pembagian (<i>oral activities</i>)	1. Memosisikan diri		
		2. Berada pada kelompoknya		
		3. Mengikuti petunjuk guru		
		4. Tertib		
6	Melaksanakan kegiatan belajar dan kerjasama secara berkelompok dengan model pembelajaran <i>make a match</i> (<i>oral, listening and motor activities</i>)	1. Memperhatikan penjelasan guru		
		2. Berada dalam kelompok <i>make a match</i> sesuai pembagian		
		3. Mencari pasangan kartu <i>make a match</i> yang sesuai		
		4. Mengumpulkan hasil pasangan kartu <i>make a match</i>		
7	Mempresentasikan pasangan kartu <i>make a match</i> (<i>oral and mental activities</i>)	1. Mengumpulkan hasil pasangan kartu <i>make a match</i>		
		2. Mempresentasikan hasil pasangan kartu <i>make a match</i>		
		3. Pandangan fokus		
		4. Disiplin		
8	Menanggapi hasil diskusi (<i>oral and mental activities</i>)	1. Mengkonfirmasi jawaban		
		2. Mengemukakan pendapat		
		3. Pendapat harus disertai alasan		
		4. Disiplin		
9	Melakukan refleksi terhadap hasil pembelajaran (<i>oral activities</i>)	1. Mendapatkan penghargaan		
		2. Menyimpulkan materi pelajaran		
		3. Menanyakan hal yang belum jelas		
		4. Sikap duduk baik		
10	Mengerjakan soal evaluasi (<i>writing activities</i>)	1. Menyimpulkan materi		
		2. Mengerjakan soal evaluasi		
		3. Dikerjakan secara mandiri		
		4. Berdoa pulang		
Jumlah skor				

Keterangan Penilaian :

Nilai terendah = $10 \times 1 = 10$

Nilai tertinggi = $10 \times 4 = 40$

R = $40 - 10$

= 30

i = $\frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah (R)}}{\text{jumlah interval kelas}}$

= $\frac{30}{4}$

= 7,5

Tabel Kriteria Skor Aktivitas Siswa

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, Maret 2015

Pengamat

(Puji Lestari)

NIM: 1401411045

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.
3. Skala penilaian :

Nilai 4 : semua deskriptor tampak

Nilai 3 : 3 deskriptor tampak

Nilai 2 : 2 deskriptor tampak

Nilai 1 : 1 deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2012: 233)

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A H R	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	19	Cukup
2	D A	3	3	3	2	3	3	1	2	2	3	25	Baik
3	Mal	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	13	Kurang
4	M SI	2	3	2	1	2	2	1	1	2	3	19	Cukup
5	R I W	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	18	Cukup
6	A L H	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	13	Kurang
7	A I H.E	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
8	A N	2	3	2	1	3	2	1	2	2	3	21	Cukup
9	A. R C	2	3	2	1	3	2	1	1	2	3	20	Cukup
10	A P	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	15	Kurang
11	A M	3	2	2	1	2	2	1	1	2	3	19	Cukup
12	A.J. A.	2	3	2	1	3	2	2	2	3	3	23	Cukup
13	D. Z. P	2	3	2	2	4	4	1	2	3	3	26	Baik
14	D. S. A	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	32	Baik
15	D. I. W	2	3	2	1	3	2	2	1	2	3	21	Cukup
16	E. A. P	2	3	3	1	3	3	2	1	2	3	23	Cukup
17	F. F. S	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
18	Glo	2	3	2	3	4	4	3	3	2	4	30	Baik
19	H. F	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	18	Cukup

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
20	H. S. P	2	2	2	1	3	2	1	2	2	3	20	Cukup
21	H. K. A	3	3	2	1	3	3	1	1	2	3	22	Cukup
22	Ibn M	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
23	I A.	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
24	K. K. A	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	34	Sangat baik
25	K. W. K	3	3	3	1	3	4	2	2	2	4	27	Baik
26	K. R	2	2	2	1	3	3	1	1	2	3	20	Cukup
27	K. N	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	34	Sangat baik
28	M. Al F	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
29	M. F	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
30	M. Ta	1	1	1	1	2	2	1	1	1	3	14	Kurang
31	R. S	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	15	Kurang
32	S. W	3	4	2	1	3	2	1	1	2	3	22	Cukup
33	S. A.	3	4	3	1	3	4	2	1	2	4	27	Baik
34	St M	2	3	4	2	4	4	3	2	3	3	30	Baik
35	Z. H	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
36	Ev N.	2	3	3	2	4	4	2	3	3	4	30	Baik
37	M. Abd F	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
38	R. D. S	2	3	2	1	2	2	1	2	2	3	20	Cukup
39	S. R. L	2	2	2	1	3	3	1	1	2	3	20	Cukup
40	S. P	2	3	2	1	3	3	1	2	2	3	22	Cukup
41	E N F	3	3	3	1	3	4	2	1	3	4	27	Baik
42	Ber	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
Jumlah		84	103	90	50	115	106	57	59	83	122	869	Cukup

Keterangan Penilaian:

Nilai terendah = $10 \times 1 = 10$

Nilai tertinggi = $10 \times 4 = 40$

$$i = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{30}{4}$$

$$= 7,5$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 17 Maret 2015

Pengamat

(Puji Lestari)

NIM: 1401411045

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 24 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.

3. Skala penilaian :

Nilai 4 : semua deskriptor tampak

Nilai 3 : 3 deskriptor tampak

Nilai 2 : 2 deskriptor tampak

Nilai 1 : 1 deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2012: 233)

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A H R	2	2	3	1	3	4	3	2	3	3	26	Baik
2	D A	3	3	2	1	3	3	2	2	3	4	26	Baik
3	Mal	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	14	Kurang
4	M SI	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
5	R I W	2	3	3	2	3	3	2	1	2	4	25	Baik
6	A L H	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	15	Kurang
7	Al H.E	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
8	A N	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	Sangat baik
9	A. R C	2	3	2	1	3	3	2	2	3	3	24	Cukup
10	A P	1	2	2	1	3	2	1	1	2	3	18	Cukup
11	A M	3	3	2	1	3	2	1	1	2	3	21	Cukup
12	A.J. A.	2	4	3	1	3	4	3	3	3	4	30	Baik
13	D. Z. P	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
14	D. S. A	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
15	D. I. W	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	35	Baik
16	E. A. P	2	3	2	1	3	2	2	2	3	4	24	Cukup
17	F. F. S	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
18	Glo	2	3	2	2	3	4	3	3	3	4	29	Baik
19	H. F	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
20	H. S. P	2	2	2	1	3	2	1	1	2	3	19	Cukup
21	H. K. A	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	33	Sangat baik
22	Ibn M	2	3	2	1	3	2	1	1	2	2	19	Cukup
23	I A.	2	2	2	1	3	2	2	1	3	3	21	Cukup
24	K. K. A	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36	Sangat baik
25	K. W. K	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
26	K. R	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	30	Baik
27	K. N	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	36	Sangat baik
28	M. Al F	2	3	2	1	3	2	1	1	3	3	21	Cukup
29	M. F	3	3	2	1	3	2	1	1	3	3	22	Cukup
30	M. Ta	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	16	Kurang
31	R. S	1	2	3	1	2	2	1	1	2	2	17	Kurang
32	S. W	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	29	Baik
33	S. A.	3	3	2	1	3	3	2	3	3	4	27	Baik
34	St M	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	33	Sangat baik
35	Z. H	2	2	2	1	3	2	1	1	2	4	20	Cukup
36	Ev N.	2	3	2	1	4	4	3	4	4	4	31	Baik
37	M. Abd F	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
38	R. D. S	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	21	Cukup
39	S. R. L	2	3	2	1	3	3	2	2	3	4	25	Baik
40	S. P	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	34	Sangat baik
41	E N F	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	32	Baik
42	Ber	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	35	Sangat baik
Jumlah		85	109	95	56	118	110	74	73	103	128	951	Baik

Keterangan Penilaian:

$$\text{Nilai terendah} = 10 \times 1 = 10$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 10 \times 4 = 40$$

$$i = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}}$$

$$= \frac{30}{4}$$

$$= 7,5$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 24 Maret 2015

Pengamat

(Puji Lestari)

NIM: 1401411045

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
SIKLUS III**

Nama SD : SDN Karanganyar 02
 Kelas / Semester : V / 2
 Mata Pelajaran : PKn
 Nama Guru : Leny Shela Purnianingrum
 Hari/Tanggal : Selasa, 31 Maret 2015
 Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat indikator dan deskriptor keterampilan guru
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom cek sesuai dengan deskriptor yang tampak.

3. Skala penilaian :

Nilai 4 : semua deskriptor tampak

Nilai 3 : 3 deskriptor tampak

Nilai 2 : 2 deskriptor tampak

Nilai 1 : 1 deskriptor tampak

(Sukmadinata, 2012: 233)

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A H R	2	2	2	2	3	2	1	1	2	4	21	Cukup
2	D A	3	3	4	2	4	4	3	2	4	4	33	Sangat baik
3	Mal	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	15	Kurang
4	M SI	2	2	2	1	3	2	2	2	3	4	23	Cukup
5	R I W	2	3	2	1	3	2	2	2	3	4	24	Cukup
6	A L H	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
7	Al H.E	3	3	2	1	4	3	1	1	2	4	24	Cukup
8	A N	3	3	4	3	4	4	3	2	4	4	34	Sangat baik
9	A. R C	3	3	2	2	4	4	3	2	3	4	30	Baik
10	A P	3	2	2	1	3	2	1	1	2	3	20	Cukup
11	A M	1	2	2	1	3	3	1	1	2	2	18	Cukup
12	A.J. A.	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	31	Baik
13	D. Z. P	3	4	3	2	4	4	4	3	4	4	35	Sangat baik
14	D. S. A	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	36	Sangat baik

No	Nama	Indikator										Jumlah Skor	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
15	D. I. W	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	33	Sangat baik
16	E. A. P	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
17	F. F. S	2	3	2	1	3	2	1	1	3	4	22	Cukup
18	Glo	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
19	H. F	2	2	2	1	3	3	1	1	3	3	21	Cukup
20	H. S. P	3	2	2	1	4	2	2	2	3	4	25	Baik
21	H. K. A	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	32	Baik
22	Ibn M	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
23	I A.	3	3	3	1	4	4	2	2	3	4	29	Baik
24	K. K. A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat baik
25	K. W. K	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	33	Sangat baik
26	K. R	3	4	4	2	4	4	3	3	3	4	34	Sangat baik
27	K. N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat baik
28	M. Al F	3	3	2	1	3	3	2	2	2	3	24	Cukup
29	M. F	3	3	2	1	3	3	2	2	2	4	25	Baik
30	M. Ta	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	18	Cukup
31	R. S	2	2	2	1	2	2	1	1	3	4	20	Cukup
32	S. W	3	3	2	2	3	4	2	2	3	4	28	Baik
33	S. A.	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	31	Baik
34	St M	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	36	Sangat baik
35	Z. H	2	3	2	1	3	3	2	2	3	4	25	Baik
36	Ev N.	3	3	2	2	4	4	3	2	3	4	30	Baik
37	M. Abd F	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	18	Cukup
38	R. D. S	3	4	3	1	3	2	3	1	3	4	27	Baik
39	S. R. L	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	s	
40	S. P	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	37	Sangat baik
41	ENF	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	35	Sangat baik
42	Ber	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	Sangat baik
Jumlah		103	117	103	69	129	122	89	79	113	141	1065	Baik

Keterangan Penilaian:

Nilai terendah = $10 \times 1 = 10$

Nilai tertinggi = $10 \times 4 = 40$

$$\begin{aligned}
 i &= \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} (R)}{\text{jumlah interval kelas}} \\
 &= \frac{30}{4} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

Tabel Kriteria Skor Keterampilan Guru

Kriteria	Skala
Sangat Baik	$32,5 \leq \text{skor} \leq 40$
Baik	$25 \leq \text{skor} < 32,5$
Cukup	$17,5 \leq \text{skor} < 25$
Kurang	$10 \leq \text{skor} < 17,5$

Petunjuk pembacaan klasifikasi data :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 32,5 dan kurang dari atau sama dengan 40, maka data termasuk kriteria sangat baik
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 25 dan kurang dari 32,5 maka data termasuk kriteria baik
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 17,5 dan kurang dari 25, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 10 dan kurang dari 17,5 maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas.

Semarang, 31 Maret 2015

Pengamat

(Puji Lestari)

NIM: 1401411045

LAMPIRAN 5
HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I,
II DAN III

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	A H R	58		√
2	D A	68	√	
3	Mal	50		√
4	M SI	66	√	
5	R I W	60		√
6	A L H	56		√
7	Al H.E	70	√	
8	A N	74	√	
9	A. R C	55		√
10	A P	70	√	
11	A M	60		√
12	A.J. A.	68	√	
13	D. Z. P	82	√	
14	D. S. A	80	√	
15	D. I. W	70	√	
16	E. A. P	68	√	
17	F. F. S	74	√	
18	Glo	70	√	
19	H. F	58		√
20	H. S. P	62		√
21	H. K. A	82	√	
22	Ibn M	58		√
23	I A.	s		
24	K. K. A	86	√	
25	K. W. K	74	√	
26	K. R	80	√	
27	K. N	78	√	
28	M. Al F	60		√
29	M. F	78	√	
30	M. Ta	50		√
31	R. S	60		√
32	S. W	78	√	
33	S. A.	52		√
34	St M	70	√	
35	Z. H	66	√	
36	Ev N.	62		√
37	M. Abd F	50		√
38	R. D. S	68	√	
39	S. R. L	72	√	
40	S. P	82	√	
41	E N F	74	√	
42	Ber	s		
Jumlah		2699	25	15
Rata-rata		67,47		
Nilai tertinggi		86		
Nilai terendah		50		

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	A H R	74	√	
2	D A	70	√	
3	Mal	54		√
4	M SI	70	√	
5	R I W	76	√	
6	A L H	66	√	
7	Al H.E	i		
8	A N	84	√	
9	A. R C	62		√
10	A P	70	√	
11	A M	60		√
12	A.J. A.	72	√	
13	D. Z. P	s		
14	D. S. A	s		
15	D. I. W	86	√	
16	E. A. P	70	√	
17	F. F. S	70	√	
18	Glo	72	√	
19	H. F	58		√
20	H. S. P	68	√	
21	H. K. A	94	√	
22	Ibn M	60		√
23	I A.	70	√	
24	K. K. A	86	√	
25	K. W. K	s		
26	K. R	72	√	
27	K. N	76	√	
28	M. Al F	60		√
29	M. F	86	√	
30	M. Ta	50		√
31	R. S	84	√	
32	S. W	82	√	
33	S. A.	56		√
34	St M	86	√	
35	Z. H	66	√	
36	Ev N.	70	√	
37	M. Abd F	60		√
38	R. D. S	72	√	
39	S. R. L	70	√	
40	S. P	90	√	
41	E N F	84	√	
42	Ber	90	√	
Jumlah		2746	29	9
Rata-rata		72,26		
Nilai tertinggi		94		
Nilai terendah		50		

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	A H R	76	√	
2	D A	80	√	
3	MaI	60		√
4	M SI	72	√	
5	R I W	76	√	
6	A L H	70	√	
7	Al H.E	72	√	
8	A N	86	√	
9	A. R C	66	√	
10	A P	74	√	
11	A M	58		√
12	A.J. A.	84	√	
13	D. Z. P	84	√	
14	D. S. A	86	√	
15	D. I. W	84	√	
16	E. A. P	s		
17	F. F. S	74	√	
18	Glo	s		
19	H. F	68	√	
20	H. S. P	72	√	
21	H. K. A	90	√	
22	Ibn M	s		
23	I A.	74	√	
24	K. K. A	96	√	
25	K. W. K	72	√	
26	K. R	84	√	
27	K. N	82	√	
28	M. Al F	68	√	
29	M. F	78	√	
30	M. Ta	52		√
31	R. S	68	√	
32	S. W	80	√	
33	S. A.	72	√	
34	St M	88	√	
35	Z. H	74	√	
36	Ev N.	74	√	
37	M. Abd F	62		√
38	R. D. S	80	√	
39	S. R. L	s		
40	S. P	92	√	
41	E N F	84	√	
42	Ber	96	√	
Jumlah		2908	33	5
Rata-rata		76,53		
Nilai tertinggi		96		
Nilai terendah		52		

SIKLUS I

SOAL EVALUASI

Nama: M. Iqbal
No : 2
Kelas : 11

U.S. - Pemimpin kelompok dalam sebuah organisasi, memiliki struktur ...

a. Program kerja c. Kena-kenaannya

b. Program kelompok d. Peserta didik

59. Salah satu orang organisasi sekolah adalah koordinator sekolah. Koordinator sekolah adalah ...

a. Sekretaris c. Absensi

b. Tim sekolah d. Panitia sekolah

60. Jika terjadi permasalahan di kelas, maka yang harus melaporkan masalah tersebut adalah ...

a. Guru b. Siswa kelas

c. Kepala sekolah d. Semua siswa

4

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Salah satu orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama disebut ...

a. Organisasi c. Organisasi

b. Tujuan kerja d. Maksud

2. Dengan organisasi kegiatan tidak terhambat baik ...

a. Dengan organisasi hasil kerjanya lebih baik

b. Dengan organisasi hasil kerjanya tambah baik

c. Dengan organisasi bertambah prestasinya

3. Organisasi merupakan kerja tim. Apabila dalam sebuah tim muncul rasa tidak puas, maka tim itu akan ...

a. Semakin kuat c. Menurun

b. Sifat d. Berkembang

4. Ciri organisasi yang baik, kecuali ...

a. Memiliki tujuan yang jelas c. Ada kepastian atau anggota

b. Tidak ada pembagian tugas d. Normatif yang baik

5. Supaya anggota dalam organisasi berjalan baik, maka diperlukan ...

a. Komunikasi c. Perbaikan

b. Konferensi d. Komitmen

6. Dalam membuat organisasi di sekolah adalah ...

a. CSRS c. Prinsip

b. LKMD d. Perbaikan kerja

7. Dalam kegiatan pemantauan dilakukan perencanaan. Perencanaan tersebut dibentol dengan ...

a. Prinsip c. Perbaikan

b. Perbaikan d. Perbaikan

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Mengapa pembagian kerja dianggap penting dalam sebuah organisasi?

2. Apa adalah kegiatan-kegiatan untuk perencanaan? Jelaskan!

3. Bagaimana cara organisasi yang baik itu?

4. Sebutkan contoh organisasi yang ada di sekolah!

5. Buatlah tim yang terdiri dari beberapa proses pembelajaran!

Jawab

1. mencapai tujuan bersama

2. menghargai pendapat orang lain

3. bekerja bersama

6. 11. U.S. Promotoris

15. Status tertib

Nilai Terendah

86

Nama: **Habil Kurniati A**
 No : 24
 Kelas : V

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

1. Organisasi yang berkeaja sama untuk mencapai tujuan bersama disebut....
 a. Grogong royong
 b. Tanggung jawab
 c. Organisasi
 d. Masyarakat

2. Organisasi dibentuk karena anggotanya merasa...
 a. Dengan organisasi kegiatan tidak bermanfaat baik
 b. Dengan organisasi hasil kerjanya lebih baik
 c. Dengan organisasi hasil kerjanya tambah buruk
 d. Dengan organisasi bertambah persaingan

3. Organisasi merupakan kerja tim. Apabila dalam sebuah tim masalah atau tidak percaya, maka tim itu akan...
 a. Senakia kuat
 b. Solid
 c. Melemah
 d. Berkebang

4. Cara organisasi yang baik, kecuali...
 a. Memiliki tujuan yang jelas
 b. Ada keseragaman antar anggota
 c. Tidak ada pembagian tugas
 d. Koordinasi yang baik

5. Sempaya anggota dalam organisasi berjalan baik, maka diperbaiki
 a. Koordinasi
 b. Komunikasi
 c. Koordinasi
 d. Koordinasi

6. Bilaan semangat organisasi di sekolah adalah...
 a. OSIS
 b. UKMD
 c. Pramuka
 d. Pengurus kelas

7. Dalam kegiatan pramuka harusnya diisikan perkembangan. Perkembangan tersebut dikenal dengan...
 a. Perani
 b. Pemas
 c. Perani
 d. Pemas

18
 25
 43

8. Pemimpin kelompok dalam sebuah organisasi pertama disebut...
 a. Ketua kelompok
 b. Pimpinan kelompok
 c. Kepala kelompok
 d. Pemimpin

9. Salah satu contoh organisasi sekolah adalah koperasi sekolah. Koperasi sekolah menjual...
 a. Sembako
 b. Tas sekolah
 c. Makanan
 d. Perlengkapan sekolah

10. Jika terdapat permasalahan di kelas, maka yang berhak melaporkan masalah tersebut adalah...
 a. Guru
 b. Kepala sekolah
 c. Ketua kelas
 d. Semua siswa

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Mengapa pembagian kerja dianggap penting dalam sebuah organisasi?
 2. Apa saja kelebihan-kelebihan untuk berorganisasi? Jelaskan!
 3. Bagaimanakah ciri organisasi yang baik itu?
 4. Sebutkan contoh organisasi yang ada di sekolahmu!
 5. Berilah satu contoh bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran!

1. karena, jika tidak ada pembagian kerja organisasi tidak akan berjalan dg sempurna (akan bermasalah/berantakan)
 2. harus ada kepemimpinan orang (yaitu pengurus, anggota dan seksi-seksi), harus bisa mencapai tujuan bersama.
 3. - memiliki tujuan yg jelas
 - ada keterkaitan antar anggota
 - koordinasi yg baik
 4. Pramuka, OSIS, dokter kecil.
 5. **DIBALIKNYA!**

Nilai Tertinggi

SIKLUS II

50

Nama: M. Hafid V. P.
No. 30
Kelas: 5

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

- 1. Persebaran organisasi di masyarakat dibedakan berdasarkan bentuk dan aktivitas...
 - a. Tujuan
 - b. Proses pendirian
 - c. Proses pemilihan
 - d. Hubungan dengan pemerintah
- 2. Contoh organisasi LKMD dan PKK tergolong dalam organisasi...
 - a. Bisnis
 - b. Formal
 - c. Sosial
 - d. Nonformal
- 3. Organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan adalah organisasi...
 - a. Formal
 - b. Informal
 - c. Bisnis
 - d. Sosial
- 4. Orang yang mempunyai keahlian untuk mengaplikasikan kemampuan masyarakat ke dalam masyarakat organisasi yang disebut...
 - a. Organisasi Bisnis
 - b. Organisasi Pragma
 - c. Organisasi Sosial
 - d. Organisasi cinta lingkungan
- 5. Target yang harus dikerjakan disebut...
 - a. Tujuan organisasi
 - b. Gambaran organisasi
 - c. Struktur organisasi
 - d. Pengertian organisasi
- 6. Dalam organisasi harus jika kemampuan tidak didapatkan maka organisasi tersebut akan...
 - a. Berkebang
 - b. Berhenti
 - c. Maju
 - d. Terhinder
- 7. Lembaga Swadaya Masyarakat tergolong dalam...
 - a. Organisasi sosial
 - b. Organisasi formal
 - c. Organisasi non
 - d. Organisasi kolektif

8

- 1. Bentuk organisasi yang belahbengi dengan pemerintah adalah...
 - a. Organisasi formal dan internal
 - b. Organisasi formal dan resmi
 - c. Organisasi resmi dan tidak resmi
 - d. Contoh organisasi yang ada di pemerintah tetapi tidak diberikan oleh pemerintah adalah...
 - a. Perusahaan
 - b. Kopera
 - c. Keterampilan
 - d. Mahasiswa
- 2. Contoh organisasi tidak resmi adalah...
 - a. Mahasiswa
 - b. Sanggar Pramuka
 - c. Kopera
 - d. Keterampilan

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

1. Apakah yang membedakan antara organisasi formal dan nonformal?
2. Sebutkan organisasi masyarakat yang ada di lingkungan kalian!
3. Bagaimana menurut kalian, apakah organisasi pada no. 2 sudah berjalan dengan baik?
4. Jelaskan perbedaan tujuan dan organisasi sosial dan organisasi formal!
5. Sebutkan organisasi masyarakat yang pernah kalian ikuti! Apa alasan mengapa organisasi tersebut!

17

Jawaban

1. Bantahan
2. PKT, korang kalua
3. Sudah baik
4. Organisasi sosial, mempunyai tujuan yang sama sosial, mengabdikan bisnis
5. Pes yandu

Nilai Terendah

94

Nama: Husna KA
No : 01
Kelas : V

SOLAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

- Pembentukan organisasi di masyarakat dibedakan berdasarkan bentuk, isi, dan keahliannya...
 - Tujuan
 - Proses pembentukan
 - Hubungan dengan pemerintah
 - Hubungan dengan masyarakat
- Contoh organisasi LKMD dan PKK tergolong dalam organisasi...
 - Formal
 - Informal
 - Bisnis
 - Sosial
- Organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan adalah organisasi...
 - Formal
 - Informal
 - Bisnis
 - Sosial
- Orang yang mempunyai keahlian tertentu ketika mereka masyarakat kemudiannya mendirikan organisasi yang disebut...
 - Organisasi Bisnis
 - Organisasi Sosial
 - Organisasi Pramuka
 - Organisasi cinta lingkungan
- Tujuan yang harus dikemukakan adalah...
 - Tujuan organisasi
 - Gaib organisasi
 - Organisasi
 - Organisasi
- Dalam organisasi bisnis jika keuntungan tidak didapatkan maka organisasi tersebut akan...
 - Berkembang
 - Berkontra
 - Terhambat
 - Terhambat

20

47 2 / 94

27

- Bentuk organisasi yang berhubungan dengan pemerintahan adalah...
 - Organisasi formal dan informal
 - Organisasi bisnis dan sosial
 - Organisasi formal dan resmi
 - Organisasi resmi dan tidak resmi
- Contoh organisasi yang ada di pemerintahan tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah adalah...
 - Pertahanan
 - Kepolisian
 - Kepresri
 - Muhammadiyah
- Contoh organisasi tidak resmi adalah...
 - Muhammadiyah
 - Sanggar Pramuka
 - Sanggar Kesatuan
 - Kepresri

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

- Apakah yang membedakan antara organisasi formal dan nonformal?
- Sebutkan organisasi masyarakat yang ada di lingkungan kalian!
- Bagaimana menurut kalian, apakah organisasi pada no 2 sudah berjaya dengan baik?
- Jelaskan perbedaan tujuan dari organisasi sosial dan organisasi bisnis!
- Sebutkan organisasi masyarakat yang pernah kalian ikuti! Apa alasan mengapa organisasi tersebut?

Jawaban

- Organisasi formal organisasi yg dibentuk dan disadari. Informal organisasi yg dibentuk tanpa disadari. PI/PW dibentuk tempo disadari.
- PKK, Karang taruna.
- Sudah membantu partisipasi di
- organisasi sosial : untuk membantu partisipasi di
- Bisnis : untuk mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya

SIKLUS III

Nama: M. F. ...
 No. : 10
 Kelas : 5

52

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

- Orang yang mempunyai peran penting dalam sebuah organisasi adalah...
 a. Pemimpin
 b. Organisasi
 c. Anggota
 d. Masyarakat
- Ciri pemimpin yang baik sebagai berikut, kecuali ...
 a. Keadilan
 b. Menyukai pengabdian luas
 c. Kerahmatan
 d. Kewajiban
 e. Loyal
- Kegiatan untuk melakukan seminar disebut dengan ...
 a. Kegiatan
 b. Kemitraan
 c. Keterampilan
 d. Instansi
 e. Kewajiban
- Dalam sebuah organisasi untuk mengambil keputusan harus dilakukan dengan cara ...
 a. Keputusan
 b. Musyawarah
 c. Keterampilan
 d. Tanggung jawab
- Apabila pemimpin melakukan kesalahan, maka sebagai seorang anggota harus ...
 a. Memberi masukan
 b. Menyuarah
 c. Mengkritik
 d. Membicarakan
- Sebagai organisasi selalu mempunyai kesepakatan yang berbeda-beda, juga anggota harus dapat kesepakatan tersebut adalah ...
 a. Keadilan
 b. Melawan
 c. Menentang
 d. Membantu
- Langkah pertama yang dilakukan dalam pemilihan pengurus kelas adalah...
 a. Pemilihan suara
 b. Menentukan tema acara
 c. Menentukan tema acara
 d. Penghormatan suara

14

- Pernyataan sebagai secara luas dari seluruh anggota kelas disebut
 a. Langsung
 b. Demokrasi
 c. Kompat
 d. Aklamasi
- Pemilihan ketua kelas oleh dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali ...
 a. Tradisi
 b. Pemilihan langsung
 c. Aklamasi
 d. Pemilihan suara
- Yang berikut memilih pengurus kelas secara langsung adalah ...
 a. Ketua Kelas
 b. Semua siswa
 c. Kepala Sekolah
 d. Wali Kelas

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

- Apa yang kamu lakukan jika harus menjadi seorang pemimpin? *tidak ada*
- Apa yang terjadi jika dalam sebuah organisasi memiliki pemimpin yang tidak jujur? *tidak ada*
- Menyapa seorang anggota harus mematuhi perintah pemimpin? *tidak ada*
- Sebutkan hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi! *tidak ada*
- Bagaimana cara melakukan pemilihan pengurus di kelas? *tidak ada*

12

Nilai Terendah

96

Nama: Satrio Choro P. A
No: 42
Kelas: 2 LING

SOAL EVALUASI

A. Pilihlah jawaban yang benar!

- Orang yang mempunyai peranan penting dalam sebuah organisasi adalah...
 a. Pemimpin
 b. Organisasi
 c. Anggota
 d. Masyarakat
- Ciri pemimpin yang baik sebagai berikut, kecuali...
 a. Kerasif
 b. Mempunyai pengetahuan luas
 c. Cerebut
 d. Keringan untuk melakukan sesuatu disebut dengan...
- Keringan untuk melakukan sesuatu disebut dengan...
 a. Katagunan
 b. Karaman
 c. Inisiatif
 d. Kramif
- Dalam sebuah organisasi untuk mengambil keputusan harus dilakukan dengan cara...
 a. Keputusan
 b. Keputusan
 c. Keputusan
 d. Tanggung jawab
- Apabila pemimpin melakukan kesalahan, maka sebagai seorang anggota harus...
 a. Meneliti masalah
 b. Menyawar
 c. Mengkritik
 d. Membarikan
- Setiap organisasi selalu mempunyai besedukatan yang berbobot-bobot, agar anggota terhadap kesepakatan tersebut adalah...
 a. Kerasif
 b. Melawan
 c. Memanti
 d. Membarikan
- Langkah pertama yang dilakukan dalam pemilihan pengurus kelas adalah...
 a. Penulisan surat
 b. Menentukan tata tertib
 c. Menentukan cara kerja
 d. Penghitungan suara

20

48 / 2 = 96

- Pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelas disebut...
 a. Langsang
 b. Demokrasi
 c. Kompok
 d. Ahimsasi
- Pemilihan ketua kelas dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut, kecuali...
 a. Taruhan
 b. Pemilihan langsung
 c. Akarasi
 d. Penugasan nama
- Yang berhak memilih pengurus kelas secara langsung adalah...
 a. Ketua Kelas
 b. Semua siswa
 c. Kepala Sekolah
 d. Wali Kelas

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan tepat!

- Apakah yang harus dilakukan jika kamu menjadi seorang pemimpin?
- Apakah yang terjadi jika dalam sebuah organisasi memiliki pemimpin yang tidak jujur?
- Mengapa seorang anggota harus menaati perintah pemimpinnya?
- Sebutkan hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi!
- Bagaimana cara melakukan pemilihan pengurus di kelas?

jawablah

- berifat jujur, adil, tanggung jawab serta mempunyai inisiatif.
- Orang terdapat persahabatan, perpecahan dalam organisasi
- Karena pemimpin adalah orang ketua organisasi dan organisasi bisa baik
- Jujur, menaati peraturan yang dibuat
- Bisa dilakukan dengan cara aklamasi dan pemungutan suara serta juga bisa voting.

Nilai Tertinggi

LAMPIRAN 6
LEMBAR PENGAMATAN
AFEKTIF SISWA
SIKLUS I, II DAN III

PEDOMAN PENILAIAN AFEKTIF

Indikator	Deskriptor	Tanda Check (√)	Skor
1. Bertanggungjawab	1. Melaksanakan kewajiban		
	2. Melaksanakan tugas sesuai kemampuan		
	3. Menaati tata tertib sekolah		
	4. Menjaga kebersihan lingkungan		
2. Percaya Diri	1. Pantang menyerah		
	2. Berani menyatakan pendapat		
	3. Berani bertanya		
	4. Berpenampilan tenang		
3. Bersikap Santun	1. Menerima nasihat guru		
	2. Menghindari permusuhan dengan teman		
	3. Menjaga perasaan orang lain		
	4. Menjaga ketertiban		
Total Skor			
Kriteria			

$$\text{Skor minimal (k)} = 1 \times 3 = 3$$

$$\text{Skor maksimal (m)} = 4 \times 3 = 12$$

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{12 - 3}{4} = \frac{9}{4} = 2,25$$

Skor	Kriteria	Ketuntasan
$9,75 \leq \text{skor} \leq 12$	Sangat baik (A)	Tuntas
$7,5 \leq \text{skor} < 9,75$	Baik (B)	Tuntas
$5,25 \leq \text{skor} < 7,5$	Cukup (C)	Tidak tuntas
$3 \leq \text{skor} < 5,25$	Kurang (D)	Tidak tuntas

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS I

No	Nama	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah Skor	Rata-rata
1	A H R	2	2	2	6	2
2	D A	3	2	3	8	2,67
3	Mal	1	2	2	5	1,67
4	M SI	2	2	2	6	2
5	R I W	2	2	2	6	2
6	A L H	1	2	2	5	1,67
7	Al H.E	2	2	2	6	2
8	A N	2	2	3	7	2,33
9	A. R C	2	2	3	7	2,33
10	A P	1	2	2	5	1,67
11	A M	2	2	2	6	2
12	A.J. A.	2	2	2	6	2
13	D.Z. P	3	2	2	7	2,33
14	DSA	2	2	3	7	2,33
15	D IW	2	2	2	6	2
16	EAP	2	2	2	6	2
17	FF S	2	2	2	6	2
18	Glo	2	3	2	7	2,33
19	H. F	2	2	2	6	2
20	HSP	2	2	2	6	2
21	H KA	2	2	2	6	2
22	Ibn M	2	2	2	6	2
23	I A.	s	s	s	s	s
24	K. K. A	3	2	3	8	2,67
25	KWK	2	2	2	6	2
26	K. R	2	2	2	6	2
27	K. N	2	3	3	8	2,67
28	MAF	2	2	2	6	2
29	M. F	2	2	2	6	2
30	M.Ta	1	2	2	5	1,67
31	R.S	2	2	1	5	1,67
32	S.W	2	2	2	6	2
33	S. A.	3	2	2	7	2,33
34	St M	3	2	3	8	2,67
35	Z. H	2	2	2	6	2
36	Ev N.	3	2	2	7	2,33
37	MAF	2	2	2	6	2
38	RDS	2	2	2	6	2

39	SRL	2	2	2	6	2
40	SP	2	2	3	7	2,33
41	E N F	2	3	2	7	2,33
42	Ber	s	s	s	s	s
Jumlah		82	83	87	252	
Rata-rata		2,05	2,075	2,175	6,3	
Kriteria					Cukup	

Semarang, 17 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)

NIM: 1401411137

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS II

No	Nama	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah Skor	Rata-rata
1	A H R	2	3	2	7	2,33
2	D A	3	3	3	9	3
3	Mal	2	2	2	6	2
4	M SI	2	3	2	7	2,33
5	R I W	2	3	2	7	2,33
6	A L H	2	2	2	6	2
7	Al H.E	s	s	s	s	s
8	A N	4	2	3	9	3
9	A. R C	3	2	3	8	2,67
10	A P	3	2	2	7	2,33
11	A M	3	2	2	7	2,33
12	A.J. A.	3	2	3	8	2,67
13	D.Z. P	s	s	s	s	s
14	DSA	s	s	s	s	s
15	D IW	3	2	3	8	2,67
16	EAP	3	2	3	8	2,67
17	FF S	2	2	3	7	2,33
18	Glo	3	3	3	9	3
19	H. F	3	2	2	7	2,33
20	HSP	3	2	3	8	2,67
21	H KA	3	2	3	8	2,67
22	Ibn M	3	2	3	8	2,67
23	I A.	s	s	s	s	s
24	K. K.A	3	3	3	9	3
25	KWK	3	2	3	8	2,67
26	K. R	2	3	3	8	2,67
27	K. N	3	3	3	9	3
28	MAF	3	2	2	7	2,33
29	M. F	3	2	3	8	2,67
30	M.Ta	2	2	2	6	2
31	R.S	2	3	2	7	2,33
32	S.W	3	2	2	7	2,33
33	S. A.	3	2	3	8	2,67
34	St M	2	3	3	8	2,67
35	Z. H	3	2	2	7	2,33
36	Ev N.	3	2	3	8	2,67
37	MAF	3	2	2	7	2,33
38	RDS	2	3	2	7	2,33
39	SRL	2	3	3	8	2,67

40	SP	2	3	3	8	2,67
41	ENF	3	3	2	8	2,67
42	Ber	3	2	3	8	2,67
Jumlah		102	90	98	290	
Rata-rata		2,7	2,4	2,6	7,7	
Kriteria					Baik	

Semarang, 24 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)

NIM: 1401411137

HASIL PENGAMATAN AFEKTIF SISWA

SIKLUS III

No	Nama	Bertanggung jawab	Percaya diri	Bersikap santun	Jumlah Skor	Rata-rata
1	A H R	3	4	2	9	3
2	D A	3	3	4	10	3,33
3	Mal	3	3	2	8	2,67
4	M SI	3	3	2	8	2,67
5	R I W	3	3	2	8	2,67
6	A L H	3	3	2	8	2,67
7	Al H.E	3	4	3	10	3,33
8	A N	4	3	3	10	3,33
9	A. R C	4	3	3	10	3,33
10	A P	3	4	2	9	3
11	A M	3	3	3	9	3
12	A.J. A.	3	4	3	10	3,33
13	D.Z. P	4	4	3	11	3,67
14	DSA	4	4	3	11	3,67
15	D IW	4	3	3	10	3,3
16	EAP	s	s	s	s	s
17	FF S	3	3	3	9	3
18	Glo	s	s	s	s	s
19	H. F	3	3	4	10	3,33
20	HSP	3	3	3	9	3
21	H KA	3	3	4	10	3,33
22	Ibn M	s	s	s	s	s
23	I A.	4	3	3	10	3,33
24	K. K.A	4	4	4	12	4
25	KWK	4	4	3	11	3,67
26	K. R	4	3	3	10	3,33
27	K. N	4	4	4	12	4
28	MAF	2	2	3	7	2,33
29	M. F	3	3	3	9	3
30	M.Ta	3	3	2	8	2,67
31	R.S	3	3	3	9	3
32	S.W	4	2	4	10	3,33
33	S. A.	4	3	3	10	3,33
34	St M	4	4	3	11	3,67
35	Z. H	3	3	2	8	2,67
36	Ev N.	4	3	3	10	3,33
37	MAF	3	3	2	8	2,67
38	RDS	4	3	2	9	3

39	SRL	s	s	s	s	s
40	SP	4	3	3	10	3,33
41	E N F	4	3	3	10	3,33
42	Ber	4	3	3	10	3,33
Jumlah		131	122	110	363	
Rata-rata		3,4	3,2	2,9	9,5	
Kriteria					Baik	

Semarang, 31 Maret 2015

Pengamat

(Indah Safitri)

NIM: 1401411137

LAMPIRAN 7
SURAT-SURAT



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGANYAR 02



Alamat : Jalan Walisongo Km. 12 Tugu Semarang Kode Pos 50152 Telp. (024) 8663362

Semarang, 29 April 2015

No :
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : Pemberitahuan

Berdasarkan surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor: 1113/UN 37.1.1./ KM/2015 tanggal 9 Maret 2015.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anastasia Satiyem
 NIP : 196105151982012007
 Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri Karanganyar 02

Menerangkan bahwa :

Nama : Leny Shela Purnianingrum
 NIM : 1401411482
 Program studi : Pendidikan guru Sekolah Dasar (S1)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Karanganyar 02 pada tanggal 17 Maret sampai dengan 31 Maret 2015 dengan judul **“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Make a Match* Berbantuan Media Kartu Bergambar Siswa Kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang”**. Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah

Kepala SD Negeri Karanganyar 02
 (Dra. Anastasia Satiyem, M.Pd.)
 NIP.196105151982012007



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN TUGU
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGANYAR 02



Alamat : Jalan Walisongo Km. 12 Tugu Semarang Kode Pos 50152 Telp. (024) 8663362

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Umi Baroroh

NIP : 197104212002122003

Jabatan : Guru Kelas V SDN Karanganyar 02

Menerangkan bahwa *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)* kelas V SDN Karanganyar 02 pada Pembelajaran PKn adalah ≥ 66 . Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 29 April 2015

Guru Kelas V SDN Karanganyar 02

Umi Baroroh, S.Pd
NIP. 197104212002122003

LAMPIRAN 8
DOKUMENTASI SIKLUS I, II DAN
III

SIKLUS I



Mengkondisikan Siswa agar siap dan termotivasi mengikuti pelajaran



Menyanyikan Hympe Pramuka



Melakukan Apersepsi



Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar



Memberi Kesempatan Siswa Bertanya



Mengelola kelas dengan membagi siswa dalam kelompok



Membimbing siswa menemukan kartu pasangan *make a match*



Menyimpulkan materi dan menutup pelajaran

SIKLUS II



Mengkondisikan siswa agar siap dan termotivasi mengikuti pelajaran



Melakukan Apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran



Menyampaikan Materi



Mengelola kelas dengan membagi siswa dalam kelompok



Membimbing siswa menemukan kartu pasangan *make a match*



Membimbing siswa menjawab pertanyaan dalam pembelajaran



Memberi penguatan terhadap hasil kerja siswa



Menyimpulkan dan menutup pelajaran

SIKLUS III



Mengkondisikan Siswa agar siap dan termotivasi mengikuti pelajaran



Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran



Menyampaikan materi dengan bantuan media kartu bergambar



Mengelola kelas dengan membagi siswa dalam kelompok



Membimbing siswa menemukan kartu pasangan *make a match*



Membimbing siswa menjawab pertanyaan dalam pembelajaran



Siswa mengerjakan soal evaluasi



Menyimpulkan pelajaran