PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *QUANTUM LEARNING* DENGAN MEDIA *FLASH CARD* DI KELAS IV SDN SEKARAN 02 SEMARANG

SKRIPSI

Disajikan sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Oleh:

Yunita Tiara Riski

1401411013

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya Yunita Tiara Riski, NIM 1401411013, judul skripsi "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 20 Januari 2015

Peneliti,

Yunita

Yunita Tiara Riski

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Yunita Tiara Riski, NIM 1401411013 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 19 Januari 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD,

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 19551005 198012 2 001

Semarang, 19 Januari 2015
Dosen Pembimbing,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP.196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Yunita Tiara Riski, NIM 1401411013 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal : Januari 2015

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Dekan,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris,

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP. 195006121984031001

Penguji Utama,

Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 195605121198203100 3

Penguji I,

Harmanto, S.Pd, M. Pd
NIP. 195407251980111001

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP.196008201987031003

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

"Man Jadda Wajada, Man Shabara Zhafira"

Siapa yang bersungguh-sungguh akan berhasil,

Siapa yang bersabar akan beruntung

"No day without learning

No day without reading, and no day without teaching"

*(*Umar Ahmad Sofyan Latif*)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin

Allahumasholiala Muhammad

Karya ini saya persembahkan kepada:

Bapak Warseno dan Ibu Siti Rubiah tercinta.

Almamaterku

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang". Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan pelayanan khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Drs. Isa Ansori, M.Pd, Dosen Pembimbing yang sangat sabar telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Drs. A. ZaenalAbidin, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah berkenan menguji skripsi dan memberikan masukan kepada peneliti.
6. Harmanto, S.Pd. M, Pd., Dosen Penguji II yang telah berkenan menguji skripsi dan memberikan masukan kepada peneliti.
7. Sulastri, S.Pd., Kepala SDN Sekaran 02 Semarang yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Nurdini, S.Pd. SD guru kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang yang telah membantu dan mendukung peneliti untuk mengadakan penelitian.

9. Semua guru dan karyawan serta siswa SDN Sekaran 02 Semarang yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
10. Umar Ahmad Sofyan Latif, S.STP, yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi.
11. Bayu Wijayama, M.Pd, dan Susi Widiawati, S.Pd yang telah sabar memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Yunia Tiara Riski dan Hesti Jamiliyah yang telah mendukung peneliti mengambil data setiap siklus penelitian.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang turut membantu dan memberikan dukungan.

Semoga semua bantuan dan kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang terbaik dan berlimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi positif bagi peneliti, pembaca, maupun dunia pendidikan.

Semarang, 19 Januari 2015

Peneliti

ABSTRAK

Riski, Yunita Tiara. 2015.*Peningkatan Kualitas PKn melalui Model Quantum Learning dengan Media Flash Card di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang*. Skripsi.Jurusan PGSD.Fakultas Ilmu Pendidikan. UniversitasNegeri Semarang. Pembimbing Drs. Isa Ansori, M.Pd.

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara Indonesia (Pasal 31 UUD 1945). Pemendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi yang mewajibkan satuan pendidikan dasar memuat PKn membentuk warganegara yang mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai Pancasila dan UUD 1945.

PKn di SDN Sekaran 02 mengalami masalah. Berdasarkan observasi, ditemukan ada permasalahan guru kurang optimal dalam menggunakan model inovatif, kurang maksimal dalam menggunakan media yang menarik, siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil penilaian evaluasi di SDN Sekaran 02 pada mata pelajaran PKn terdapat 67% (12 dari 18 siswa) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 65. Masalah tersebut mendesak untuk diselesaikan, peneliti termotivasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card.* Alasan peneliti melilih model *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar bermakna dan menyenangkan, menumbuhkan minat belajar siswa, menciptakan pengalaman siswa, agar siswa menemukan konsep suatu ilmu, siswa menunjukkan bahwa mereka tahu, mengulas kembali materi yang dipelajari, agar tercipta keberhasilan suatu pembelajaran (DePorter, 2014: 39-40).

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card.* Tujuan penelitian adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Rancangan penelitian mengunakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Hasil penelitian ini adalah keterampilan guru meningkat, siklus I rerata skor 2,8 kriteria baik, siklus II rerata skor 3,5 kriteria sangat baik, dan siklus III rerata skor 3,83 kriteria sangat baik. Aktivitas siswa meningkat, siklus I rerata skor 3 kriteria baik, siklus II rerata skor 3,15 kriteria baik, dan siklus III rerata skor 3,35 kriteria sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sampai siklus III. Hasil belajar siklus 1 ketuntasan klasikal 55,56%, siklus II ketuntasan klasikal 61.11%, meningkat pada siklus III ketuntasan klasikal 77,78%. Data siklus III menunjukkan ketuntasan klasikal telah mencapai target 75% yaitu 77,78% penelitian dihentikan karena telah mencapai target indikator pencapaian.

Simpulan penelitian ini adalah model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Kata Kunci: *Flash Card*, kualitas pembelajaran, PKn, *Quantum Learning*

DAFTAR ISI

JUDUL……...

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN……. ii

PERSETUJUAN PEMBIMBING…… iii

PENGESAHAN KELULUSAN……... iv

MOTO DAN PERSEMBAHAN……... v

PRAKATA…….. vi

ABSTRAK……. viii

DAFTAR ISI…….. ix

DAFTAR TABEL……. xiii

DAFTAR GAMBAR……. xv

DAFTAR LAMPIRAN……..…… xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah……... 1

1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....……... 8

1.3 Tujuan Penelitian……..... 10

1.4 Manfaat Penelitian……..... 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori ……. 12

2.1.1 Pengertian Belajar……. 12

2.1.2 Prinsip Belajar..... 12

2.1.3 Teori Belajar..... 13

2.1.3.1 Teori Belajar Behaviorisme..... 13

2.1.3.2 Teori Belajar Kognitivisme..... 13

2.1.3.3 Teori Belajar Kontruktivisme..... 14

2.1.3.4 Teori Belajar Humanisme..... 14

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar..... 16
2.1.5 Penngertian Pembelajaran.....……..... 16
2.1.5.1 Komponen Pembelajaran..... 17
2.1.6 Kualitas Pembelajaran…….. 18
2.1.6.1 Keterampilan Guru ……..... 19
2.1.6.2 Aktivitas Siswa…….....…….. 25
2.1.6.3 Hasil Belajar..... 27
2.1.7 Hakikat PKn.....…… 28
2.1.7.1 Tujuan PKn……..... 29
2.1.7.2 Ruang Lingkup PKn.....……. 30
2.1.7.3 Pembelajaran PKn SD..... 31
2.1.8 Model *Quantum Learning* dan Media *Flash Card*..... 32
2.1.8.1 Model *Quantum Learning*..... 32
2.1.8.2 Keunggulan Model *Quantum Learning*..... 33
2.1.8.2.1 Langkah-langkah Model *Quantum Learning*..... 34
2.1.8.3 Media *Flash Card*..... 40
2.1.8.3.1 Hakikat Media *Flash Card*..... 40
2.1.8.3.2 Keunggulan *Flash Card*..... 43
2.1.8.4 Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card*..... 44
2.1.8.5 Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa 48
2.2 Kajian Empiris..... 48
2.3 Kerangka Berpikir..... 50
2.4 Hipotesis Tindakan..... 53

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian……..... 54
3.2 Variabel Penelitian..... 54

3.3 Rancangan Penelitian..... 54
3.3.1 Perencanaan……..…….. 55
3.3.2 Pelaksanaan……..... 56
3.3.3 Observasi…… 56
3.3.4 Refleksi……..... 57
3.4 Perencanaan Tahap Penelitian…… 57
3.4.1 Siklus I……..... 57
3.4.1.1 Perencanaan..... 57
3.4.1.2 Pelaksanaan..... 58
3.4.1.3 Observasi..... 60
3.4.1.4 Refleksi..... 60
3.4.2 Siklus II..... 61
3.4.2.1 Perencanaan..... 61
3.4.2.2 Pelaksanaan..... 62
3.4.2.3 Observasi..... 64
3.4.2.4 Refleksi..... 64
3.4.3 Siklus III……..... 64
3.4.3.1 Perencanaan..... 64
3.4.3.2 Pelaksanaan..... 65
3.4.3.3 Observasi..... 67
3.4.3.4 Refleksi..... 67
3.5 Data dan Teknik Pengolahan Data……..... 68
3.5.1 Sumber Data..... 68
3.5.2 Jenis Data……... 69
3.5.3 Teknik Pengumpulan Data…… 69
3.6 Teknik Analisis Data……... 71
3.6.1 Kuantitatif……..... 71

3.6.2 Kualitatif……..... 74

3.7 Indikator Keberhasilan……... 77

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian……..... 79

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I…….. 79

4.1.1.1 Perencanaan……... 79

4.1.1.2 Pelaksanaan……..... 80

4.1.1.3 Observasi..... 85

4.1.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru..... 85

4.1.1.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa..... 89

4.1.1.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Belajar 94

4.1.1.4 Revisi..... 101

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II……... 103

4.1.2.1 Perencanaan..... 103

4.1.2.2 Pelaksanaan……..... 103

4.1.2.3 Observasi..... 109

4.1.2.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru..... 109

4.1.2.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa..... 113

4.1.2.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Belajar 118

4.1.1.4 Refleksi..... 122

4.1.1.5 Revisi..... 124

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III…… 125

4.1.3.1 Perencanaan..... 125

4.1.3.2 Pelaksanaan……... 126

4.1.3.3 Observasi..... 132

4.1.3.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru..... 132

4.1.3.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa..... 136

4.1.3.3.3 Deskripsi Observasi Hasil Belajar 141

4.1.1.6 Refleksi..... 145

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian..... 147

4.2.1 Pemaknaan Temuan Peneliti..... 147

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian..... 153

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan……..... 158

5.2 Saran…….. 160

DAFTAR PUSTAKA…… 161

LAMPIRAN……...……. 164

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Langkah – langkah Pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.....	09
Tabel 2.1	Langkah pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.....	47
Tabel 3.1	Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.....	72
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Minimal PKn pada PTK.....	72
Tabel 3.3	Rentang Nilai PKn Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.....	73
Tabel 3.4	Kriteria Data Kualitatif Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa.....	76
Tabel 3.5	Konversi Modus dan Kriteria Ranah Sikap.....	77
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	85
Tabel 4.2	Kriteria Kualitatif Keterampilan Guru.....	85
Tabel 4.3	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	90
Tabel 4.4	Kriteria Kualitatif Aktivitas Siswa.....	91
Tabel 4.5	Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	95
Tabel 4.6	Rentang Nilai Belajar Siswa Siklus I.....	95
Tabel 4.7	Data Pengamatan Sikap Siswa Siklus 1.....	97
Tabel 4.8	Konversi Modus dan Kriteria Ranah Sikap.....	97
Tabel 4.9	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	109
Tabel 4.10	Kriteria Kualitatif Keterampilan Guru.....	109
Tabel 4.11	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	114
Tabel 4.12	Kriteria Kualitatif Aktivitas Siswa.....	114
Tabel 4.13	Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	118
Tabel 4.14	Rentang Nilai Belajar Siswa Siklus II.....	118
Tabel 4.15	Data Pengamatan Sikap Siswa Siklus II.....	120

Tabel 4.16 Konversi Modus dan Kriteria Ranah Sikap..... 121
Tabel 4.17 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III..... 132
Tabel 4.18 Kriteria Kualitatif Keterampilan Guru..... 133
Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III..... 137
Tabel 4.20 Kriteria Kualitatif Aktivitas Siswa..... 138
Tabel 4.21 Data Hasil Belajar Siswa Siklus III..... 141
Tabel 4.22 Rentang Nilai Belajar Siswa SiklusIII..... 141
Tabel 4.23 Data Pengamatan Sikap Siswa Siklus III..... 143
Tabel 4.24 Konversi Modus dan Kriteria Ranah Sikap..... 144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kerucut Dale.....	42
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir.....	50
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009: 16).....	55
Gambar 4.1	Grafik Data Keterampilan Guru.....	89
Gambar 4.2	Grafik Data Aktifitas Siswa.....	94
Gambar 4.3	Grafik Data Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	95
Gambar 4.4	Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	96
Gambar 4.5	Flash Card (tampak depan).....	106
Gambar 4.6	Flash Card (tampak belakang).....	106
Gambar 4.7	Grafik Data Keterampilan Guru Siklus II.....	113
Gambar 4.8	Grafik Data Aktifitas Siswa.....	117
Gambar 4.9	Grafik Data Hasil Belajar Siswa.....	119
Gambar 4.10	Diagram Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II.....	119
Gambar 4.11	Flash Card (tampak depan).....	129
Gambar 4.12	Flash Card (tampak belakang).....	129
Gambar 4.13	Grafik Data Keterampilan Guru Siklus III.....	136
Gambar 4.14	Grafik Data Aktivitas Siswa Siklus III	140
Gambar 4.15	Grafik Data Hasil Belajar Siswa Siklus III	142
Gambar 4.16	Diagram Persentase Ketuntasan Belajar Siswa Siklus III	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen.....	164
Lampiran 2	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	165
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	167
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Sikap Siswa.....	169
Lampiran 5	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus 1.....	170
Lampiran 6	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	172
Lampiran 7	Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	174
Lampiran 8	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru.....	176
Lampiran 9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	177
Lampiran 10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	178
Lampiran 11	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	179
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	180
Lampiran 13	Rekapitulasi Hasil Belajar Aktivitas Siswa.....	181
Lampiran 14	Rekapitulasi Rentang Nilai Hasil Belajar Siswa.....	182
Lampiran 15	Catatan Lapangan Siklus I.....	183
Lampiran 16	Catatan Lapangan Siklus II.....	184
Lampiran 17	Catatan Lapangan Siklus III.....	185
Lampiran 18	Hasil Wawancara dengan Observer Siklus I.....	186
Lampiran 19	Hasil Wawancara dengan Observer Siklus II.....	187
Lampiran 20	Hasil Wawancara dengan Oserver Siklus III.....	188
Lampiran 21	Silabus Siklus I.....	190
Lampiran 22	Silabus Siklus II.....	192
Lampiran 23	Silabus Siklus III.....	194
Lampiran 24	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	196

Lampiran 25 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II..... 205
Lampiran 26 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III..... 216
Lampiran 27 Lembar Kerja Siswa Siklus I..... 222
Lampiran 28 Lembar Kerja Siswa Siklus II..... 227
Lampiran 29 Lembar Kerja Siswa Siklus III..... 230
Lampiran 30 Kisi- Kisi Soal Siklus I, II, III..... 234
Lampiran 31 Soal Evaluasi Siklus I, II, III..... 237
Lampiran 32 Dokumentasi Kegiatan..... 252
Lampiran 33 Surat Ijin Penelitian..... 261
Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 262
Lampiran 35 Surat Keterangan KKM..... 263

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak bagi setiap warga negara Indonesia (Pasal 31 ayat (1) UUD 1945). Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan amanat pembukaan UUD 1945 alenia keempat. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3 menjelaskan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) diwajibkan karena memiliki tujuan yang sangat baik bagi negara dan warga negara Indonesia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah lebih lanjut menerangkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk

menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006: 271).

Tujuan pembelajaran PKn (BSNP, 2006: 108) antara lain agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan kewarganegaraan menurut Depdiknas (2007) bertujuan agar dapat menumbuhkan potensi peserta didik agar mempunyai *civic intelligence, civic participation* serta *civic responsibility.*

Peraturan Pemerintah Nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidik harus dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pembelajaran perlu

direncanakan sedemikian rupa melalui pembuatan rencana pelakasanaan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Hasil temuan kajian kurikulum PKn menunjukkan bahwa komposisi jumlah SK dan KD untuk tiap semester baik untuk SD, SMP dan SMA cukup memadai. Aspek sikap proporsinya hanya 12%, aspek perilaku 20,17% dan aspek pengetahuan 69,43% (Depdiknas, 2004). Hal ini berakibat pada pembelajaran PKn yang dipenuhi pengajaran konsep keilmuan semata. Penyampaian pembelajaran lebih didominasi metode ekspositori, ceramah, dan pemaparan dari guru. Pembelajaran PKn yang diterapkan di sekolah pada umumnya merupakan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat *teacher centered* mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi aktif, siswa kesulitan dalam memahami materi PKn yag dijelaskan dan beranggapan bahwa PKn adalah pelajaran hafalan yang membosankan. Guru belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif serta kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat, menjadi penyebab belum optimalnya proses pembelajaran PKn di SD.

Teori belajar Behaviorisme menyatakan bahwa belajar merupakan salah satu jenis perilaku (*behavior*) peserta didik yang dilakukan secara sadar apabila ada rangsangan (*stimuli*). Peserta didik akan belajar apabila menerima rangsangan dari guru. Teori Ausubel juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang bermakna. Brownell dan Van Engnen (dalam Hamdani 2011: 288) menyebutkan bahwa pembelajaran yang bermakna akan lebih

berhasil apabila respons siswa terhadap suatu stimulus diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang dan puas dalam merespons setiap stimulus belajar dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran yang bermakna dan berkualitas dapat dimaknai sebagai efektivitas belajar. Efektivitas belajar UNESCO (dalam Hamdani 2011: 194) menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola pendidikan yaitu; (1) belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*); (2) belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*); (3) belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*), dan (4) belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*).

Efektivitas belajar pembelajaran PKn dapat tercapai maksimal apabila guru mempunyai keterampilan mengajar yang baik, memiliki kemampuan memilih model dan media yang tepat sesuai karakter peserta didik sehingga aktivitas belajar dan hasil belajar tercapai optimal. Pelaksanaan pembelajaran PKn masih terdapat beberapa masalah, menurut hasil penelitian Depdiknas (2007) masalah-masalah tersebut antara lain: (1) guru kurang memahami rumusan SK-KD pada mata pelajaran PKn; (2) guru kurang melakukan inovasi dan kurang kreatif dalam proses pembelajaran.

Hasil kegiatan observasi serta praktek pengajar yang telah dilakukan peneliti selama kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Semarang pada tanggal 04 Agustus sampai dengan 31 Oktober 2014, peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran PKn di Kelas IV SDN

Sekaran 02 Semarang, masalah dari guru antara lain: (1) kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif, (2) guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik, masalah dari siswa yaitu kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu berdampak pada hasil belajar siswa. Data hasil penilaian evaluasi di SDN Sekaran 02 pada mata pelajaran PKn terdapat 67% (12 dari 18 siswa) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 65. Nilai terendah adalah 20 dan nilai tertinggi 90, dengan rata-rata kelas 65,18.

Masalah tersebut perlu diselesaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Solusi yang diterapkan yaitu melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card. Quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah untuk semua tipe peserta didik (Deporter, 2013:14). *Quantum teaching* merupakan suatu petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyampaikan isi, dan memudahkan proses pembelajaran (DePorter, 2014:33). Model *Quantum Learning* menegaskan bahwa guru lebih dari sekadar pemberi ilmu pengetahuan, guru sebagai rekan belajar, model, pembimbing, dan fasilitator pengubah kesuksesan siswa (DePorter, 2014:41). *Quantum Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menciptakan lingkungan belajar bermakna dan menyenangkan dengan menumbuhkan minat belajar siswa (tumbuhkan), menciptakan pengalaman umum siswa (alami) agar siswa dapat menemukan konsep suatu pembelajaran

(namai), guru memfasilitasi siswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan (demonstrasi), dan guru membimbing siswa mengulas kembali materi yang telah dipelajari (ulang), agar tercipta keberhasilan pemerolehan keterampilan dan ilmu pengetahuan (rayakan) (DePorter, 2014: 39-40). Alasan peneliti memilih model *Quantum Learning* karena memiliki keunggulan yaitu menumbuhkan suasana kebersamaan, menciptakan kenyamanan dan ketenangan dalam belajar, serta memberikan penyadaran kepada peserta didik terhadap proses yang sedang dijalaninya (Sukardi, 2013: 82).

Model *Quantum Learning* lebih optimal apabila peneliti memadukan dengan media *Flash Card*. Media pembelajaran menurut Munadi (2008: 5) adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Media *Flash Card* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Keunggulan media *Flash Card* antara lain: (1) ada hubungan yang kuat antara bagian depan dan belakang, ada kaitan antara satu hal dengan hal yang lain seperti cara kerja ingatan manusia. Seseorang bisa mengingat suatu informasi apabila informasi tersebut ada kaitan dengan informasi lain yang sudah pasti sudah dapat kita ingat; (2) informasi yang diingat akan diserap cepat masuk ke otak; (3) satu kartu sama dengan satu ide, informasi akan mudah untuk diingat apabila diingat satu per satu bukan sekaligus; (4) manajemen otak menggunakan kedua belah otak, diterapkan secara optimal; (5) terdapat tips penguat ingatan dan pemahaman; (6) mobilitas tinggi, mudah

dibawa ke mana-mana sehingga anak dapat belajar di manapun juga; (7) dapat dimainkan sendiri, berdua atau bersama; (8) peserta didik dapat mengingat materi pelajaran dengan menyenangkan; dan (9) murah serta mudah didapat (Indriana, 2011: 69).

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang berhasil dilakukan oleh Sofiyah Asrori (2012) dari Universitas Sebelas Maret yang berjudul "Penerapan *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Kembangjitengan 2 Kabupaten Sleman". Penelitian berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa sebesar 41,75%. Hal tersebut membuktikan bahwa model *Quantum Learning* efektif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Wiladantika Purnamasari (2014) dengan judul "Penerapan Model Q*uantum Learning* Menggunakan Teori Apersepsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDI Siti Sulaechah Semarang". Hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,23, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,77 dan meningkat pada siklus III dengan nilai rata-rata 88,77. Persentase ketuntasan pada siklus I, 54%, kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 69% dan kembali meningkat pada siklus III sebesar 88,46%. Hasil belajar tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan karena telah memenuhi kriteria dengan persentase ≥ 75% siswa yang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 66.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti termotivasi melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji masalah

tersebut dengan judul**“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang”.**

1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan umum sebagai berikut: bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci secara khusus sebagai berikut:

1. Apakah melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang?
2. Apakah melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang?
3. Apakah melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Alternatif tindakan dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dirujuk pendapat ahli (DePorter, 2014: 39-40) sebagai berikut:

Tabel 1.1 Langkah – langkah Pembelajaran melalui Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*

Langkah- langkah Penerapan Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* (DePorter, 2014: 39-40)						
No	**Indikator Keterampilan Guru**	**Indikator Aktivitas siswa**	**Langkah Model *Quantum Learning***	**Langkah Media *Flash Card***	**Langkah Guru menerapkan model *Quantum Learning* dan media *Flash Card***	**Aktivitas siswa *Quantum Learning* dan media *Flash Card***
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	Antusias melakukan pembelajaran	Tumbuhkan	-	Guru membimbing siswa menyanyikan lagu Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat "Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang lembaga pemerintah pusat	Siswa menyanyikan lagu
2.	Membimbing siswa mengumpulkan informasi.	Mengumpul-kan informasi	Alami	-	Guru menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat	Siswa belajar tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat
3.	Mmbangun ketermpilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran.	Terampil berpikir dengan mnyampaikan pokok pelajaran	Namai	-	Guru meminta siswa melakukan permainan *Flash Card*	Siswa melakukan permainan *Flash Card*
4.	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	Menunjukkan bahwa mereka tahu	Demonstra-sikan	-	Guru membimbing siswa melakukan kuis komunikata tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat	Siswa melakukan kuis komunikata
5.	Mbimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	Mengulas kembali ilmu yang dipelajari	Ulangi	-	Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.
6.	Merayakan keberhasiln siswa	Merayakan keberhasilan	Rayakan	-	Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

a) Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

b) Tujuan Khusus

1) Meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.
2) Meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.
3) Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat dalam pendidikan secara teoretis maupun praktis antara lain :

a. Manfaat Teoretis
   1) Bahan pendukung penelitian selanjutnya.
   2) Mengembangkan pembelajaran PKn

b. Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* meningkatkan minat, antusias, keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn, dan hasil belajar siswa.

2) Bagi guru

Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan guru untuk menggunakan model dan media yang inovatif.

3) Bagi sekolah

Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4) Bagi peneliti

Sarana Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang. Definisi belajar menurut beberapa tokoh, antara lain sebagai berikut: menurut pendapat Brownell (dalam Hamdani, 2011: 288) belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses yang bermakna. Gagne menyatakan (dalam Dahar, 2011: 2) belajar merupakan proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Pengertian belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses bermakna yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku dari hasil pengalaman.

2.1.2 Prinsip Belajar

Belajar adalah suatu proses bermakna yang membutuhkan suatu prinsip. Prinsip belajar menurut Gagne (dalam Rifa'i: 2011) ada tiga yaitu: (1) keterdekatan (*congtiguity*) artinya situasi stimulus yang hendak direspons oleh peserta didik harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respons yang diinginkan, (2) pengulangan (*repetition*) artinya situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang atau dipraktikkan agar belajar dapat diperbaiki dan meningkakan retensi belajar, dan (3) penguatan (*reinforcement*) artinya peserta didik akan kuat motivasinya untuk mempelajari sesuatu yang baru

apabila hasil belajar yang telah dicapai menyenangkan dan memperoleh penguatan.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoretis dan telah diuji kebenarannya melalui eksperimen (Sugandi, 2004: 7). Teori membuat penemuan dan penelitian menjadi sistematis. Ilmu apapun untuk dapat berkembang harus dilandasi oleh teori (Dahar, 2011: 10). Teori belajar yang mempengaruhi proses pembelajaran PKn dalam penelitian ini adalah teori belajar sosial yang menekankan bahwa lingkungan kerap kali dipilih dan diubah oleh seseorang melalui perilakunya. Teori tersebut yaitu: (1) teori behaviorisme, (2) teori kognitivisme, (3) teori kontruktivisme, dan (4) teori humanisme.

2.1.3.1 Teori Belajar Behaviorisme

Aspek penting dalam teori behaviorisme, belajar adalah perubahan perilaku akibat stimulus yang menimbulkan respons. Aktivitas belajar di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa menarik sehingga mudah direspons oleh siswa. (Rifa'i, 2011: 106).

2.1.3.2 Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif (Dahar, 2011: 27) mengemukakan suatu kerangka teoretis yang dikenal dengan model pemrosesan informasi. Pemrosesan informasi diuraikan sebagai trasnsformasi informasi dari input (stimulus) ke output (respons).

2.1.3.3 Teori Belajar Kontruktivisme

Belajar menurut Piaget (dalam Dahar, 2011: 152) merupakan suatu proses konstruktif yang menghendaki partisipasi aktif siswa menggunakan pengalamannya. Teori belajar konstruktivisme berangkat dari asumsi bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasainya. Peranan guru hanya sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengasimilasi dan mengadaptasi informasi dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru berdasarkan pengetahuan yang dimiliki masing-masing sehingga memperoleh pemahaman tentang isi pelajaran (Rifa'i, 2011: 228).

2.1.3.4 Teori Belajar Humanisme

Teori humanisme memandang bahwa pendidikan diarahkan oleh guru yang mengutamakan pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Hasil pendidikan bersifat afektif meningkatkan kreativitas dan potensi peserta didik. Kreativitas memerlukan lingkungan yang mendukung yaitu menyenangkan dan tidak menakutkan. Pembelajaran menurut teori humanismemerupakan wahana bagi peserta didik untuk melakukan aktualisasi diri, sehingga pendidik harus membangun kecenderungan mengorganisir kelas agar peserta didik melakukan kontak dengan peristiwa-peristiwa yang bermakna. Kelas yang dibangun penuh harapan, maka peserta didik akan memiliki keinginan untuk belajar, ingin tumbuh, berupaya menemukan sesuatu

yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, memiliki harapan untuk menguasai pembelajaran dan ingin menciptakan sesuatu (Rifai, 2011: 143-145).

Teori belajar tersebut melandasi penelitian pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*. Teori belajar behaviorisme pada pembelajaran PKn, aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, jika guru memberi stimulus yang telah dirancang sedemikian menarik sehingga mudah direspons oleh siswa (Rifa'i, 2011: 106). Guru memberi stimulus menumbuhkan minat belajar PKn siswa melalui motivasi, menyanyikan lagu, dan media *Flash Card* (tumbuhkan). Kontruktivisme dalam penelitian ini menekankan bahwa guru berperan sebagai fasilitator pencipta kondisi belajar agar siswa mengalami dan memiliki kemampuan untuk membangun pengetahuan yang baru tentang sistem pemerintahan tingkat pusat berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasainya (alami). Teori humanisme pendidikan merupakan wahana bagi peserta didik untuk melakukan aktualisasi diri, sehingga pendidik harus membangun kecenderungan mengorganisir kelas agar peserta didik melakukan kontak dengan peristiwa-peristiwa yang bermakna, pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* siswa melakukan aktualisasi diri dengan tahap menamai organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan media *Flash Card*, dan mendemostrasikan (demonstrasi) lalu mengulas kembali materi yang telah dipelajari (ulangi). Guru mendukung dengan perayaan yang menyenangkan berupa penghargaan terhadap keberhasilan siswa (rayakan).

2.1.4 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Kegiatan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rifa'i (2011: 97-98) yaitu; (1) faktor internal berupa kondisi fisik kesehatan, keadaan jasmani, kondisi saraf pengontrol kesadaran, kondisi pancaindera, kondisi psikis intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif, motivasi dan kondisi sosial kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan; (2) faktor eksternal berupa variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspons), tempat belajar, iklim suasana lingkungan, budaya belajar masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa faktor eksternal dan internal di atas merupakan faktor yang saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga pada akhirnya dapat menentukan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*Intruction*" yang berarti *self intruction* (dari internal) dan *External intructional* (dari eksternal) (Sugandi, 2004: 9). Pengertian pembelajaran menurut beberapa tokoh antara lain: Sugandi (2004: 9) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Pembelajaran menurut Bloom dalam Mulyasa (2009: 97) merupakan pengkondisian lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik

menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik yang dilakukan secara verbal (lisan), maupun secara nonverbal agar peserta didik dapat memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan belajar (Rifa'i, 2011:192-193)

Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan lingkungan yang dilakukan agar peserta didik dapat memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan belajar.

2.1.5.1 Komponen-komponen pembelajaran

Pembelajaran bila ditinjau dari pendekatan sistem dan proses akan melibatkan beberapa komponen yang saling terkait. Komponen pembelajaran menurut Hamdani (2011: 48) meliputi:

1) Tujuan pembelajaran

   Tujuan pembelajaran secara eksplisit diupayakan melalui *intructional effect* berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) danketerampilan (psikomotor) yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

2) Subyek belajar

   Subyek belajar merupakan individu yang melakukan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai perubahan perilaku pada diri.

3) Materi pembelajaran

   Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi pelajaran akan memberi warna dan bentuk dalam kegiatan pembelajaran.

4) Stategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang sesuai dan teknik mengajar yang menunjang keberhasilan suatu pembelajaran.

5) Media Pembelajaran

Media menurut Munadi (2008: 6-7) merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif sehingga tercapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media menurut Sugandi (dalam Hamdani, 2011: 48) merupakan alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pesan pembelajaran.

6) Penunjang

Komponen penunjang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah proses pembelajaran. Komponen penunjang antara lain fasilitas belajar, buku sumber, alat peraga, bahan ajar dan semacamnya.

2.1.6 Pengertian Kualitas Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan berkualitas apabila memiliki mutu. Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan (Hamdani, 2011:194). Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) menyatakan bahwa efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau

sasarannya. Efektivitas belajar merupakan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika selama proses pembelajaran tersebut memberikan pengaruh terhadap segi kognitif, afektif atau psikomotorik peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Indikator kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004: 7) dapat dilihat dari keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran pada penelitian dibatasi pada tiga variabel yaitu (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa, dan (3) hasil belajar siswa.

2.1.6.1 Keterampilan Guru

Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Kualitas guru dapat ditinjau dari dua segi, yaitu (1) segi proses, guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian peserta didik secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam pembelajaran, serta memiliki gairah dan semangat mengajar, dan (2) segi hasil, apabila guru dapat mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik (Mulyasa, 2009: 13-14).

Kompetensi profesional guru menurut Hamdani (2011: 79) adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan

bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti keterampilan mengajar, penggunaan metode-metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain. Keterampilan mengajar seorang guru adalah usaha yang dilaksanakan oleh guru melalui bahan pengajaran untuk mengarahkan siswa agar membawa perubahan baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Keterampilan guru dalam penelitian ini adalah (1) keterampilan membuka pelajaran dan menutup pelajaran; (2) keterampilan menjelaskan; (3) keterampilan bertanya; (4) keterampilan memberi penguatan; (5) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (6) keterampilan mengelola kelas; (7)keterampilan mengadakan variasi; dan(8) keterampilan mengajar perorangan. Keterampilan guru dalam pembelajaran menurut Aqib (2014: 84-95) yaitu:

1) **Keterampilan membuka dan menutup pelajaran**

Keterampilan membuka pelajaran merupakan usaha guru untuk mengkondisikan mental peserta didik agar siap menerima pelajaran. Keterampilan membuka pelajaran menurut Hermawan (2008: 3.13) merupakan keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai pembelajaran yang bermanfaat dalam mengarahkan siswa pada kondisi belajar dan pembelajaran yang kondusif serta bermakna (*Meaningful Learning*). Keterampilan membuka pelajaran menurut Aqib (2014: 89) ialah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan penuh perhatian

pada diri peserta didik, sedangkan menutup pelajaran ialah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran.

Komponen-komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi; (1) menarik perhatian siswa dengan berbagai cara; (2) menimbulkan motivasi siswa dengan cara bersikap hangat dan antusias, menimbulkan rasa ingin tahu, mengemukakan ide yang bertentangan dan memperhatikan minat siswa; (3) memberikan acuan dengan cara mengemukakan tujuan dan batas tugas, menyarankan langkah-langkah yang akan dilakukan, mengingatkan masalah pokok yang akan dibahas, dan mengajukan pertanyaan; dan (4) membuat kaitan dengan cara mengajukan pertanyaan apresepsi atau merangkum pelajaran yang lalu.

Komponen-komponen keterampilan menutup pelajaran meliputi; (1) meninjau kembali dengan cara merangkum atau membuat ringkasan, (2) mengadakan evaluasi penguasaan siswa dengan cara mendemonstrasikan keterampilan, menerapkan ide pada situasi lain, mengekpresikan pendapat sendiri dan memberikan soal tertulis; dan (4) memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah, merancang sesuatu atau berkunjung ke suatu tempat.

2) **Keterampilan Menjelaskan**

Pembelajaran yang efektif tercipta ketika guru tidak hanya sekadar ceramah mentransfer ilmu. Guru perlu memiliki keterampilan dalam menjelaskan sehingga siswa memahami konsep suatu ilmu. Keterampilam menjelaskan artinya mengorganisasikan materi pelajaran dalam tata urutan yang terencana secara sitematis sehingga mudah dipahami oleh siswa.

Komponen-komponen dalam keterampilan menjelaskan (*explaining skills)* adalah; (1) kejelasan dicapai dengan bahasa yang jelas, berbicara lancar, mendefinisikan istilah-istilah teknis dan berhenti sejenak memberi waktu siswa merespon; (2) menggunakan contoh ilustrasi; (3) memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting dengan cara penekanan suara**;** dan (4) memberi balikan dengan mengajukan pertanyaan (Aqib, 2014: 88)

3) **Keterampilan Bertanya**

Keterampillan bertanya perlu dikuasai oleh setiap guru. Suatu pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa mengandung unsur pelajaran akan memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa, karena menuntut siswa untuk memikirkan jawaban yang tepat. Keterampilan bertanya terdiri dari keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjutan.

Komponen keterampilan bertanya dasar sebagai berikut; (1) jelas dan mudah dimengerti oleh siswa; (2) berisi informasi yang cukup agar siswa bisa menjawab pertanyaan; (3) difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu; (4) berikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan; (5) berikan pertanyaan kepada seluruh siswa secara merata; (6) berikan respons yang ramah dan menyenangkan; dan (6) tuntunlah jawaban siswa sehingga mereka dapat menemukan sendiri jawaban yang benar.

Komponen keterampilan bertanya lanjut sebagai berikut: (1) mengubah tingkatan yang paling rendah ke tingkat lebih tinggi, (2) urutan pertanyaan dari yang sederhana ke yang kompleks, (3) menggunakan pertanyaan pelacak, dan

(4) peningkatan terjadi reaksi dengan jawabab atas pertanyaan yang sama (Aqib, 2014: 85)

4) Keterampilan Memberi Penguatan

Seorang guru perlu menguasai keterampilan memeberikan penguatan karena penguatan merupakan dorongan bagi siswa untuk meningkatkan perhatian siswa. Penguatan merupakan peristiwa mempertahankan atau meningkatkan respon terhadap suatu perilaku yang dapat mendorong peningkatan kualitas tingkah laku pada saat yang lain.Penguatan menurut Aqib (2014: 85) ialah respon terhadap suatu tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya kembali tingkah laku tersebut. Guru yang baik perlu memberikan penguatan, dalam bentuk; (1) verbal berupa kata-kata atau kalimat pujian seperti pintar, bagus, seratus, *excellent*, ya, betul, tepat sekali, dan sebagainya; dan (2) nonverbal yaitu berupa gerak mendekati, mimik atau gerak badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan atau token (simbol atau benda kecil lain) (Aqib, 2014: 86).

5) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Pembelajaran yang mengembangkan kerjasama siswa, menciptakan tanggungjawab kelompok kohesif yang terdiri 3-9 siswa, dapat dilakukan oleh guru yang memiliki keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah keterampilan melaksanakan kegiatan membimbing siswa agar dapat melaksanakan diskusi kelompok kecil dengan efektif. Guru dapat membimbing kelompok kecil apabila memenuhi beberapa komponen, yaitu: (1) memusatkan perhatian siswa

pada tujuan dan topik diskusi; (2) memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman; (3) menganalisis pandangan siswa; (4) meningkatkan urunan siswa; (5) memberikan kesempatan untuk berpartisipasi; dan (6) menutup diskusi (Aqib, 2014: 91)

6) Keterampilan Mengelola Kelas

Proses pembelajaran tercipta ekfektif, kondusif dan melibatkan siswa aktif jika guru menguasai keterampilan mengelola kelas. Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal (Aqib, 2014: 94). Komponen dalam mengelola kelas yaitu sebagai berikut; (1) keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal; dan (2) keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal.

7) Keterampilan Mengadakan Variasi

Peserta didik merupakan individu yang unik, berbeda-beda dan memiliki minat dan gaya belajar yang beragam. Pembelajaran yang menarik dan bermakna memerlukan keterampilan dalam mengadakan variasi. Variasi dalam kegiatan pembelajaran menurut Aqib (2014: 86) merupakan perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Variasi dalam pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu; (1) variasi dalam gaya mengajar berupa variasi suara, memusatkan perhatian, membuat kesenyapan sejenak, mengadakan kontak pandang, variaso gerakan badan dan mengubah posisi; (2)

variasi dalam penggunaan media dan bahan pelajaran; dan (3) variasi dalam pola interaksi dan kegiatan berupa interaksi klasikal, kelompok danperorangan.

8) **Keterampilan Pembelajaran Perseorangan**

Seorang guru pasti pernah menghadapi banyak kelompok kecil di kelasnya, serta masing-masing diberi kesempatan belajar secara kelompok maupun perseorangan, agar tercipta pembelajaran yang efektif guru perlu menguasai keterampilan mengajar perseorangan. Penguasaan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan menurut Aqib (2014: 98) memungkinkan guru mengelola kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien. Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan adalah: (1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; (2) keterampilan mengorganisasi; (3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; dan (4) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penguasaan keterampilan guru yang baik akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik pula. Keterampilan guru yang diamati pada penelitian ini adalah keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* .

2.1.6.2 Aktivitas Siswa

Aktivitas merupakan kegiatan penting dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan adanya keinginan siswa untuk belajar. Ragam kegiatan

belajar menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012: 101) ada delapan sebagai berikut:

1. *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual) misalnya: membaca, memerhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities* (kegiatan-kegiatan lisan) seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi dan sebagainya.
3. *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) misalnya mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
4. *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis), misalnya menulis: cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
5. *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor activities* (kegiatan-kegiatan metrik) misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak dan sebagainya.
7. *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental), misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
8. *Emotional activites* (kegiatan-kegiatan emosional), misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Aktivitas siswa menurut Deporter (2014: 123) ada tiga gaya antara lain: (1) tipe visual dimana siswa belajar dengan cara melihat, (2) tipe auditorial dimana siswa belajar dengan mendengar, dan (3) tipe kinestetik siswa belajar dengan cara bergerak, melakukan dan menyentuh. Aktivitas siswa dapat disimpulkan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses belajar yang melibatkan berbagai indera yang dimiliki siswa yang mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku. Aktivitas siswa yang diamati pada penelitian ini adalah aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

2.1.6.3 Hasil Belajar Siswa

Seseorang dikatakan telah belajar apabila telah melakukan aktivitas belajar dan memperoleh hasil dari aktivitasnya. Aktivitas belajar siswa yang optimal akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Gagne (dalam Dahar, 2006: 118) mengemukakan lima macam hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal dan keterampilan motorik. Tiga diantara hasil belajar menurut Gagne bersifat kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif/pengetahuan dan hasil belajar ranah afektif/sikap. Hasil belajar kognitif merupakan keterampilan dalam pemahaman ilmu pengetahuan setelah melakukan proses belajar dan berpikir, pada penelitian ini hasil belajar ranah kognitif dapat diketahui dari pemerolehan hasil tes menjawab soal evaluasi. Hasil belajar ranah afektif,

siswa dikatakan berhasil belajar apabila dapat berperilaku sesuai tujuan pembelajaran. Hasil belajar ranah afektif pada penelitian ini yaitu sikap perhatian, tanggungjawab, berani, dan cinta tanah air.

2.1.7 Hakikat PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara teknis diartikan sebagai status formal warga negara menjadi hal-hal yang berkenaan dengan warganegara. Kewarganegaraan secara semantik/tatabahasa berasal dari kata "Warganegara". Kewarganegaraan dapat diartikan "hal-hal atau segala sesuatu yang berkenaan dengan warganegara". Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat kita pahami sebagai perluasan makna dari "Pendidikan Kewargaan Negara". Soemantri (Wahab, 2004: 1.4) istilah Kewargaan Negara merupakan terjemahan dari "Civics" yang merupakan mata pelajaran social yang bertujuan membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga Negara yang baik (*good citizen*).Warga Negara yang baik adalah warga Negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik, atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan kewajibannya sebagai warga negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif (Ruminiati, 2007: 1-15). Mata pelajaran PKn diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari tentang kewarganegaraan, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Undang-Undang No.2 Tahun 1989 menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah upaya untuk

membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warga Negara dengan Negara serta pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PBN) agar menjadi warga Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Winarno, 2013: 13).

Pendidikan kewarganegaraan dapat disimpulkan selaras dengan tiga fungsi pokok pendidikan kewarganegaraan sebagai wahana pengembangan warga Negara yang demokratis, yakni mengembangkan kecerdasan warga Negara (*civic intelligence),* membina tanggung jawab warga Negara *(civic responbility),* dan mendorong partisipasi warga Negara (*civic participation)* (Winarno, 2013: 19).

2.1.7.1 Tujuan PKn

Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, sedangkan menurut Mulyasa (Ruminiati, 1-26) adalah untuk menjadikan siswa:

1. berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
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.

Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

> Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya, dengan demikian kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

Tujuan PKn yang disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yaitu agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara,serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.7.2 Ruang Lingkup PKn

Berdasarkan tujuan PKn tersebut, penjelasan ruang lingkup PKn menurut Mulyasa (Ruminiati, 2007: 1-27), ada delapan bagian sebagai berikut:

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, sistim

hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.

3. **hak asasi manusia (HAM),** meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. **kebutuhan warganegara**, meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan rnengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. **konstitusi negara,** meliputi proklamasi kemerdekaañ dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. **kekuasan dan politik**, meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi-pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
7. **kedudukan pancasila**, meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. **globalisasi**, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi

Ruang lingkup PKn tesebut, terlihat jelas bahwa dengan mengetahui ruang lingkup mata pelajaran PKn, guru dapat memilih strategi, pendekatan, model dan media pembelajaran yang disesuaika dengan karakteristik materi dan minat siswa. Ruang lingkup pembelajaran PKn pada penelitian adalah **kekuasan dan politik** tentang lembaga, organisasi dan sistem pemerintah tingkat pusat.

2.1.7.3 Pembelajaran PKn di SD

Pembelajaran PKn membekali peserta didik pengetahuan dan keterampilan yang memadai serta pengalaman praktis agar peserta didik memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi sebagai warga negara yang baik. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 37 menggariskan program kurikuler **pendidikan kewarganegaraan** sebagai muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi (Puskur Balitbang Depdiknas, 2007: 3). PKn SD merupakan matapelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila/budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD (Ruminiati, 2007: 1-30)

Pelaksanaan pembelajaran PKn berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran PKn di SD telah dirumuskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum KTSP merumuskan tentang tujuan pembelajaran PKn, ruang lingkup pembelajaran PKn, standar kompetensi, kompetensi dasar. Guru dapat mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi, sehingga setiap kegiatan pendidikan formal di SD harus mengacu pada kurikulum KTSP.

Terdapat dua hal yang harus disiapkan guru dalam pembelajaran PKn di SD yaitu pengetahuan dan penguasaan materi pembelajaran serta pemilihan metode, pendekatan, model dan media pembelajaran. Materi PKn dikembangkan dalam bentuk standar nasional PKn yang dalam penerapan berprinsip pada implementasi kurikulum terdesentralisasi. Penerapan model

Quantum Learning dengan model *Flash Card* sangat sesuai untuk mencapai tujuan pembalajaran pada kurikulum KTSP.

2.1.8 Model *Quantum Learning* dan Media *Flash Card*

2.1.8.1 Model *Quantum Learning*

Quantum learning merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah untuk semua tipe peserta didik (Deporter, 2013: 14). *Quantum teaching* merupakan suatu petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyampaikan isi, dan memudahkan proses pembelajaran (DePorter, 2014: 33). Teori ini menegaskan bahwa guru lebih dari sekadar pemberi ilmu pengetahuan, guru sebagai rekan belajar, model, pembimbing, dan fasilitator pengubah kesuksesan siswa (DePorter, 2014: 41).

Model pembelajaran *Quantum Learning* menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar, berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas, interaksi yang mendirikan dan landasan untuk belajar. *Quantum Learning* merangkaikan yang paling baik dari yang terbaikmenjadi sebuah multisensori, multikecerdasan dan kompatibel dengan otak pada akhirnya akan meledakkan prestasi.

Quantum Learning mempunyai cara-cara efektif untuk meningkatkan partisipasi dengan mengubah keadaan, motivasi dan minat dengan menerapkan kerangka rancangan tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR), rasa kebersamaan dengan menggunakan delapan kunci keungggulan, daya ingat dengan menggunakan SLIM-n-BIL, daya dengar

peserta didik dengan mengikuti prinsip komunikasi, dan kehalusan transisi dengan MPT (DePorter, 2014: 33)

Cara efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan pembelajaran tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) dengan media *Flash Card.*

2.1.8.1.1 Keunggulan Model *Quantum Learning*

Quantum learning memiliki teknik-teknik mengembangkan lingkungan belajar yang saling memberdayakan dan menghargai apapun isi kurikulum Given (Deporter, 2014: 3). Pada dasarnya semua model itu baik, dalam pemilihan model harus sesuai karakter pembelajaran dan subyek belajar. Keunggulan *Quantum learning* menurut Suyadi (2013: 112) adalah sebagai berikut: (1) melibatkan teknologi pendidikan terkini karena mempuyai basis *neurosains* (cara kerja otak) yang kuat, (2) memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi pembelajaran sesuai modalitas belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik, (3) strategi pembelajaran *Quantum* memberi peluang kepada semua peserta didik untuk mencapai lompatan prestasi belajar secara menakjubkan, (4) setiap upaya belajar peserta didik dihargai dengan *reward* yang sepadan, sehingga peserta didik semakin termotivasi belajar untuk mendapatkan *reward* sebaik-baiknya.

2.1.8.1.2 Langkah-langkah Model *Quantum Learning*

Guru merupakan faktor penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Guru perlu memiliki keterampilan memilih model yang sesuai untuk suatu pembelajaran yang dikaitkan dengan minat dan karakter siswa. Gazzaniga (dalam Deporter, 2014: 40) menyatakan kemampuan dan keterampilan akan berkembang jika diberi lingkungan model yang sesuai. Peran guru sangat menentukan prestasi siswa, untuk itu rancangan pembelajaran perlu dimaksimalkan. Model pengajaran menurut *Quantum Learning* tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) yaitu:

1. Tumbuhkan

Tumbuhkan artinya memunculkan. Tahap tumbuhkan, guru menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa dengan konsep apa manfaatnya bagiku? (AMBAK). Konsep ini menjadi daya motivasi dan semangat tersendiri dalam memulai setiap pembelajaran (Suyadi, 2013: 105). Tahap tumbuhkan juga dapat menyertakan, mengundang, memikat dan mengikat hati para siswa. Tahap menciptakan minat adalah cara yang sangat baik untuk memberi motivasi pada peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran (Deporter, 2013: 51). Cara ini akan membuat siswa termotivasi dan antusias berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran PKn tercapai.

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap tumbuhkan berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 129) yaitu guru **menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa**. Deskriptor yang diamati

adalah (a) membimbing siswa menyanyikan lagu dengan penuh semangat; (b) menanyakan apa manfaat mempelajari lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat; (c) menunjukkan media *Flash Card*, dan (d) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap tumbuhkan yaitu **siswa antusias melakukan pembelajaran**. Deskriptor yang diamati adalah (a) antusias menyampaikan pengetahuan awal; (b) semangat menyanyikan lagu; (c) antusias menjawab pertanyaan, dan (d) semangat memperhatikan petunjuk dari guru.

2. Alami

Alami merupakan sesuatu yang terjadi dalam kehidupan nyata. Tahap alami memberikan pengalaman kepada siswa dengan memanfaatkan hasrat alami otak untuk menjelajah (DePorter, 2014:130). Setiap peserta didik telah memiliki pengalaman awal, tahap ini membantu peserta didik mengumpulkan informasi, mengaitkan dengan konsep dan memaknai pengalaman tersebut. Cara terbaik agar peserta didik memahami informasi adalah melakukan kegiatan yang memanfaatkan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Pengalaman membangun keingintahuan siswa, menciptakan pertanyaan-pertanyaan (seperti mengapa, bagaimana, apa, dan sebaginya) dalam benak peserta didik dan membuat mereka penasaran (DePorter dkk, 2010: 130).

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap alami berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 130) yaitu guru **membimbing siswa mengumpulkan informasi**. Deskriptor yang diamati

adalah (a) guru menjelaskan sekilas tentang materi; (b) memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D); (c) membimbing siswa mengaitkan konsep dalam kegiatan mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS), dan (d) menyampaikan pertanyaan yang lebih kompleks tentang kaitan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap alami yaitu **mengumpulkan informasi**. Deskriptor yang diamati adalah (a) menyimak informasi yang disampaikan oleh guru (b) aktif melakukan permainan, *Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D); (c) aktif mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS), dan (d) mengidentifikasi dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Namai

Penamaan dibangun dari pengetahuan dan keingintahuan siswa. Penamaan adalah saat yang tepat untuk mengajarkan konsep, keterampilan berpikir, dan strategi belajar (DePorter, 2014: 131). Penamaan memuaskan hasrat alami otak untuk memberikan identitas, mengurutkan dan mendefinisikan. Penamaan merupakan informasi, fakta, rumus, pemikiran, tempat dan sebagainya (DePorter, 2014: 131). Penamaan dilakukan setelah siswa memperoleh pengalaman sehingga informasi yang diperoleh dalam proses ini dapat melekat dalam memori siswa.

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap namai berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 131) yaitu guru **membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan**

pokok/kata kunci pelajaran. Deskriptor yang diamati adalah (a) guru membimbing siswa menemukan konsep; (b) membangun keterampilan berpikir siswa untuk menyampaikan pendapat/hasil diskusi; (c) menciptakan makna dan keterkaitan belajar, dan (d) memberi penekanan pokok/kata kunci perbedaan wewenang dan tugas masing-masing lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap namai yaitu **terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran.** Deskriptor yang diamati adalah (a) menemukan inti materi; (b) menyampaikan pendapat/hasil diskusi; (c) menanggapi hasil diskusi kelompok lain; dan (d) mencatat kata kunci/informasi penting materi pelajaran.

4. Demonstrasikan

Tahap ini memberi peserta didik peluang untuk melakukan dan menerapkan pengetahuan mereka ke dalam pembelajaran yang lain, dan ke dalam kehidupan mereka (DePorter, 2014: 132). Siswa telah memperoleh pengalaman dan nama (informasi) dari suatu konsep maka siswa akan mengaitkan dua tahap tersebut dengan cara menunjukan dan melakukan. Mendemonstrasikan suatu konsep yang sudah diketahui informasinya akan membuat siswa mengingat konsep tersebut dalam memori mereka.

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap demonstrasikan berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 132) yaitu guru **memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu**. Deskriptor yang diamati adalah (a) membimbing siswa membuat bagan

lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat; (b) guru memberi kesempatan siswa menampilkan yel-yel kelompok; (c) membimbing siswa melakukan kuis komunikata, dan (d) mendorong siswa mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap demonstrasikan yaitu aktivitas **menunjukkan bahwa mereka tahu**. Deskriptor yang diamati adalah (a) aktif membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan pusat dengan baik; (b) menampilkan yel-yel kelompok; (c) aktif melakukan kuis komunikata (d) mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

5. Ulangi

Pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa "aku tahu bahwa aku tahu ini" (DePorter, 2014: 133). Tahap ini dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara tersebut dapat dilakukan dengan tepuk yes, mengajarkan pengetahuan mereka kepada orang lain, menggemakan dan pengulangan trio.

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap ulangi berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 133) yaitu guru **membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari.** Deskriptor yang diamati adalah (a) guru membimbing siswa mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan; (b) menyimpulkan jawaban kuis komunikata; (c) membimbing dan memberi kesempatan siswa menyimpulkan materi , dan (d) memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap ulangi adalah **mengulas kembali ilmu yang dipelajari**. Deskriptor yang diamati adalah (a) aktif mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan; (b) menyimpulkan ilmu yang dipelajari secara lisan maupun tulis; (c) berani menyampaikan hasil diskusi secara runtut dalam kegiatan presentasi, dan (d) berani menyimpulkan secara keseluruhan ilmu yang dipelajari.

6. Rayakan

Perayaan memberi rasa rampung dengan menghormati usaha, ketekunan dan kesuksesan (DePorter, 2014: 136).Hasil belajar siswadapat dirayakan dengan cara pujian, bernyanyi, pamer pada pengunjung dan pesta kelas. Siswa akan merasa senang dan bangga telah menyelesaikan usahanya menuntut ilmu dengan baik.

Indikator keterampilan guru yang diamati pada tahap rayakan berdasarkan pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 136) yaitu guru **merayakan keberhasilan siswa**. Deskriptor yang diamati adalah (a) guru memberi pujian/tepuk terhadap keberhasilan siswa; (b) guru mengakui/menghargai usaha siswa melalui penguatan verbal dan non verbal; (c) memberi penghargan berupa stiker bintang , dan (d) mengapresiasi siswa untuk belajar lebih giat.

Indikator aktivitas siswa yang diamati pada tahap rayakan yaitu siswa **merayakan keberhasilan**. Deskriptor yang diamati adalah (a) menunjukkan kegembiraan ketika berhasil; (b) mengakui/menghargai usaha orang lain; (c)

termotivasi untuk lebih giat belajar jika teman berhasil , dan (d) mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.

2.1.8.3 Media *Flash Card*

2.1.8.3.1 Hakikat Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu kelancaran, efektivitas dalam pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan (Hamdani, 2011: 243).

Media menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamdani, 2011: 243) adalah kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media dengan baik dan maksimal dalam proses pembelajaran sehingga tercapai keberhasilan belajar siswa, oleh karena itu media yang telah dipilih dengan tepat harus dapat dimanfaatkan sebaik mungkin sesuai prinsip pemanfaatan media.Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai.

Kriteria dalam pemilihan media dan sumber belajar menurut Sudrajat (dalam Hamdani, 2011: 257-258) ada lima kriteria yaitu: (1) ekonomis tidak harus mahal; (2) praktis tidak memerlukan pengelolaan yang rumit, sulit dan langka; (3) mudah, dekat dan tersedia di sekitar lingkungan kita; (4) fleksibel dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional; dan (5) sesuai dengan

tujuan, mendukung proses dan pencapaian tujuan belajar, dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat-alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari guru menuju ke siswa, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*the Association for Educational Comunication and Technology/AECT)* (dalam Munadi, 2008: 8)

menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk apapun yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teoritis pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar menurut tingkatan dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak.

Gambar 1.1: Kerucut Dale

Pengalaman belajar konkrit secara langsung dialami siswa terletak di bagian bawah kerucut, disana pengalaman belajar yang paling besar dan banyak memperoleh manfaat karena dengan cara mengalami sendiri (Munadi, 2008: 19)

Media menurut Munadi (2008: 54-57)dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok yaitu:

a. Media audio, adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media audio dapat berupa program radio dan media rekam.
b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak.
c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu proses. Media audio visual dapat berupa film documenter, film drama dan sebagainya yang dapat disalurkan melalui program pemutar film dan disambungkan ke alat proyeksi.
d. Multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. termasuk dalam media ini adalah lingkungan nyata, karyawisata, permainan, simulasi, bermain peran dan forum teater.

Prinsip umum pembuatan media pembelajaran menurut Aqib (2013: 52) sebagai berikut; (1) *visible* yaitu mudah dilihat; (2) *interesting* yaitu menarik; (3) s*imple* yaitu sederhana; (4) *useful* yaitu bermanfaat bagi pelajar; (5) *accurate* yaitu benar dan tepat sasaran; (6) *legitimate* yaitu sah dan masuk akal, dan (6) *structured* yaitu tersusun secara baik.

Media pembelajaran yang memenuhi prinsip-prinsip tersebut maka akan baik karena prinsip-prinsip tersebut membantu guru meningkatkan keterampilan mengajar serta mambantu siswa dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan menggunakan media visual berupa *Flash Card* yang membantu siswa dalam memahami materi tentang organisasi tingkat pemerintahan pusat.

2.1.8.3.2 Keunggulan Media *Flash Card*

Flash Card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada bagian depan media *Flash Card* merupakan rangkaian pesan/gambar yang dilengkapi keteranganpada bagian belakangnya. Media *Flash Card* sangat efektif untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang (Indriana, 2011: 69).

Keunggulan media *Flashcard* (Indriana, 2011: 69) sebagai berikut: (1) mudah di bawa kemana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*; (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya sehingga kapanpun anak didikbisa belajar dengan baik menggunakan media ini; (3) mudah diingat karena kartu ini bergambar yang sangat menarik perhatian; (4) berisi huruf atau angka yang menarik, sehingga merangsangotak untuk lebih lama mengingat pesan yang ada dalam kartu tersebut; dan (5)media ini juga sangat menyenangkan digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti memilih media *Flash Card* karena mempertimbangkan keunggulan media *Flash Card* dan pendapat Indriana (2011: 69) yang

menyebutkan bahwa *Flash Card* sangat efektif untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang.

2.1.8.4 Pembelajaran Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card*

Pembelajaran melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 dapat menciptakan lingkungan belajar bermakna dan menyenangkan, menumbuhkan minat belajar siswa, menciptakan pengalaman siswa, agar siswa menemukan konsep suatu ilmu, siswa menunjukkan bahwa mereka tahu, mengulas kembali materi yang dipelajari, agar tercipta keberhasilan suatu pembelajaran (DePorter, 2014: 39-40). Rencana pembelajaran sebagai berikut:

TUMBUHKAN

1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” **(Eksplorasi)**
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama daerah di Indonesia**(Eksplorasi)**
3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias dengan “Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)**
4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang lembaga pemerintah pusat (eksekutif, legislatif dan yudikatif) **(Elaborasi)**

5. Guru memotivasi siswa untuk belajar aktif.

ALAMI

6. Guru menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)**
7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)**
8. Guru mempersilakan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)**
9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card* dan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mengamati lembaga negara tingkat pusat (eksekutif, yudikatif, legislatif) **(elaborasi)**
10. Siswa berkelompok melakukan permainan *Flash Card* **(elaborasi)**
11. Siswa mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS) **(elaborasi)**

NAMAI

12. Siswa mempresentasikan hasil permainan *Flash Card* (**elaborasi)**

DEMONSTRASIKAN

13. Siswa aktif melakukan kuis kebangsaan tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat**(elaborasi)**

ULANGI

14. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**

RAYAKAN

15. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung

16. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)**
17. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru
19. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR
20. Guru mengakhiri pengajaran dengan do’a bersama dan memberikan salam kepada siswa

Tabel 2.2 Langkah pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dirujuk pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136) sebagai berikut:

Langkah- langkah Penerapan Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card*						
No	**Keterampilan Guru**	**Aktivitas siswa**	**Langkah Model *Quantum Learning***	**Langkah Media *Flash Card***	**Langkah Guru menerapkan model *Quantum Learning* dan media *Flash Card***	**Aktivitas siswa *Quantum Learning* dan media *Flash Card***
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	Antusias melakukan pembelajaran	Tumbuhkan	-	Guru membimbing siswa menyanyikan lagu Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat "Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang lembaga pemerintah pusat	Siswa menyanyikan lagu
2.	Membimbing siswa mengumpulkan informasi.	Mengumpul-kan informasi	Alami	-	Guru menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat	Siswa belajar tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat
3.	Mmbangun ketermpilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran.	Terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran	Namai	-	Guru meminta siswa melakukan permainan *Flash Card*	Siswa melakukan permainan *Flash Card*
4.	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	Menunjukkan bahwa mereka tahu	Demonstrasi-kan	-	Guru membimbing siswa melakukan kuis komunikata tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat	Siswa melakukan kuis komunikata
5.	Mbimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	Mengulas kembali ilmu yang dipelajari	Ulangi	-	Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.
6.	Merayakan keberhasiln siswa	Merayakan keberhasilan	Rayakan		Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung	Siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung

2.1.8.5 Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card*

Indikator keterampilan guru dirujuk pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 127-136) sebagai berikut: (1) menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa, (2) membimbing siswa mengumpulkan informasi, (3) membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran, (4) memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu, (5) membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari, dan (6) merayakan keberhasilan siswa.

Indikator aktivitas siswa dirujuk pendapat ahli *Quantum Learning* (DePorter, 2014: 39-40) sebagai berikut: (1) antusias melakukan pembelajaran, (2) mengumpulkan informasi, (3) terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran, (4) menunjukkan bahwa mereka tahu, (5) mengulas kembali ilmu yang dipelajari, dan (6) merayakan keberhasilan.

2.1 Kajian Empiris

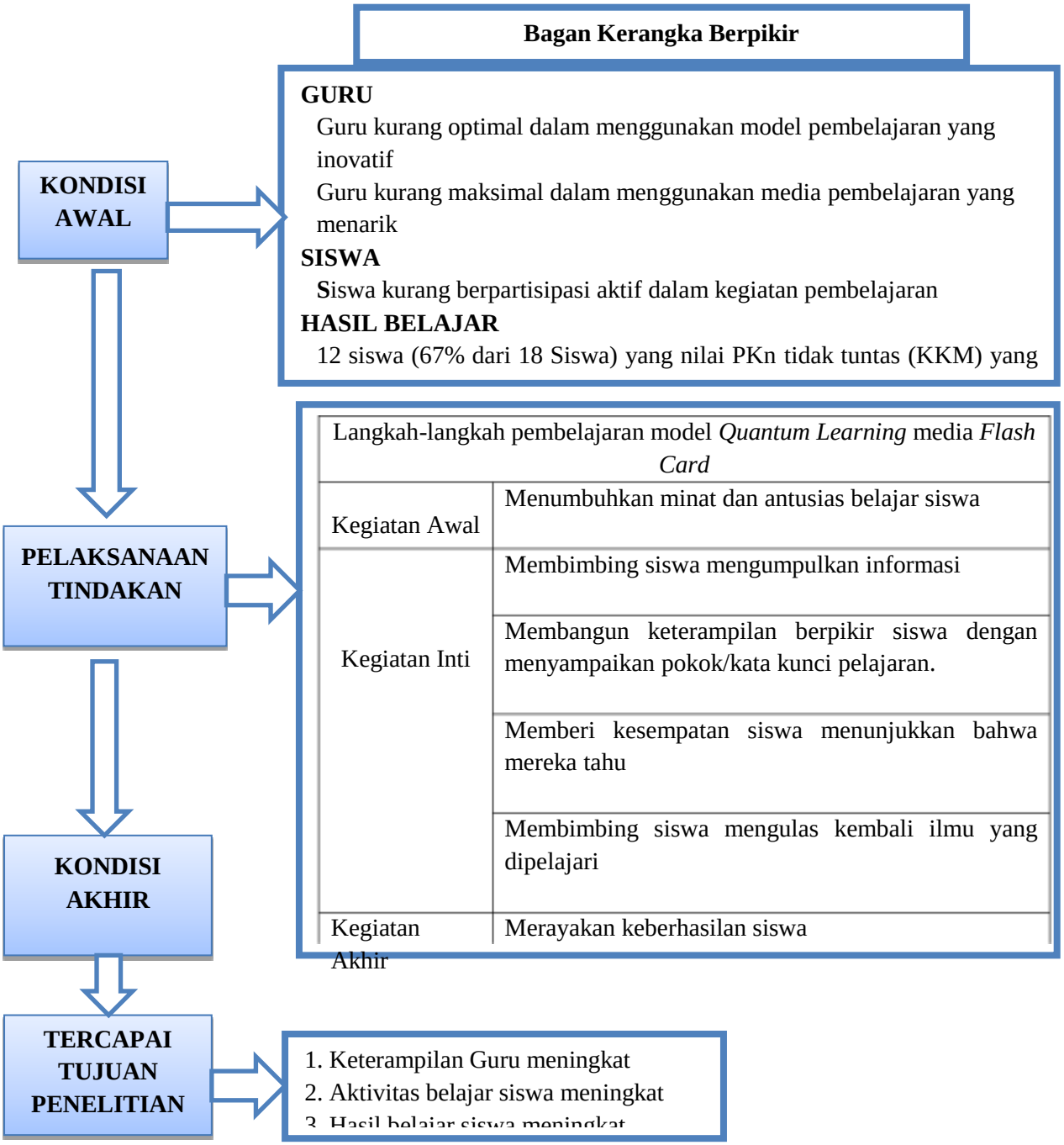
Penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain yang menerapkan model *Quantum Learning* pada pembelajaran PKn. Penelitian yang dilakukan oleh Sofyah Asrori (2012) dari Universitas Sebelas Maret yang berjudul “Penerapan *Quantum Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Kembangjitengan 2 Kabupaten Sleman”. Hasil penelitian sebagai berikut: peningkatan skor aktivitas belajar antara pra tindakan yaitu

32,96 menjadi 54,33 pada tindakan II dengan peningkatan sebesar 21,63 dan peningkatan persentase sebesar 41,75%. Dari penelitian tersebut peneliti telah melakukan tindakan dan mengalami peningkatan yang cukup bagus yaitu sebesar 41,75%.

Penelitian yang dilakukan Wiladantika Purnamasari (2014) dengan judul "Penerapan Model Q*uantum Learning* Menggunakan Teori Apersepsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDI Siti Sulaechah Semarang". Hasil penelitian pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,23,meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 78,77 dan meningkat pada siklus III dengan nilai rata-rata 88,77. Persentase ketuntasan pada siklus I, 54%, kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase sebesar 69% dan kembali meningkat pada siklus III sebesar 88,46%. Hasil belajar tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan karena telah memenuhi kriteria dengan persentase ≥ 75% siswa mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 66.

Berdasarkan kajian empiris, peneliti menyimpulkan bahwa *Quantum Learning* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan sehingga mengakibatkan peningkatan hasil belajar PKn ada siswa kelas IV SDN Sekaran 02 secara signifikan, oleh karena itu penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

2.2 Kerangka Berpikir



Gambar. 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) berdasarkan hasil observasi serta praktek pengajar lapangan (PPL), peneliti menemukan masalah yaitu guru kurang optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan keterampilan guru dalam pemilihan model dan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa. Data hasil penilaian evaluasi di SDN Sekaran 02 pada mata pelajaran PKn terdapat 67% (12 dari 18 siswa) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan 65. Nilai terendah adalah 20 dan nilai tertinggi 90, dengan rata-rata kelas 65,18.

Pemecahan masalah yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card.* Pada dasarnya semua model itu baik, namun dalam pemilihan model untuk memecahkan masalah tersebut peneliti menyesuaikan dengan karakter pembelajaran PKn, materi dan subyek belajar. Peneliti memilih model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*, karena menurut Sukardi (2013: 82) *Quantum Learning* memiliki keunggulan yaitu menumbuhkan suasana kebersamaan, menciptakan kenyamanan dan ketenangan dalam belajar, serta memberikan penyadaran kepada peserta didik terhadap proses belajar, selaras dengan pendapat Suyadi (2013: 112) *Quantum Learning* memiliki keunggulan yaitu melibatkan teknologi pendidikan terkini karena mempuyai basis *neurosains* (cara kerja otak) yang kuat, memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi pembelajaran sesuai modalitas belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik, memberi

peluang kepada semua peserta didik untuk mencapai lompatan prestasi belajar secara menakjubkan, setiap upaya belajar peserta didik dihargai dengan *reward* yang sepadan, sehingga peserta didik semakin termotivasi belajar untuk mendapatkan *reward* sebaik-baiknya.

Peneliti memadukan dengan media *Flash Card* karena media tersebut sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Media *Flash Card* memiliki keunggulan antara lain: (1) ada hubungan yang kuat antara bagian depan dan belakang, ada kaitan antara satu hal dengan hal yang lain seperti cara kerja ingatan manusia. Seseorang bisa mengingat suatu informasi apabila informasi tersebut ada kaitan dengan informasi lain yang sudah pasti sudah dapat kita ingat; (2) informasi yang diingat akan diserap cepat masuk ke otak; (3) satu kartu sama dengan satu ide, informasi akan mudah untuk diingat apabila diingat satu per satu bukan sekaligus; (4) manajemen otak menggunakan kedua belah otak, diterapkan secara optimal; (5) terdapat tips penguat ingatan dan pemahaman; (6) mobilitas tinggi, mudah dibawa ke mana-mana sehingga anak dapat belajar di manapun juga; (7) dapat dimainkan sendiri, berdua atau bersama; (8) peserta didik dapat mengingat materi pelajaran dengan menyenangkan; dan (9) murah serta mudah didapat (Indriana, 2011: 69). *Flash Card* sangat efektif untuk kelompok kecil yang tidak lebih dari 25 orang, hal ini efektif untuk mengatasi masalah pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang yang terdiri dari 18 siswa.

Guru dapat menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa dengan media *Flash Card*, membimbing siswa mengumpulkan informasi melalui permaianan *Flash Card*, membangun keterampilan berpikir siswa dengan

menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran, memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu melalui kuis komunikata, membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari, dan merayakan keberhasilan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pemikiran tersebut maka hipotesis tindakan penelitian ini yaitu melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru (peneliti), dan siswa berjumlah 18 siswa, yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

3.2 **Variabel Penelitian**

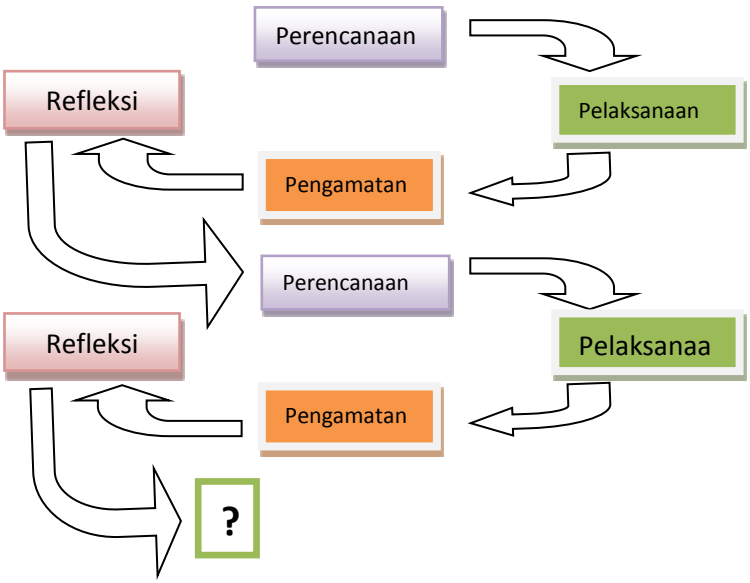
Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.
2. Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

3.3 **Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2009: 3) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang

sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Empat tahapan penelitian tindakan kelas yang lazim dilalukan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi (Arikunto, 2009: 16). Digambarkan dalam bagan sebagai berikut



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, 2009: 16)

3.3.1 Perencanaan

Tahap perencanaan menurut Arikunto (2009: 17) peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan akan dilakukan. Perencanaan mencakup tindakan apa saja yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi yang akan menghasilkan banyak alternatif tindakan (Muslich, 2012: 29).

3.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto

2009: 18). Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan tindakan yang diwujudkan dalam skenario pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setiap pertemuan dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*. Siklus kedua dilaksanakan untuk memperbaiki segala sesuatu yang belum baik pada siklus pertama, demikian juga pada siklus ketiga memperbaiki segala sesuatu yang belum baik pada siklus kedua.

3.3.3 Observasi/Pengamatan

Observasi merupakan suatu teknik kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009: 19). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas untuk mengamati proses pembelajaran di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang. Observasi ini menitik beratkan pada keterampilan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

3.3.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2009: 19). Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasar data yang telah terkumpul, kemudian melakukan evaluasi untuk memperbaiki tindakan berikutnya.

Peneliti mengkaji proses pembelajaran siklus pertama dan melihat ketercapaian indikator kemudian peneliti melakukan perbaikan pada siklus kedua dan ketiga, agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan mengatasi permasalahan yang terjadi. Peneliti mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran untuk membuat rencana tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

3.4 Perencanaan Tahap Penelitian

Rincian tiap siklus penelitian adalah sebagai berikut :

3.4.1 Siklus I

3.4.1.1 Perencanaan

1. Menelaah standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran PKn di kelas IV, tentang materi sistem pemerintahan pusat
2. Menentukan indikator
3. Menyusun perangkat pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar, materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, lembar penilaian melalui model *Quantum Learning*.
4. Menyiapkan sumber belajar berupa buku mata pelajaran serta berbagai sumber dari internet yang relevan dan menyiapkan media *Flash Card*.
5. Menyiapkan alat evaluasi berupa soal evaluasi, dan lembar kerja siswa.
6. Menyiapkan instrumen untuk mengamati keterampilan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.
7. Menyiapkan lembar catatan lapangan.

3.4.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus 1 dilaksanakan dalam satu pertemuan, dilakukan kegiatan belajar secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari enam siswa dan dibagi secara heterogen. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

TUMBUHKAN

1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke” **(Eksplorasi)**
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama daerah di Indonesia**(Eksplorasi)**
3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat “Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)**
4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang lembaga pemerintah pusat (eksekutif, legislatif dan yudikatif) **(Elaborasi)**

ALAMI

5. Guru menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)**
6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)**
7. Guru mempersilakan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)**

8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)**
9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card* dan LKS untuk mengamati lembaga negara tingkat pusat (eksekutif, yudikatif, legislatif) **(elaborasi)**
10. Siswa berkelompok melakukan permainan *Flash Card***(elaborasi)**
11. Siswa mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)**(elaborasi)**

NAMAI

12. Siswa mempresentasikan hasil permainan *Flash Card* **(elaborasi)**

DEMONSTRASIKAN

13. Siswa aktif melakukan kuis komnikata tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat**(elaborasi)**

ULANGI

14. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**

RAYAKAN

15. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)**
16. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)**
17. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)**
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru
19. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR
20. Guru mengakhiri pengajaran dengan do’a bersama dan memberikan salam.

3.4.1.3 Observasi

1. Mengamati keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator keterampilan guru.
2. Mengamati aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator aktivitas siswa.
3. Mengamati pencapaian kompetensi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

3.4.1.4 Refleksi

1. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
2. Menganalisis kekurangan dan kelebihan setelah menerapkan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya.
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus I sehingga guru dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus II.

3.4.2 Siklus II

3.4.2.1 Perencanaan

1. Menelaah standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran PKn di kelas IV, tentang materi organisasi pemerintahan pusat.
2. Menentukan indikator

3. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, lembar penilaian melalui model *Quantum Learning*.
4. Menyiapkan sumber belajar berupa buku mata pelajaran serta berbagai sumber dari internet yang relevan dan menyiapkan media *Flash Card*.
5. Menyiapkan alat evaluasi berupa soal evaluasi, dan lembar kerja siswa.
6. Menyiapkan instrumen untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card.*
7. Menyiapkan lembar catatan lapangan.

Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan dalam satu pertemuan, dilakukan kegiatan belajar secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari enam siswa dan dibagi secara heterogen. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

TUMBUHKAN

1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” **(Eksplorasi)**
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama daerah di Indonesia **(Eksplorasi)**
3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat “Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)**
4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa

*Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang organisasi pemerintah pusat (Jaksa, KPU, Menteri dll) **(Elaborasi)**

ALAMI

5. Guru menyampaikan materi tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)**
6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)**
7. Guru mempersilakan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)**
8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)**
9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card* dan LKS untuk mengamati organisasi pemerintah pusat (Jaksa, KPU, Menteri dll) **(elaborasi)**
10. Siswa berkelompok melakukan permainan *Flash Card* **(elaborasi)**
11. Siswa mendiskusikan Lembar Kerja Siswa(LKS)**(elaborasi)**

NAMAI

12. Siswa mempresentasikan hasil permainan *Flash Card***(elaborasi)**

DEMONSTRASIKAN

13. Siswa aktif melakukan kuis komunikata tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat**(elaborasi)**

ULANGI

14. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**

RAYAKAN

15. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)**
16. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)**
17. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)**
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru
19. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR
20. Guru mengakhiri pengajaran dengan do'a bersama dan memberikan salam.

3.4.2.2 Obervasi

1. Mengamati keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator keterampilan guru.
2. Mengamati aktivitas belajar pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator aktivitas siswa.
3. Mengamati pencapaian kompetensi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

3.4.2.3 Refleksi

1. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II

2. Menganalisis kekurangan dan kelebihan setelah menerapkan pembelajaran PKn model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya.
3. Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus II sehingga guru dapat memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pembelajaran untuk merencanakan tindak lanjut pada siklus III.

3.4.3 Siklus III

3.4.3.1 Perencanaan

1. Menelaah standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran PKn di kelas IV, tentang materi sistem pemerintahan pusat.
2. Menentukan indikator
3. Menyusun perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, materi, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal evaluasi, lembar penilaian melalui model *Quantum Learning*.
4. Menyiapkan sumber belajar seperti buku mata pelajaran serta berbagai sumber dari internet yang relevan dan menyiapkan media *Flash Card*.
5. Menyiapkan alat evaluasi berupa soal evaluasi, dan lembar kerja siswa.
6. Menyiapkan instrumen untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card.*
7. Menyiapkan lembar catatan lapangan.

3.4.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus III dilaksanakan dalam satu pertemuan, dilakukan kegiatan belajar secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari enam siswa dan dibagi secara heterogen. Langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

TUMBUHKAN

1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" **(Eksplorasi)**
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama daerah di Indonesia **(Eksplorasi)**
3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat "Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)**
4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang organisasi pemerintah pusat (Jaksa, KPU, Menteri dll) **(Elaborasi)**

ALAMI

5. Guru menyampaikan materi tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)**
6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)**
7. Guru mempersilakan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)**
8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)**
9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card* dan lembar kerja siswa

(LKS) untuk mengamati organisasi pemerintah pusat (Jaksa, KPU, Menteri dll) **(elaborasi)**

10. Siswa berkelompok melakukan permainan *Flash Card* **(elaborasi)**
11. Siswa mendiskusikan LKS **(elaborasi)**

NAMAI

12. Siswa mempresentasikan hasil permainan *Flash Card* **(elaborasi)**

DEMONSTRASIKAN

13. Siswa aktif melakukan kuis komunikata tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)**

ULANGI

14. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**

RAYAKAN

15. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)**
16. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)**
17. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)**
18. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru
19. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR
20. Guru mengakhiri pengajaran dengan do’a bersama dan memberikan salam kepada siswa

3.4.3.3 Obervasi

1. Mengamati keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator keterampilan mengajar guru.
2. Mengamati aktivitas belajar tentang sistem pemerintahan tingkat pusat mata pelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan sejumlah indikator aktivitas belajar siswa.
3. Mengamati pencapaian kompetensi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

3.4.3.4 Refleksi

1. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III
2. Menganalisis kelemahan dan kelebihan setelah menerapkan pembelajaran PKn menggunakan model *Quantum Learning*dengan media *Flash Card* kemudian mempertimbangkan langkah selanjutnya.
3. Menyusun laporan, apabila penelitian yang telah dilakukan hingga siklus ketiga telah mencapai target indikator keberhasilan, maka penelitian dihentikan.

3.5 Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Sumber Data

Sumber data merupakan subyek darimana data dapat diperoleh. Data yang diambil dari sumber yang tepat dan akurat (Arikunto, 2011: 129). Sumber data penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :

1. Guru

Sumber data keterampilam guru berasal dari sejumlah indikator keterampilam guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*

2. Siswa

Sumber data aktivitas siswa berasal dari sejumlah indikator aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang diperoleh secara sistematik selama siklus pertama sampai terakhir.

3. Data Dokumen

Sumber data dokumen berasal dari data hasil evaluasi pembelajaran, foto dan video selama proses pembelajaran. Dokumen berupa foto dan video juga digunakan untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran.

3.5.2 Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto, 2008: 1.3). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sekaran 02 pada pembelajaran PKn. Hasil belajar siswa diperoleh dari kegiatan evaluasi yang dilakukan pada akhir pertemuan pada siklus I, II dan siklus III.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut (Herryanto, 2008: 1.3). Data kualitatif ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa,

dan hasil belajar siswa dengan wawancara, catatan lapangan, serta data dokumen berupa foto dan video selama pelaksanaan tindakan pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes, penjelasan dari kedua teknik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa yang ditunjukkan pada kemampuan dasar atau prestasi belajar siswa. Tes ini dikerjakan siswa secara individu setelah mempelajari suatu materi melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* yang disusun melalui lembar observasi/ lembar pengamatan. Penyusunan lembar observasi didahului dengan menetapkan indikator-indikator pengamatan/ aspek apa saja yang akan diteliti. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran oleh observer.

b. Catatan Lapangan

Catatan lapangan pada penelitian ini berisi tentang permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*. Catatan lapangan tersebut bertujuan untuk membantu peneliti apabila menemui kesulitan dalam proses pembelajaran, untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran secara lebih detail dan sebagai bahan guru untuk melakukan refleksi.

c. Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini berupa data sebelum dan sesudah dilaksanakannya penelitian pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang. Dokumentasi yang dikumpulkan sebelum penelitian adalah daftar nama siswa, data nilai ulangan siswa sebelum dilakukan penelitian. Dokumentasi setelah dilakukan penelitian adalah berupa foto dan video pada saat pelaksanaan penelitian dan data nilai siswa setelah dilaksanakan penelitian.

3.6. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis data kuantitati dan analisis data kualitatif yang akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut:

3.6.1 Kuantitatif

Teknik kuantitatif digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang berupa hasil belajar PKn siswa menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Skor berasal dari hasil evaluasi setelah

pembelajaran PKn dilaksanakan, jika penelitian yang dilakukan menggunakan skala 0-100 (skor tertinggi) maka cara menentukan skor siswa sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100\% \text{ (rumus bila menggunakan skala 100\%)}$$

Keterangan :

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes).

S_t= skor teoritis (Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.16)

Hasil perhitungan tersebut disesuaikan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) belajar yang dikelompokkan menjadi dua keterangan yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan keterangan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

Kriteria Ketuntasan	**Keterangan**
≥65	Tuntas (T)
< 65	Tidak Tuntas (TT)

(Sumber KKM Mapel PKn SDN Sekaran 02 Semarang)

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal PKn pada PTK melalui model *Quantum Learning*

Kriteria Ketuntasan PKn pada Penelitian Tindakan Kelas	**Kriteria Ketuntasan SDN Sekaran 02 Semarang**	**Keterangan**
≥67	≥65	Tuntas (T)
< 67	< 65	Tidak Tuntas (TT)

Peneliti menaikkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada penelitian tindakan kelas ini, KKM awal sekolah adalah 65 menjadi 67 pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Laearning* dengan media *Flash Card*. Hasil belajar siswa kurang dari 67 dinyatakan tidak tuntas. Hasil belajar siswa yang lebih besar sama dengan 67 dinyatakan tuntas. Target ketuntasan klasikal lebih besar dari sama dengan 75%.

Langkah-langkah penyajian data dengan membuat distribusi frekuensi menurut (Hamid, 2010: 2.11) sebagai berikut:

(1) nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 67

(2) mentukan rentang nilai yaitu:

R = nilai tertinggi – nilai terendah

R = 100– 67

R= 33

(3) menentukan banyak kelas interval

K= 3 karena menggunakan 3 kriteria

$$p = \frac{rentang}{banyak\ kelas}$$

`

$$p = \frac{33}{3}$$

$$p = 11$$

Peneliti menetapkan rentang kriteria hasil belajar untuk mengetahui variasi nilai yang diperoleh siswa dalam penelitian tindakan kelas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* sebagai berikut*:*

Tabel 3.3 Rentang Nilai PKn Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

Rentang Nilai	Kriteria	Keterangan
89-100	Sangat Baik (SB)	Tuntas (T)
77-88	Baik (B)	Tuntas (T)
65-76	Cukup (C)	Tuntas (T)
0-64	Kurang (K)	Tidak Tuntas (TT)

Penjelasan tabel 3.3 yaitu nilai siswa antara 0-100. Siswa dinyatakan tuntas, termasuk kriteria sangat baik (SB) jika memperoleh nilai antara 89-100, kriteria baik (B) jika memperoleh nilai antara 77-88 dan kriteria cukup (C) jika memperoleh nilai antara 65-76. Siswa dinyatakan tidak tuntas jika memperoleh nilai antara 0- 64.

Rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

x= Mean (rata-rata) X= nilai ke i sampai ke n

$\sum$ = Jumlah $\sum$N= jumlah individu

(Aqib, 2014: 41)

Data kuantitatif disajikan dalam bentuk persentase, untuk menentukan persentase ketuntasan belajar siswa. Persentase ketuntasan klasikal siswa menurut Aqib (2014: 41) dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

P = Persentase frekuensi

∑siswa tuntas belajar = jumlah siswa yang tuntas

∑siswa = jumlah seluruh siswa

3.6.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card.* Catatan lapangan serta hasil wawancara kemudian dijabarkan dalam bentuk deskriptif kualitatif, dipaparkan dalam kalimat menurut kriteria dalam beberapa paragraf untuk memperoleh kesimpulan.

Pengolahan data kualitatif keterampilan guru dan aktivitas siswa dianalisis berdasarkan rerata skor menurut teori Widoyoko (2013: 110-116). Widoyoko (2013:115) menjelaskan untuk lebih memudahkan penghitungan, penentuan kriteria pada intrumen dengan indikator dan deskriptor yang banyak, akan lebih mudah dan sederhana menggunakan dasar rerata skor karena yang dihitung dan dianalisis adalah angka yang relatif kecil. Penghitungan rerata skor dapat dilakukan dengan membagi jumlah skor perolehan dengan jumlah indikator.

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$$

Penentuan jarak interval mulai dari sangat baik (SB), baik (B), cukup (C) dan kurang (K) digunakan rumus:

$$\text{Jarak interval (i)} = \frac{\text{Skor tertinggi- skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Kriteria tingkatan skor keterampilan guru dan aktivitas siswa diperoleh dari skor yang tampak setiap indikator keterampilan guru dan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card*. Indikator yang diamati pada penelitian ada 6 indikator (lihat halaman 51). Masing-masing indikator memiliki 4 deskriptor sehingga dapat diketahui skor tertinggi setiap indikator yang tampak adalah 4, skor terendah setiap indikator yang tampak adalah 1, jika jumlah kelas interval adalah 4 maka:

$$\text{Jarak interval} = \frac{4-1}{4} = 0{,}75$$

$$\text{Rerata Skor} = \frac{\quad}{\quad} =$$

Hasil perhitungan dikonsultasikan dalam bentuk tabel kriteria, dikelompokkan menjadi empat kriteria yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup (C) dan kurang (K) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Data Kualitatif Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa

Rerata Skor	Kriteria
$1{,}00 \leq$ skor $\leq 1{,}75$	Kurang (K)
$1{,}75 \leq$ skor $< 2{,}5$	Cukup (C)
$2{,}5 \leq$ skor $< 3{,}25$	Baik (B)
$3{,}25 \leq$ skor ≤ 4	Sangat Baik (SB)

(sumber Widoyoko 2013: 110)

Penjelasan tabel 3.4 kriteria kualitatif keterampilan guru dan aktivitas siswa adalah sebagai berikut: (1) keterampilan guru atau aktivitas siswa termasuk dalam kriteria sangat baik (SB) jika memiliki rerata skor 3,25 ≤ skor ≤ 4; (2) keterampilan guru atau aktivitas siswa termasuk dalam kriteria baik (B) jika memiliki rerata skor 2,5 ≤ skor < 3,25; (3) keterampilan guru atau aktivitas siswa termasuk dalam kriteria cukup (C) jika memiliki rerata skor 1,75 ≤ skor < 2,5; dan keterampilan guru atau aktivitas siswa termasuk dalam kriteria kurang (K) jika memiliki rerata skor 1,00 ≤ skor ≤ 1,75.

Penghitungan hasil belajar siswa ranah afektif/ketuntasan sikap melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* menggunakan konversi modus. Permendikbud No. 104 (2014: 12) menjelaskan bahwa khusus untuk SD/MI ketuntasan sikap ditetapkan dalam bentuk deskripsi yang didasarkan pada modus. Modus adalah data yang paling sering muncul**,** atau data yang mempunyai frekuensi terbesar. Sikap siswa yang diamati yaitu perhatian, tanggungjawab, berani dan cinta tanah air. Kriteria ketuntasan sikap dituangkan dalam bentuk kriteria sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), dan kurang (K).

Tabel 3.5 Konversi Modus dan Kriteria Ranah Sikap

Sikap	
Modus	**Kriteria**
4,00	Sangat Baik (SB)
3,00	**Baik (B)**
2.00	Cukup (C)
1,00	Kurang (K)

(Sumber: permendikbud No 104 tahun 2014: 12)

3.7 Indikator Keberhasilan

Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang dengan indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik, yaitu antara 2,5 ≤ skor <3,25.
2. Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik, yaitu antara 2,5 ≤ skor <3,25.
3. Hasil belajar siswa ranah afektif/sikap yaitu perhatian, tanggungjawab, berani dan cinta tanah air dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik jika memperoleh modus skor 3,00.
4. Hasil belajar siswa ranah kognitif/pengetahuan pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* berhasil meningkat sesuai kriteria ketuntasan minimum (KKM) klasikal ≥ 75% diatas KKM yaitu ≥ 67.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian tindakan kelas tentang kualitas pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning*dengan media *Flash Card* di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* meningkat. Hasil observasi keterampilan guru menunjukkan pada siklus I guru memperoleh skor 17 dengan rerata skor 2,8 termasuk dalam kriteria baik, keterampilan guru pada siklus II meningkat memperoleh skor 21 dengan rerata skor 3,5 termasuk dalam kriteria sangat baik, dan pada siklus III memperoleh skor 23 dengan rerata skor 3,83 termasuk dalam kriteria sangat baik. Sehinga dapat disimpulkan bahwa model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan keterampilan guru pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.
2. Aktivitas belajar pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* meningkat. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 18 dengan rerata skor 3 termasuk dalam kriteria baik, siklus II meningkat skor menjadi 18,9 dengan rerata skor 3,15 termasuk dalam kriteria baik, dan pada siklus III memperoleh skor 20,11 dengan rerata skor 3,35 termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan data

tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* meningkat. Data hasil belajar siswa meningkat dari siklus I sampai siklus III, pada siklus 1 ketuntasan klasikal 55,56% dengan nilai rata-rata 62,056, siklus II hasil belajar siswa memperoleh ketuntasan klasikal 61.11% dengan nilai rata-rata 69, 056 dan meningkat pada siklus III ketuntasan klasikal 77,78% dengan nilai rata-rata 75,34. Data siklus III menunjukkan ketuntasan klasikal telah mencapai target 75% yaitu 77,78%. Hasil belajar ranah afektif/sikap meningkat dari siklus 1 sampai siklus III, pada siklus I termasuk dalam kriteria cukup (C), siklus II termasuk dalam kriteria baik (B), sikap siswa pada siklus III termasuk dalam kriteria sangat baik (SB).

Berdasarkan kesimpulan tersebut menunjukkan bahwa model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan kualitas keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

5.2 Saran

Saran yang dapat disampaikan peneliti berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang" adalah:

1. Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat dijadikan sebagai bahan pendukung penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan pembelajaran PKn
2. Bagi siswa

   Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* dapat digunakan untuk meningkatkan minat, antusias, keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn, dan hasil belajar siswa.
3. Bagi guru

   Guru dapat menggunakan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan model dan media yang inovatif.
4. Bagi sekolah

   Sekolah dapat mengembangkan model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
5. Bagi Peneliti

   Sebagai pengembangan Ilmu Pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Bumi Aksara

Asrori, S., Budi, S., dan Triyono. Juni 2012. "Penerapan Quantum Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Kembangjitengan 2 Kabupaten Sleman". *FKIP UNS.* (Jurnal Online) 1603. Diperoleh dari FTP: http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id /index.php/pgsdke-bumen/article/view/1603 Volume 1 File: Pgsd Kebumen. (diunduh 07 Desember 2014)

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Kewarganegaraan dan Kepribadian*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dahar. 2011. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

De Porter, B., dan Hernacki, M. 2013. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan.* Terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Kaifa.

____., Reardon, M., dan Nourie, S. 2014. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas.* Terjemahan Ary Nilandari. Bandung: Kaifa

Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

_____. 2006. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran.* Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

_____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat kurikulum badan penelitian dan pengembangan.

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

Hernawan, A., Resmini, N., dan Andayani. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Herryanto, Nur, dkk. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta : Depdiknas.

Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran.*Jogjakarta: Diva Press.

Mar'at. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyasa. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru.* Jakarta: Referensi.

Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014. 2014. Kurikulum 2013. Jakarta:
Dikdas.

Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal.

Purnamasari, Wiladantika. 2014. "Penerapan Model Q*uantum Learning* Menggunakan Teori Apersepsi untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn pada Siswa Kelas IVA SDI Siti Sulaechah Semarang". *Skripsi.* Semarang: Program Sarjana Unnes.

Rifa'I, A. dan Chatarina, T. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.

Ruminiati. 2008. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Sugandi, Achmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.

Sukardi, Ismail. 2013. *Model-model Pembelajaran Moderen.*Jogjakarta : Tunas Gemilang Pers.

Sunarso. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Pertguruan Tinggi.*Yogyakarta: UNY Press

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Tujuan Pendidikan Nasional. 2007. Jakarta: Diperbanyak oleh PT Armas Duta Jaya.

Undang-Undang Dasar 1945. (https://pdf.mpr.go.id/data/buku_UUD_NRI_19-45.pdf, di poskan pada 9 februari 2014 pukul 12.00).

Wahab. 2009. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional

Widoyoko, Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Jogya: Pustaka Belajar.

Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Isi, Strategi dan Penilaian.* Jakarta: PT. Bumi A.

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INTRUMEN PENELITIAN

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

No	Variabel	Indikator **Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)**	Sumber Data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru pada pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*	1. Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa 2. Membimbing siswa mengumpulkan informasi 3. Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran 4. Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu 5. Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari 6. Merayakan keberhasilan siswa	1. Guru 2. Foto 3. Video	1. lembar observasi 2. catatan lapangan 3. Kamera
2.	Aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*	1. Antusias melakukan pembelajaran 2. Mengumpulkan informasi 3. Terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran 4. Menunjukkan bahwa mereka tahu 5. Mengulas kembali ilmu yang dipelajari 6. Merayakan keberhasilan	Siswa Foto Video	1. lembar observasi 2. catatan lapangan 3. Kamera

LAMPIRAN 2

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS ....

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Kelas : IV
Hari, tanggal : ... Januari 2015
Petunjuk :

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak untuk deskriptor yang terlaksana!
2. Tulis jumlah skor yang diperoleh, sesuai dengan deskriptor yang tampak sebagai berikut:
   Skor 1 (Jika satu deskriptor tampak)
   Skor 2 (Jika dua deskriptor tampak)
   Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak)
   Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak)

No	Indikator (DePorter, 2014: 39-40)	Deskriptor Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)	Tampak	Jumlah Skor
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	a. Membimbing siswa menyanyikan lagu dengan penuh semangat		
		b. Menanyakan apa manfaat mempelajari lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat		
		c. Menunjukkan media *Flash Card*		
		d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran		
2	Membimbing siswa mengumpulkan informasi	a. Guru menjelaskan sekilas tentang materi		
		b. Memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D)		
		c. Membimbing siswa mengaitkan konsep dalam kegiatan mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)		
		d. Menyampaikan pertanyaan yang lebih kompleks tentang kaitan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari		
3	Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci	a. Guru membimbing siswa menemukan konsep		
		b. Membangun keterampilan berpikir siswa untuk menyampaikan pendapat/hasil diskusi		
		c. Menciptakan makna dan keterkaitan belajar		
		d. Memberi penekanan pokok/kata kunci		

	pelajaran	perbedaan wewenang dan tugas masing-masing lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat		
4	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	a. Membimbing siswa membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat		
		b. Guru memberi kesempatan siswa menampilkan yel-yel kelompok		
		c. Membimbing siswa melakukan kuis komunikata		
		d. Mendorong siswa mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki		
5	Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	a. Guru membimbing siswa mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan		
		b. Menyimpulkan jawaban kuis komunikata		
		c. Membimbing dan memberi kesempatan siswa menyimpulkan materi		
		d. Memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti		
6	Merayakan keberhasilan siswa	a. Guru memberi pujian/tepuk terhadap keberhasilan siswa		
		b. Guru mengakui/menghargai usaha siswa melalui penguatan verbal dan non verbal		
		c. Memberi penghargan berupa stiker bintang		
		d. Mengapresiasi siswa untuk belajar lebih giat		
Jumlah Skor Perolehan				
Kriteria				

Penskoran

Rerata Skor = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$

Rerata Skor = ---- =

Rerata Skor	Kriteria
$1{,}00 \leq$ skor $\leq 1{,}75$	Kurang (K)
$1{,}75 \leq$ skor $< 2{,}5$	Cukup (C)
$2{,}5 \leq$ skor $< 3{,}25$	Baik (B)
$3{,}25 \leq$ skor ≤ 4	Sangat baik (SB)

LAMPIRAN 3

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

SIKLUS ....

Nama Siswa : .....
Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Kelas : IV
Hari, tanggal : .... Januari 2015
Petunjuk :

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak untuk deskriptor yang terlaksana!
2. Tulis jumlah skor yang diperoleh, sesuai dengan deskriptor yang tampak sebagai berikut:
   Skor 1 (Jika satu deskriptor tampak)
   Skor 2 (Jika dua deskriptor tampak)
   Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak)
   Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak)

No	**Indikator** (DePorter, 2014: 39-40)	**Deskriptor** Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)	**Tampak**	**Jumlah Skor**
1.	Antusias melakukan pembelajaran	a. Antusias menyampaikan pengetahuan awal		
		b. Semangat menyanyikan lagu		
		c. Antusias menjawab pertanyaan		
		d. Semangat memperhatikan petunjuk dari guru		
2	Mengumpulkan informasi	a. Menyimak informasi yang disampaikan oleh guru		
		b. Aktif melakukan permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D)		
		c. Aktif mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)		
		d. Mengidentifikasi dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari		
3	Terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran.	a. Menemukan inti materi		
		b. Menyampaikan pendapat/hasil diskusi		
		c. Menanggapi hasil diskusi kelompok lain		
		d. Mencatat kata kunci/informasi penting materi pelajaran		
4	Menunjukkan bahwa mereka	a. Aktif membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan pusat dengan baik		

	tahu.	b. Menampilkan yel-yel kelompok		
		c. Aktif melakukan kuis komunikata		
		d. Mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.		
5	Mengulas kembali ilmu yang dipelajari.	a. Aktif mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan		
		b. Menyimpulkan ilmu yang dipelajari secara lisan maupun tulis		
		c. Berani menyampaikan hasil diskusi secara runtut dalam kegiatan presentasi		
		d. Berani menyimpulkan secara keseluruhan ilmu yang dipelajari		
6	Merayakan keberhasilan.	a. Menunjukkan kegembiraan ketika berhasil		
		b. Mengakui/menghargai usaha orang lain		
		c. Termotivasi untuk lebih giat belajar jika teman berhasil		
		d. Mengerjakan soal evaluasi secara individu Memberi penghargan berupa stiker bintang		
Jumlah Skor Perolehan				
Kriteria				

Penskoran

Rerata Skor = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$

Rerata Skor = ---- =

Rerata Skor	Kriteria
1,00 ≤ skor ≤ 1,75	Kurang (K)
1,75 ≤ skor < 2,5	Cukup (C)
2,5 ≤ skor < 3,25	Baik (B)
3,25 ≤ skor ≤ 4	Sangat baik (SB)

LAMPIRAN 4

LEMBAR PENGAMATAN SIKAP SISWA

Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : IV/ 2

No.	NamaSiswa	Sikap				Nilai	Ket
		Perhatian	Tanggung jawab	Berani	Cinta tanah air		
1	EL						
2	RJM						
3	AK						
4	IS						
5	AM						
6	DPS						
7	DNK						
8	DPM						
9	GP						
10	NAT						
11	NCI						
12	VMD						
13	ZLF						
14	MSH						
15	SNO						
16	TH						
17	RDP						
18	DHK						

Keterangan:

A. Perhatian
   a. skor 1 jika siswa kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran
   b. skor 2 jika siswa cukup memperhatikan kegiatan pembelajaran
   c. skor 3 jika siswa memperhatikan kegiatan pembelajaran
   d. skor 4 jika siswa aktif memperhatikan kegiatan pembelajaran
B. Tanggungjawab
   a. skor 1 jika siswa kurang bertanggungjawab dalam kelompok
   b. skor 2 jika siswacukupbertanggung jawab dalam kelompok
   c. skor 3 jika siswa bertanggung jawab dalam kelompok
   d. skor 4 jika siswaaktif bertanggungjawab dengan kompak
C. Berani
   a. skor 1 jika siswa kurang memiliki keberanian
   b. skor 2 jika siswa cukupberani
   c. skor 3 jika siswa sesekali berani mengemukakan pendapat
   d. skor 4 jika siswa sering memiliki keberanian untuk tunjuk tangan mengemukakan pendapat
D. Cinta tanah air
   a. skor 1 jika siswa kurang senang belajar PKn
   b. skor 2 jika siswa cukup memiliki wawasan cinta pelajaran PKn
   c. skor 3 jika siswa senang belajar dan cinta pelajaran PKn
   d. skor 4 jika siswa senang belajar, memiliki wawasan luas kecintaaan tanah air dan pelajaran PKn

LAMPIRAN 5

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS 1

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Kelas : IV
Hari, tanggal : Rabu, 07 Januari 2015
Petunjuk :

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak untuk deskriptor yang terlaksana!
2. Tulis jumlah skor yang diperoleh, sesuai dengan deskriptor yang tampak sebagai berikut:
   Skor 1 (Jika satu deskriptor tampak)
   Skor 2 (Jika dua deskriptor tampak)
   Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak)
   Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak)

No	Indikator (DePorter, 2014: 39-40)	Deskriptor Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)	Tampak	Jumlah Skor
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	a. Membimbing siswa menyanyikan lagu dengan penuh semangat	✓	4
		b. Menanyakan apa manfaat mempelajari lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	
		c. Menunjukkan media *Flash Card*	✓	
		d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	✓	
2	Membimbing siswa mengumpulkan informasi	a. Guru menjelaskan sekilas tentang materi	✓	3
		b. Memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D)	✓	
		c. Membimbing siswa mengaitkan konsep dalam kegiatan mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)	✓	
		d. Menyampaikan pertanyaan yang lebih kompleks tentang kaitan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari	-	
3	Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci	a. Guru membimbing siswa menemukan konsep;	✓	4
		b. Membangun keterampilan berpikir siswa untuk menyampaikan pendapat/hasil diskusi	✓	
		c. Menciptakan makna dan keterkaitan belajar	✓	
		d. Memberi penekanan pokok/kata kunci	✓	

	pelajaran	perbedaan wewenang dan tugas masing-masing lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat		
4	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	a. Membimbing siswa membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	2
		b. Guru memberi kesempatan siswa menampilkan yel-yel kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa melakukan kuis komunikata	-	
		d. Mendorong siswa mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki	-	
5	Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	a. Guru membimbing siswa mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan	✓	2
		b. Menyimpulkan jawaban kuis komunikata	✓	
		c. Membimbing dan memberi kesempatan siswa menyimpulkan materi	-	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti	-	
6	Merayakan keberhasilan siswa	a. Guru memberi pujian/tepuk terhadap keberhasilan siswa	✓	2
		b. Guru mengakui/menghargai usaha siswa melalui penguatan verbal dan non verbal	✓	
		c. Memberi penghargan berupa stiker bintang	-	
		d. Mengapresiasi siswa untuk belajar lebih giat	-	
Jumlah Skor Perolehan				17
Kriteria				Baik

Penskoran

Rerata Skor = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$

Rerata Skor = $\frac{17}{6}$ = 2,8

Rerata Skor	Kriteria
1,00 ≤ skor ≤ 1,75	Kurang (K)
1,75 ≤ skor < 2,5	Cukup (C)
2,5 ≤ skor < 3,25	Baik (B)
3,25 ≤ skor ≤ 4	Sangat baik (SB)

Semarang, 07 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 6

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS II

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Kelas : IV
Hari, tanggal : Kamis, 08 Januari 2015
Petunjuk :

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak untuk deskriptor yang terlaksana!
2. Tulis jumlah skor yang diperoleh, sesuai dengan deskriptor yang tampak sebagai berikut:
   Skor 1 (Jika satu deskriptor tampak)
   Skor 2 (Jika dua deskriptor tampak)
   Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak)
   Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak)

No	Indikator (DePorter, 2014: 39-40)	Deskriptor Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)	Tampak	Jumlah Skor
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	a. Membimbing siswa menyanyikan lagu dengan penuh semangat	-	3
		b. Menanyakan apa manfaat mempelajari lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	
		c. Menunjukkan media *Flash Card*	✓	
		d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	✓	
2	Membimbing siswa mengumpulkan informasi	a. Guru menjelaskan sekilas tentang materi	✓	2
		b. Memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D)	✓	
		c. Membimbing siswa mengaitkan konsep dalam kegiatan mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)	-	
		d.Menyampaikan pertanyaan yang lebih kompleks tentang kaitan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari	-	
3	Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan	a. Guru membimbing siswa menemukan konsep;	✓	
		b. Membangun keterampilan berpikir siswa untuk menyampaikan pendapat/hasil diskusi	✓	
		c. Menciptakan makna dan keterkaitan belajar	✓	

	pokok/kata kunci pelajaran	d. Memberi penekanan pokok/kata kunci perbedaan wewenang dan tugas masing-masing lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	
4	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	a. Membimbing siswa membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	4
		b. Guru memberi kesempatan siswa menampilkan yel-yel kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa melakukan kuis komunikata	✓	
		d. Mendorong siswa mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki	✓	
5	Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	a. Guru membimbing siswa mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan	✓	4
		b. Menyimpulkan jawaban kuis komunikata	✓	
		c. Membimbing dan memberi kesempatan siswa menyimpulkan materi	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti	✓	
6	Merayakan keberhasilan siswa	a. Guru memberi pujian/tepuk terhadap keberhasilan siswa	✓	4
		b. Guru mengakui/menghargai usaha siswa melalui penguatan verbal dan non verbal	✓	
		c. Memberi penghargan berupa stiker bintang	✓	
		d. Mengapresiasi siswa untuk belajar lebih giat	✓	
Jumlah Skor Perolehan				21
Kriteria				**Sangat Baik**

Penskoran

Rerata Skor = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$

Rerata Skor = $\frac{21}{6}$ = 3,5

Semarang, 08 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Rerata Skor	Kriteria
1,00 ≤ skor ≤ 1,75	Kurang (K)
1,75 ≤ skor < 2,5	Cukup (C)
2,5 ≤ skor < 3,25	Baik (B)
3,25 ≤ skor ≤ 4	Sangat baik (SB)

LAMPIRAN 7

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

SIKLUS III

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Kelas : IV
Hari, tanggal : Rabu, 14 Januari 2015
Petunjuk :

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tampak untuk deskriptor yang terlaksana!
2. Tulis jumlah skor yang diperoleh, sesuai dengan deskriptor yang tampak sebagai berikut:
   Skor 1 (Jika satu deskriptor tampak)
   Skor 2 (Jika dua deskriptor tampak)
   Skor 3 (Jika tiga deskriptor tampak)
   Skor 4 (Jika empat deskriptor tampak)

No	Indikator (DePorter, 2014: 39-40)	Deskriptor Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 127-136)	Tampak	Jumlah Skor
1.	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	a. Membimbing siswa menyanyikan lagu dengan penuh semangat	✓	4
		b. Menanyakan apa manfaat mempelajari lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	
		c. Menunjukkan media *Flash Card*	✓	
		d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran	✓	
2	Membimbing siswa mengumpulkan informasi	a. Guru menjelaskan sekilas tentang materi	✓	3
		b. Memberikan pengalaman belajar siswa melalui permainan, *Flash Card* dilihat, dibaca dan ditulis (3D)	✓	
		c. Membimbing siswa mengaitkan konsep dalam kegiatan mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS)	✓	
		d. Menyampaikan pertanyaan yang lebih kompleks tentang kaitan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari	-	
3	Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan	a. Guru membimbing siswa menemukan konsep;	✓	
		b. Membangun keterampilan berpikir siswa untuk menyampaikan pendapat/hasil diskusi	✓	
		c. Menciptakan makna dan keterkaitan belajar	✓	

	pokok/kata kunci pelajaran	d. Memberi penekanan pokok/kata kunci perbedaan wewenang dan tugas masing-masing lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	
4	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	a. Membimbing siswa membuat bagan lembaga/organisasi/sistem pemerintahan tingkat pusat	✓	4
		b. Guru memberi kesempatan siswa menampilkan yel-yel kelompok	✓	
		c. Membimbing siswa melakukan kuis komunikata	✓	
		d. Mendorong siswa mengemukakan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki	✓	
5	Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	a. Guru membimbing siswa mengulas kembali kuis komunikata yang telah dilakukan	✓	4
		b. Menyimpulkan jawaban kuis komunikata	✓	
		c. Membimbing dan memberi kesempatan siswa menyimpulkan materi	✓	
		d. Memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang di mengerti	✓	
6	Merayakan keberhasilan siswa	a. Guru memberi pujian/tepuk terhadap keberhasilan siswa	✓	4
		b. Guru mengakui/menghargai usaha siswa melalui penguatan verbal dan non verbal	✓	
		c. Memberi penghargan berupa stiker bintang	✓	
		d. Mengapresiasi siswa untuk belajar lebih giat	✓	
Jumlah Skor Perolehan				**23**
Kriteria				**Sangat Baik**

Penskoran

Rerata Skor = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah indikator}}$

Rerata Skor= $\frac{23}{6}$= 3,83

Rerata Skor	Kriteria
1,00 ≤ skor ≤ 1,75	Kurang (K)
1,75 ≤ skor < 2,5	Cukup (C)
2,5 ≤ skor < 3,25	Baik (B)
3,25 ≤ skor ≤ 4	Sangat baik (SB)

Semarang, 14 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 8

REKAPITULASI PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

(SIKLUS I, II DAN III)

No.	Indikator Keterampilan Guru Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 39-40)	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Menumbuhkan minat dan antusias belajar siswa	4	3	4
2.	Membimbing siswa mengumpulkan informasi	3	2	3
3.	Membangun keterampilan berpikir siswa dengan menyampaikan pokok/kata kunci pelajaran	4	4	4
4.	Memberi kesempatan siswa menunjukkan bahwa mereka tahu	2	4	4
5.	Membimbing siswa mengulas kembali ilmu yang dipelajari	2	4	4
6.	Merayakan keberhasilan siswa	2	4	4
Jumlah Skor Perolehan		17	21	23
Rerata skor		2,8	3,5	3,83
Kriteria		**Baik**	**Sangat Baik**	**Sangat Baik**

Guru Kelas IV
SDN Sekaran 02 Semarang,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 9

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I

No	Nama	Indikator						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	EL	2	2	2	2	2	2	12
2.	RJM	3	2	2	2	2	3	14
3.	AK	3	3	4	2	3	4	19
4.	IS	2	2	2	2	3	3	14
5.	AM	3	3	4	3	4	4	21
6.	DPS	3	3	4	3	4	4	21
7.	DNK	3	3	4	3	4	4	21
8.	DPM	3	3	4	3	3	4	20
9.	GP	3	3	3	2	3	3	17
10.	NAT	3	3	4	3	4	4	21
11.	NCI	3	3	4	3	4	4	21
12.	VMD	3	3	4	3	3	4	20
13.	ZLF	3	3	3	2	3	3	17
14.	MSH	3	2	3	2	3	4	17
15.	SNO	2	2	3	2	2	3	14
16.	TH	3	3	4	2	3	4	19
17.	RDP	3	3	4	3	3	4	20
18.	DHK	2	2	3	2	2	3	14
Rerata Skor		2,8	2,7	3,4	2,4	3,1	3,6	18
Kriteria								**Baik**

Mengetahui
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 10

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS II

No	Nama	Indikator						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	EL	2	2	3	3	2	3	15
2.	RJM	3	2	3	3	2	3	16
3.	AK	3	3	4	2	3	4	19
4.	IS	2	2	3	3	3	3	16
5.	AM	3	4	4	3	4	4	22
6.	DPS	4	3	4	3	4	4	22
7.	DNK	4	4	4	3	4	4	23
8.	DPM	4	3	4	3	3	4	21
9.	GP	3	3	3	2	3	3	17
10.	NAT	4	4	4	3	4	4	23
11.	NCI	4	3	4	3	4	4	22
12.	VMD	3	3	4	3	3	4	20
13.	ZLF	3	3	3	2	3	3	17
14.	MSH	3	3	3	3	3	4	19
15.	SNO	3	2	3	2	2	3	15
16.	TH	3	3	4	3	3	4	20
17.	RDP	3	3	4	3	3	4	20
18.	DHK	2	2	3	2	2	3	14
Rata-rata skor		3,11	2,89	3,56	2,72	3,06	3,61	18,9
Kriteria								**Baik**

Mengetahui
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 11

HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS III

No	Nama	Indikator						Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	
1.	EL	2	2	3	3	2	3	15
2.	RJM	3	2	3	3	2	3	16
3.	AK	3	3	4	3	3	4	20
4.	IS	2	2	3	3	3	3	16
5.	AM	4	4	4	4	4	4	24
6.	DPS	4	3	4	4	4	4	23
7.	DNK	4	4	4	3	4	4	23
8.	DPM	4	4	4	4	4	4	24
9.	GP	3	3	3	3	3	3	18
10.	NAT	4	4	4	4	4	4	24
11.	NCI	4	4	4	4	4	4	24
12.	VMD	3	3	4	3	3	4	20
13.	ZLF	3	3	3	3	3	3	18
14.	MSH	4	4	3	3	4	4	22
15.	SNO	3	3	3	3	3	3	18
16.	TH	3	3	4	3	3	4	20
17.	RDP	4	3	4	3	4	4	22
18.	DHK	2	2	3	3	2	3	15
Rata-rata skor		3,27	3,11	3,56	3,27	3,27	3,61	20,11
Kriteria								**Sangat Baik**

Mengetahui
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 12

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA

SIKLUS I, II, DAN III

No	Indikator Dirujuk dari pendapat ahli (DePorter, 2014: 39-140)	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Antusias melakukan pembelajaran	2,8	3,11	3,27
2	Mengumpulkan informasi	2,7	2,89	3,11
3	Terampil berpikir dengan menyampaikan pokok pelajaran	3,4	3,56	3,56
4	Menunjukkan bahwa mereka tahu	2,4	2,72	3,27
5	Mengulas kembali ilmu yang dipelajari	3,1	3,06	3,27
6	Merayakan keberhasilan	3,6	3,61	3,61
Jumlah Skor Perolehan		18	18,9	20,11
Kriteria		**Baik**	**Baik**	**Sangat Baik**

Mengetahui
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 13

REKAPITULASI HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PKn
Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

No.	Nama Siswa	Hasil Belajar Ranah Kognitif/Pengetahuan					
		Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	EL	34	TT	30	TT	47	TT
2	RJM	20	TT	57	TT	50	TT
3	AK	40	TT	57	TT	67	T
4	IS	30	TT	44	TT	64	TT
5	AM	77	T	84	T	97	T
6	DPS	87	T	80	T	87	T
7	DNK	87	T	84	T	94	T
8	DPM	80	T	87	T	90	T
9	GP	67	T	70	T	70	T
10	NAT	84	T	90	T	97	T
11	NCI	80	T	87	T	94	T
12	VMD	80	T	70	T	74	T
13	ZLF	64	TT	60	TT	67	T
14	MSH	70	T	74	T	80	T
15	SNO	50	TT	64	TT	67	T
16	TH	60	TT	67	T	67	T
17	RDP	67	T	74	T	80	T
18	DHK	40	TT	64	TT	64	TT
Nilai Terendah		**20**		**30**		**47**	
Nilai Tertinggi		**87**		**90**		**97**	
Ketidaktuntasan		**44,44%**		**38,89%**		**22,22%**	
Ketuntasan		**55,56%**		**61.11%**		**77,78%**	
Rata-rata		**62,0555556**		**69,0555556**		**75,3333333**	

Mengetahui
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

Semarang, 17 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 14

REKAPITULASI RENTANG NILAI HASIL BELAJAR SISWA

SIKLUS I, II, III

Rentang Nilai Siklus I

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Keterangan
89-100	Sangat Baik (SB)	-	Tuntas (T)
76-88	Baik (B)	7 siswa	Tuntas (T)
65-76	Cukup (C)	3 siswa	Tuntas (T)
0-64	Kurang (K)	8 siswa	Tidak Tuntas (TT)

Rentang Nilai Siklus II

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Keterangan
89-100	Sangat Baik (SB)	1 siswa	Tuntas (T)
76-88	Baik (B)	5 siswa	Tuntas (T)
65-76	Cukup (C)	5 siswa	Tuntas (T)
0-64	Kurang (K)	7 siswa	Tidak Tuntas (TT)

Rentang Nilai Siklus III

Rentang Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Keterangan
89-100	Sangat Baik (SB)	5 siswa	Tuntas (T)
76-88	Baik (B)	3 siswa	Tuntas (T)
65-76	Cukup (C)	6 siswa	Tuntas (T)
0-64	Kurang (K)	4 siswa	Tidak Tuntas (TT)

LAMPIRAN 15

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS I

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Ruang Kelas : IV
Hari/tanggal : Rabu, 07 Januari 2015
Materi : Lembaga Pemerintahan Pusat
Pukul : 07.00-08.10 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn!

Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan yang menumbuhkan semangat, meotivasi sisswa belajar aktif dan menyenangkan dengan media *Flash Card* sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), namun dalam beberapa indikator guru belum maksimal menerapkan model *Quantum learning* dengan media *Flash Card*. Guru belum maksimal dalam menggali pengetahuan siswa untuk mengaitkan sistem pemerintahan pusat dalam kehidupan sehari-hari pada tahap namai. Guru belum maksimal membimbing siswa menerapkan pengetahuan tentang lembaga pemerintahan pusat pada tahap demonstrasikan. Guru belum memberi kesempatan siswa memaparkan pengetahuan yang mereka dapat, memberi kesempatan siswa latihan kembali tentang lembaga pemerintahan pusat pada tahap ulangi. Guru tidak segera memberi penghargaan siswa pada siswa aktif pada tahap rayakan, sehingga enam siswa kurang aktif dalam kerja kelompok (alami), lima siswa belum menyampaikan pendapat dalam diskusi (namai). Sepuluh siswa belum berani menyampaikan hasil diskusi secara runtut melalui kegiatan presentasi (demonstrasikan, ulangi). Dua siswa belum termotivasi untuk belajar lebih giat dan belum seluruhnya mengerjakan soal evaluasi secara individu (rayakan).

Proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengajar dan aktivitas siswa secara keseluruhan sudah baik, hanya perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran dan memaksimalkan peran guru, bakat dan potensi siswa untuk mengembangkan ilmu mereka.

Semarang, 07 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 16

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Ruang Kelas : IV
Hari/tanggal : Kamis, 08 Januari 2015
Materi : Organisasi Pemerintahan Pusat
Pukul : 07.00-08.10 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn!

Guru berhasil mengkondisikan siswa pada pra kegiatan dan awal kegiatan, siswa antusias dengan lagu yang dinyanyikan dan media *Flash Card* yang ditunjukkan oleh guru pada setiap awal pembelajaran PKn, Guru belum maksimal dalam menggali pengetahuan siswa untuk mengaitkan organisasi pemerintahan tingkat pusat dalam kehidupan sehari-hari sehingga sepuluh siswa kurang antusias menjawab pertanyaan dari guru (tumbuhkan), sepuluh siswa kurang aktif dalam kerja kelompok (alami). Delapan siswa belum menyampaikan pendapat dalam diskusi (namai).

Proses pembelajaran berlangsung menyenangkan siswa sangat antusias menemukan konsep ilmu PKn dari media *Flash Card*, sebagian besar siswa semangat melakukan kuis kebangsaan. Pembelajaran lebih kondusif meskipun alokasi waktu melebihi batas maksimal, karena siswa menginginkan kuis kebangsaan lebih dari 3 *sheet* kuis.

Semarang, 08 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 17

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS III

JUDUL:

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang

Nama Guru : Yunita Tiara Riski
Ruang Kelas : IV
Hari/tanggal : Rabu, 14 Januari 2015
Materi : Sistem Pemerintahan Pusat
Pukul : 09.00-10.10 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran melalui Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn!

Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siswa antusias dan semangat belajar PKn, sikap perhatian siswa dalam menyimak penjelasan guru dan menyimak pendapat teman saat berdiskusi mulai berkembang, sikap tanggungjawab, berani mengemukakan pendapat sudah mulai menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Sikap cinta tanah air mulai terlihat sejak siklus I saat guru memberi orasi semangat belajar rakyat Indonesia, siswa dengan serempak telah menyiapkan jawaban orasi tersebut dengan pilihan kata yang menggebu, dan pada setiap siklus ada perkembangan jawaban orasi baru. Luar biasa!

Semarang, 14 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 18

HASIL WAWANCARA DENGAN OBSERVER

SIKLUS I

Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Hari/Tanggal : Rabu, 07 Januari 2015
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Lembaga Pemerintahan Tingkat Pusat

Pertanyaan:

1. Apakah pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran?
   Ya.
2. Apakah ada kelebihan dari model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn?
   Model *Quantum Learning* menyenangkan seperti pada pembelajaran PAIKEM, menciptakan pembelajaran yang kondusif siswa aktif, pemebelajaran lebih efektif dan efisien karena guru memadukan dengan media *Flash Card* yang bisa digunakan dalam permainan yang menyenangkan.
3. Apa sajakah kekurangan yang perlu diperbaiki pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*?
   Membutuhkan kesiapan dari guru untuk menyiapkan media sesuai dengan materi, membutuhkan persiapan yang matang untuk mengelola alokasi waktu belajar, agar permainan tidak mendominasi pembelajaran.
4. Apakah masukan untuk pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya?
   Guru lebih memperhatikan dan memperhitungkan alokasi waktu dan porsi materi yang akan disampaikan supaya tujuan pembelajaran tercapai maksimal.
5. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* menggunakan media *Flash Card* yang telah dilakukan?
   Baik.

Semarang, 07 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 19

HASIL WAWANCARA DENGAN OBSERVER

SIKLUS II

Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Hari/Tanggal : Kamis, 08 Januari 2015
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Organisasi Pemerintahan Tingkat Pusat

Pertanyaan:

1. Apakah pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran?

   Iya, sudah.

2. Apakah ada kelebihan dari model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn?

   Melatih siswa berani mengungkapkan pendapat dalam tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan. Setiap tahap memiliki karakteristik sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

3. Apa sajakah kekurangan yang perlu diperbaiki pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*?

   Pengelolaan kelas terhadap pembagian *Flash Card* lebih diarahkan supaya lebih kondusif.

4. Apakah masukan untuk pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya?

   Sesuiaikan materi dengan media yang akan digunakan oleh siswa.

5. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* menggunakan media *Flash Card* yang telah dilakukan?

   Menyenangkan dan berkesan.

Semarang, 08 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

LAMPIRAN 20

HASIL WAWANCARA DENGAN OBSERVER

SIKLUS III

Nama SD : SDN Sekaran 02 Semarang
Hari/Tanggal : Rabu, 14 Januari 2015
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

Pertanyaan:

1. Apakah pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam rencana pelaksanaan pembelajaran?

   Sudah.
2. Apakah ada kelebihan dari model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* pada pembelajaran PKn?

   Pembelajaran menyeangkan, siswa lebih mudah memahami materi PKn.
3. Apa sajakah kekurangan yang perlu diperbaiki pada pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card*?

   Alokasi waktu disesuaikan dengan model.
4. Apakah masukan untuk pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* dengan media *Flash Card* untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya?

   Sesuaikan materi dengan media yang akan digunakan oleh siswa.
5. Bagaimanakah proses pembelajaran PKn melalui model *Quantum Learning* menggunakan media *Flash Card* yang telah dilakukan?

   Menyenangkan, lebih efektif dan efisien.

Semarang, 14 Januari 2015
Observer,

Nurdini, S.Pd. SD
NIP.19570207 197701 2 004

SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : **SDN Sekaran 02 Semarang**

Mata Pelajaran : **PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)**

Kelas / Semester : **IV / 2**

STANDAR KOMPETENSI : **3.** Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll .	▪ lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat	▪ Mengamati media *Flash Card* ▪ Memperhatikan penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) ▪ Melakukan permainan *Flash Card* ▪ Melakukan kuiskomunikata	▪ Menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat ▪ Menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusa ▪ Mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat ▪ Mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat	▪ Tes tertulis	▪ Pengamatan Kinerja.	▪ Lembar Soal Tes Evaluasi(terlampir) ▪ Lembar Penilaian (terlampir)	2 x 35 menit.	▪ Standar isi PKN kelas IV semester 2 ▪ Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses ▪ Silabus PKn kelas IV semester 2 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan menjadi warga negara yang baik untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari dan Ati Sumiati, halaman: 53-76 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 66-78 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV, Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40 • Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman

LAMPIRAN 21

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
								dan Menyenangkan. Bobbi De Porter, halaman: 130-136 • Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas. Bobbi De Porter, halaman: 39-40
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)								

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

Semarang, 5 Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

SILABUS SIKLUS II

Nama Sekolah : **SDN Sekaran 02 Semarang**
Mata Pelajaran : **PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)**
Kelas / Semester : **IV / 2**
STANDAR KOMPETENSI : **3.** Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	▪ organisasi pemerintah tingkat pusat	▪ Mengamati media *Flash Card* ▪ Memperhatikan penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) ▪ Melakukan permainan *Flash Card* ▪ Melakukan kuis komunikata	▪ Mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat	▪ Tes tertulis	▪ Pengamatan Kinerja..	▪ Lembar Soal Tes Evaluasi(terlampir) ▪ Lembar Penilaian (terlampir)	2 x 35 menit.	▪ Standar isiPKn kelas IV semester 2 ▪ Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses ▪ Silabus PKn kelas IV semester 2 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan menjadi warga negara yang baik untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari dan Ati Sumiati, halaman: 53-76 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 68 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV, Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40 • Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bobbi De Porter, halaman: 141

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
								• Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas B
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)								

LAMPIRAN 22

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

Semarang, 07Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

SILABUS SIKLUS III

Nama Sekolah : **SDN Sekaran 02 Semarang**

Mata Pelajaran : **PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKn)**

Kelas / Semester : **IV / 2**

STANDAR KOMPETENSI : **3.** Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	▪ organisasi pemerintah tingkat pusat	▪ Mengamati media *Flash Card* ▪ Memperhatikan penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) ▪ Melakukan permainan *flash card* ▪ Melakukan kuis komunikata	▪ Mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat ▪ Menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat	▪ Tes tertulis	▪ Pengamatan Kinerja.	▪ Lembar Soal Tes Evaluasi(terlampir) ▪ Lembar Penilaian (terlampir)	2 x 35 menit.	▪ Standar isi PKN kelas IV semester 2 ▪ Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses ▪ Silabus PKn kelas IV semester 2 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan menjadi warga negara yang baik untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari dan Ati Sumiati, halaman: 53-76 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 66-78 • BSE Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV, Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40 • Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bobbi De

LAMPIRAN 23

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Jenis Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen Tes		
								Porter, halaman: 130-136 • Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas. Bobbi De Porter, halaman: 39-40
❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)								

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

Semarang, 10Januari 2015
Peneliti,

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

LAMPIRAN 24

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
SIKLUS I

Nama Sekolah	:SDN Sekaran 02 Semarang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas	: IV (Empat)
Semester	: II (Dua)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 pertemuan)

I. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

II. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll

III. Indikator

i. Menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
ii. Menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat
iii. Mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
iv. Mengaitkanwewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *flash card*siswa dapat menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusatdengan benar
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusatbenar

3. Melalui permainan *Flash Card*siswa dapatmengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat dengan benar
4. Melalui kuis komunikata siswa dapat mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusatdengan baik.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

V. Materi Ajar

Lembaga Negara dalam Susunan Pemerintahan Tingkat Pusat

VI. Metode dan Model Pembelajaran

Metode = diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab

Model = *Quantum Learning*

VII. Media Pembelajaran

Media = *Flash Card*

(lembaga eksekutif, legislatif dan yudikatif)

VIII. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Pra Kegiatan** 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a dan presensi siswa 4. Menunjukkan media dan alat peraga **Awal Kegiatan** **TUMBUHKAN** 1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Dari Sabang Sampai Merauke"**(Eksplorasi)** 2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6siswa. Masing-	10 Menit

	masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama daerah di Indonesiaserta membuat yel-yel motivasi belajar**(Eksplorasi)** 3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakanapa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat "Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)** 4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang lembaga pemerintah pusat (eksekutif, legislatif dan yudikatif) **(Elaborasi)**	
Kegiatan Inti	**ALAMI** 5. Guru menyampaikan materi tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)** 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang lembaga pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)** 7. Guru mempersilakan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)** 8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)** 9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card*dan Lembar Kerja Siswa (LKS)untuk mengamati lembaga negara tingkat pusat (eksekutif, yudikatif, legislatif) **(elaborasi)** 10. Siswa mendiskusikan LKS **(elaborasi)** **NAMAI** 11. Siswa mempresentasikan hasil	45 Menit

	diskusi**(elaborasi)** **DEMONSTRASIKAN** 12. Siswa aktif melakukan kuis komunikata tentang lembaga pemerintahan tingkat pusatdengan media *Flash Card***(elaborasi)** **ULANGI** 13. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**	
Penutup	**RAYAKAN** 14. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)** 15. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)** 16. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan**(konfirmasi)** 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru 18. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR 19. Guru mengakhiri pengajaran dengan do'a bersama dan memberikan salam kepada siswa	15 Menit

IX. Penilaiaan

1. **Prosedur tes**

a. Tes awal : -

b. Tes proses : Lembar pengamatan kinerja

c. Tes akhir : Soal evaluasi

2. **Jenis tes** : Tertulis

3. **Bentuk tes** :Obyektif dan isian

4. **Alat tes** :Lembar Soal Evaluasi (Individu)

X. Sumber

a) Standar isi PKN kelas IV semester 2.

b) Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses.

c) Silabus PKn kelas IV semester 2.

d) BSE Pendidikan Kewarganegaraan menjadi warga negara yang baik untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari, halaman: 53-76.

e) BSE Pendidikan Kewarganegaraan Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 66-78.

f) BSE Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV, Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40.

g) Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bobbi De Porter, halaman: 130-136.

h) Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas. Bobbi De Porter, halaman: 39-40.

Semarang, 5 Januari 2015

Dosen Pembimbing,

Peneliti,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820 198703 1 003

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

SD. SEKARAN 02
KEC. GUNUNGPATI

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

MATERI AJAR
SISTEM PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT

Untuk menyelenggarakan pemerintahan di Indonesia memerlukanlembaga-lembaga negara yang mempunyai tugas dan wewenang sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

A. Lembaga-lembaga Negara dalam Susunan Pemerintahan Pusat

Setiap negara mempunyai bentuk dan sistem pemerintahan sendiri-sendiri.Ada yang berbentuk kerajaan dan ada pula yang berbentuk republik. Negara Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik. Kedaulatan ada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang-Undang Dasar. Sedangkan sistem pemerintahan suatu negara disesuaikan dengan kondisi negara masing-masing. Untuk menyelenggarakannya, dibentuklah lembaga negara di Indonesia, yaitu:

1. LEMBAGA LEGISLATIF

Lembaga legislatif adalah lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Lembaga ini terdiri atas DPR, MPR, dan DPD.

a. DPR

DPR singkatan dari Dewan Perwakilan Rakyat. Anggota DPR dipilih dari partai politik yang berkompetisi dalam pemilihan umum legislatif. Lembaga DPR mempunyai 3 (tiga) fungsi:

1. Mengadakan dan mengesahkan undang-undang negara (*fungsi legislasi*).
2. Mengesahkan anggaran belanja dan pendapatan negara (*fungsi anggaran*).
3. Mengawasi jalannya roda pemerintahan (*fungsi pengawasan*).

b. DPD

DPD singkatan dari Dewan Perwakilan Daerah. Anggota DPD dipilih dari setiap provinsi melalui pemilihan umum. Di mana 4 calon anggota DPD yang memperoleh suara terbanyak ditetapkan menjadi anggota DPD.

Adapun tugas DPD antara lain:

1. Mengajukan RUU (Rancangan Undang-Undang) kepada DPR.
2. Ikut membahas RUU.
3. Melakukan pengawasan pelaksanaan RUU.

Adapun RUU yang dimaksud hanya berkaitan dengan otonomi daerah, hubungan pusat – daerah, pembentukan dan pemekaran serta penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya ekonomi lainnya serta perimbangan keuangan pusat dan daerah.

c. MPR

MPR singkatan dari Majelis Permusyawaratan Rakyat. Anggota MPR terdiri dari anggota DPR dan DPD. Tugas dan wewenang MPR antara lain:

1) Mengubah dan menetapkan UUD.
2) Melantik presiden dan wakil presiden.
3) Memberhentikan presiden dan wakil presiden dalam masa jabatannya menurut UUD.

2. LEMBAGA YUDIKATIF

Lembaga yudikatif adalah lembaga yang memegang kekuasaan di bidang kehakiman. Lembaga ini bebas dari campur tangan siapa pun. Lembaga yudikatif juga yang menyelenggarakan peradilan guna menegakkan hukum dan keadilan. Lembaga yudikatif terdiri dari:

a. Mahkamah Agung (MA)

Mahkamah Agung merupakan badan yang melaksanakan kekuasaan kehakiman tertinggi. Mahkamah Agung menangani aduan pelanggaran undang-undang atau peraturan. Aturan ini bisa dilakukan oleh seseorang atau sekelompok masyarakat. Di sinilah seseorang atau sekelompok masyarakat dinyatakan bersalah atau tidak. Di sini juga seseorang atau sekelompok masyarakat mencarikeadilan. Oleh karena itu MA tidak boleh terpengaruh oleh siapapun. MA juga tidak boleh terpengaruh oleh apa pun dalam memutus perkara. Mahkamah Agung terdiri atas hakim agung dan beberapa hakim muda. Calon hakim agung diusulkan kepada DPR oleh Komisi Yudisial untuk mendapat persetujuan. Selanjutnya, presidenlah yang mengangkat hakim agung. Adapun ketua MA dipilih atas mufakat hakim agung yang terpilih. Dalam melaksanakan tugasnya, Mahkamah Agung membawahi badan peradilan, antara lain Peradilan Umum, Peradilan Agama, Peradilan Militer, dan Peradilan Tata Usaha Negara.

b. Mahkamah Konstitusi (MK)

Mahkamah Konstitusi adalah lembaga kehakiman yang menangani tuntutan masyarakat atas kelayakan suatu undang-undang atau peraturan. Mahkamah Konstitusi dapat mencabut suatu peraturan atau UU yang dirasa tidak adil atau tidak layak, serta bertentangan dengan UUD 45.

Menurut UUD 1945, ada empat kewenangan MK, yaitu:

1) Menguji UU terhadap UUD 1945.
2) Memutus sengketa kewenangan lembaga negara yang diberikan oleh UUD.
3) Memutuskan pembubaran partai politik.
4) Memutus perselisihan tentang hasil pemilihan umum.

c. Komisi Yudisial (KY)

Komisi Yudisial adalah lembaga yang mengawasi para hakim dalam memutus perkara. Komisi Yudisial menerima keluhan dan aduan masyarakat atas perilaku hakim dalam memutus perkara. Setelah menerima aduan masyarakat, KY kemudian menyelidiki hakim yang dimaksud. Setelah itu barulah KY mengeluarkan rekomendasi kepada MA atas nasib hakim. KY diangkat dan diberhentikan presiden atas persetujuan DPR. Anggota KY dipilih karena pengetahuan dan pengalamannya di bidang hukum serta kejujurannya.

3. LEMBAGA EKSEKUTIF

Lembaga eksekutif artinya lembaga yang memegang kekuasaan pemerintahan. Lembaga ini merupakan lembaga yang paling luas wewenang dan tugasnya dibanding lembaga negara legislatif dan yudikatif. Lembaga inilah yang mengendalikan dan melaksanakan pembangunan sesuai UU. Lembaga ekskutif dipimpin oleh presiden dan wakil presiden. Presiden dan wakil presiden juga dibantu menteri-menteri dan lembaga negara lainnya. Lembaga eksekutif itulah yang disebut dengan pemerintah pusat. Presiden dan wakil presiden dipilih oleh rakyat Indonesia dalam pemilihan presiden.

MEDIA PEMBELAJARAN

LAMPIRAN 25

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Sekaran 02 Semarang
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : IV (Empat)
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan).

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.2 Mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.3 Menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.4 Menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *Flash Card*siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusatdengan benar
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan benar
3. Melalui permainan *Flash Card* siswa dapat menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan benar

4. Melalui kegiatan demostrasi, menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkatdengan baik.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

E. Materi Ajar

Organisasi Pemerintahan Tingkat Pusat

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode = diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab

Model = *Quantum Learning*

G. Media Pembelajaran

Media = *Flash Card*(organisasi pemerintahan tingkat pusat)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Pra Kegiatan** 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a dan presensi siswa 4. Menunjukkan media dan alat peraga **Awal Kegiatan** **TUMBUHKAN** 1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Garuda Pancasila" **(Eksplorasi)** 2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama kota di Indonesia serta membuat yel-yel motivasi belajar **(Eksplorasi)**	10 Menit

	3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakanapa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat “Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)** 4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card (*kartu berukuran 25cmx30cm) tentang organisasi pemerintah tingkat pusat (Presiden, Wapres, Menteri, Sekretariat Kabinet, Jaksa, TNI, KPU) **(Elaborasi)**	
Kegiatan Inti	**ALAMI** 5. Guru menyampaikan materi tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)** 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)** 7. Guru mempersilahkan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)** 8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)** 9. Masing-masing kelompok diberi media*Flash Card*dan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mengamati organisasi pemerintahan tingkat pusat (Presiden, Wapres, Menteri, Sekretariat Kabinet, Jaksa, TNI, KPU) **(elaborasi)** 10. Siswaberkelompok mendiskusikan LKS dengan media *Flash Card***(elaborasi)** **NAMAI**	45 Menit

	11. Siswa mempresentasikan hasil diskusi **(elaborasi)** **DEMONSTRASIKAN** 12. Siswa aktif melakukan kuis kebangsaan tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat**(elaborasi)** **ULANGI** 13. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang telah berlangsung.**(konfirmasi)**	
Penutup	**RAYAKAN** 14. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)** 15. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)** 16. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)** 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru 18. Guru memberi tindak lanjut berupa PR 19. Guru mengakhiri pengajaran dengan do'a bersama dan memberikan salam kepada siswa	

I. Penilaiaan

1. Prosedur tes

a. Tes awal : -

b. Tes proses : Lembar pengamatan kinerja

c. Tes akhir : Soal evaluasi

2. **Jenis tes** : Tertulis
3. **Bentuk tes** :Obyektif dan isian
4. **Alat tes** : Lembar Soal Evaluasi (Individu)

J. Sumber

a) Standar isi PKN kelas IV semester 2.
b) Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses.
c) Silabus PKn kelas IV semester 2.
d) BSE Pendidikan Kewarganegaraan menjadi warga negara yang baik untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari, halaman: 53-76.
e) BSE Pendidikan Kewarganegaraan Bangga Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV, Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 66-78.
f) BSE Pendidikan Kewarganegaraan 4 untuk SD/MI kelas IV, Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40.
g) Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bobbi De Porter, halaman: 130-136.
h) Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas. Bobbi De Porter, halaman: 39-40.

Semarang, 10Januari 2015

Dosen Pembimbing,

Peneliti,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820 198703 1 003

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

SD. SEKARAN 02
KEC. GUNUNGPATI

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

MATERI AJAR
ORGANISASI PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT

Pemerintahan pusat adalah pelaksana pemerintahan yangmengurusi seluruh wilayah negara. Pemerintahan tingkat pusat terdiri dari presiden wakil presiden, di bantu para menteri dan organisasi pemerintahan. Bagian-bagian organisasi pemerintah pusat antara lain:

1. PRESIDEN

a. Tugas Presiden sebagai **Kepala Negara**

1) Memegang kekuasaan pemerintahan menurut UUD 1945 (sesuai UUD 45 pasal 4 ayat 1)
2) Menetapkan Peraturan Pemerintah (PP) untuk menjalankan UU (UUD 45 pasal 5 ayat 2)
3) Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri negara(UUD 45 pasal 17 ayat 2).

b. Tugas Presiden dalam **Bidang Legislatif**

1) Memegang kekuasaan membentuk UU dengan persetujuan DPR (UUD 45 pasal 5 ayat 1)
2) Berhak menetapkan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (UUD 45 pasal 22 ayat 1).

c. Tugas Presiden dalam **Bidang Yudikatif**

1) Memberi *grasi*, yaitu ampunan yang diberikan kepada orangyang telah dijatuhi hukuman atas pertimbangan MahkamahAgung.
2) Memberi *amnesti*, yaitu pengampunan atau penghapusanhukuman pada seseorang atau sekelompok orang yang telahmelakukan tindak pidana atas pertimbangan DPR.
3) Memberi *abolisi*, yaitu penghapusan atau peniadaan pidanaatas pertimbangan DPR.
4) Memberi *rehabilitasi*, yaitu pemulihan nama baik padaseseorang atau sekelompok orang atas pertimbanganMahkamah Agung.

2. **WAKIL PRESIDEN**

Tugas Wakil Presiden meliputi:

a. Membantu presiden dalam menjalankan kewajibannya sehari-hari.

b. Mewakili presiden apabila presiden berhalangan sementara.

c. Mengganti presiden apabila presiden berhalangan tetap.

Adapun organisasi yang membantu tugaspresiden selaku kepala negara sebagai berikut.

1. **KEMENTERIAN NEGARA**

Dalam menjalankan tugas presiden dan wakil presiden dibantu para menteri. Menteri ini membawahi bidang-bidang tertentu. Ada tiga jenis menteri yaitu **menteri departemen, menteri negara, dan menteri koordinator.**

a. **Menteri Departemen**

Departemen merupakan unsur pelaksana pemerintah yangdipimpin oleh menteri yang bertanggung jawab kepada presiden.Departemen mempunyai tugas membantu presiden dalammenyelenggarakan sebagian tugas pemerintahan di bidang masing-masing

b. **Menteri Negara**

Menteri negara menangani tugas tertentu dalam kegiatan pemerintah negara yang tidak ditangani oleh departemen.

c. **Menteri koordinator**

Menteri koordinator mempunyai tugas mengoordinasikan penyiapan dan penyusunan kebijakan serta pelaksanaannya di bidang tertentu dalam kegiatan pemerintahan negara

2. **SEKRETARIAT NEGARA RI**

Setneg RI atau Sekretariat Kabinetadalah lembaga pemerintah yang berkedudukan di bawah presiden dan bertanggung jawab langsung kepada presiden. Adapun tugasnya memberikan dukungan staf dan pelayanan administrasi kepada presiden selaku kepala negara dalam menyelenggarakan kekuasaan pemerintahan negara, sekretaris kabinet merupakan pejabat setingkat menteri.

3. LEMBAGA PEMERINTAH NONDEPARTEMEN (LPND)

Lembaga pemerintah pusat yang dibentuk untuk melaksanakan tugas pemerintahan **tertentu** dari presiden. Kepala LPND berada di bawah presiden dan bertanggung jawab langsung kepada presiden.

1. Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI)
2. Badan Intelejen Negara (BIN)
3. Badan Kepegawaian Negara (BKN)
4. Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN)
5. Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM)
6. Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (BAKOSURTANAL)
7. Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG)
8. Badan Nasional Penempatan dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia (BNP2TKI)
9. Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM)
10. Badan Pengawas Tenaga Nuklir (BAPETEN)
11. Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan (BPKP)
12. Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT)
13. Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (BAPPENAS)
14. Badan Pertanahan Nasional (BPN)
15. Badan Pusat Statistik (BPS)
16. Badan Standarisasi Nasional (BSN)
17. Badan Tenaga Nuklir Nasional (BATAN)
18. Lembaga Administrasi Negara (LAN)
19. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)
20. Lembaga Ketahanan Nasional (LEMHANNAS)
21. Lembaga Penerbangan Antariksa Nasional (LAPAN)
22. Lembaga Sandi Negara (LEMSANEG)
23. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (PERPUSNAS)
24. Badan SAR Nasional (BASARNAS)

Gambar 1.1: Tim SAR adalah LPND yang menangani masalah bencana

4. KEJAKSAAN

Kejaksaan dipimpin oleh Jaksa Agung. Jaksa Agung dipilihlangsung oleh presiden. Karena itu jaksa agung bertanggung jawabterhadap presiden. Lembaga kejaksaan adalah lembaga yang bertugasmengajukan tuntutan di muka pengadilan terhadap para pelakukejahatan.

5. BADAN EKSTRA STRUKTURAL

Lembaga yang dibentuk untukmemberi pertimbangan kepada presiden atau menteri dalam rangkakoordinasi atau pelaksanaan kegiatan tertentu. Lembaga ini jugamembantu tugas tertentu dari suatu departemen. Lembaga ini bersifat ekstra struktural. Jadi tidak termasuk dalamstruktur organisasi kementerian, departemen, ataupun lembagapemerintah nondepartemen. Lembaga ini dapat dikepalai oleh menteri.Bahkan wakil presiden atau presiden sendiri. Adapun *nomenklatur*yang digunakan antara lain adalah dewan, badan, lembaga, tim, danlain-lain.

6. BADAN INDEPENDEN

Lembaga yang dibentuk oleh pemerintah pusat, namun bekerja secara independen.

7. TNI

TNI dipimpin oleh seorang panglima. Panglima TNI dipilih oleh presiden dengan persetujuan DPR. TNI dibagi menjadi 3 angkatan, yaitu angkatan darat, angkatan udara, dan angkatan laut. Setiap angkatan dipimpin oleh seorang kepala staff. TNI bertugas menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dari ancaman dari luar maupun dari dalam. Demikian juga dengan Polri. Polri juga termasuk lembaga negara. Kepolisian dipimpin oleh Kepala Kepolisian Republik Indonesia (Kapolri).

Kapolri dipilih presiden dengan persetujuan DPR. Kepolisian bertugas menjaga keamanan dan ketertiban di masyarakat

Gambar: TNI bertugas menjaga keutuhan NKRI

8. **PERWAKILAN PEMERINTAHAN RI DI LUAR NEGERI**

   Diwakili oleh duta besar. Duta besar ditunjuk oleh presiden atas persetujuan DPR. Duta besar berkantor di ibu kota manca negara.

MEDIA PEMBELAJARAN

LAMPIRAN 26

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Sekaran 02 Semarang
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : IV (Empat)
Semester : II (Dua)
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 pertemuan).

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat

3.2.2 Menyimpulkanbagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat

3.2.3 Membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *flash card*siswa dapat mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusatdengan benar
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat menyimpulkan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat dengan benar
3. Diberikan *Flash Card*siswa dapat membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusatdengan baik.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

E. Materi Ajar

Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat

F. Metode dan Model Pembelajaran

Metode = diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab

Model = *Quantum Learning*

G. Media Pembelajaran

Media = *Flash Card* (Sistem pemerintahan tingkat pusat)

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Pra Kegiatan** 1. Salam 2. Pengkondisian kelas 3. Do'a dan presensi siswa 4. Menunjukkan media dan alat peraga **Awal Kegiatan** **TUMBUHKAN** 1. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Satu Nusa Satu Bangsa" **(Eksplorasi)** 2. Guru meminta siswa membentuk kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6siswa. Masing-masing kelompok membuat nama kelompok menggunakan nama kota di Indonesia serta membuat yel-yel motivasi belajar **(Eksplorasi)** 3. Guru menumbuhkan semangat dan antusias belajar dengan menanyakan apa manfaat mempelajari sistem pemerintahan tingkat pusat "Apa Manfaat Bagiku? (AMBAK) **(Eksplorasi)** 4. Guru menunjukkan gambar lembaga pemerintahan tingkat pusat berupa *Flash Card* (kartu berukuran 25cmx30cm) tentang	10 Menit

	sistem pemerintah tingkat pusat**(Elaborasi)**	
Kegiatan Inti	**ALAMI** 5. Guru menyampaikan materi tentang sistem pemerintahan tingkat pusat **(eksplorasi)** 6. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang sistem pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)** 7. Guru mempersilahkan seluruh kelompok membuat yel-yel motivasi belajar **(eksplorasi)** 8. Siswa menampilkan yel-yel kelompok **(elaborasi)** 9. Masing-masing kelompok diberi media *Flash Card*dan lembar kerja siswa (LKS) untuk mengamati sistem pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)** 10. Siswaberkelompok mendiskusikan dengan media *Flash Card***(elaborasi)** 11. Siswa mendiskusikan LKS **(elaborasi)** **NAMAI** 12. Siswa membuat bagan sistem pemerintahan tingkat pusat dengan bantuan media *Flash Card* **(elaborasi)** **DEMONSTRASIKAN** 13. Siswa aktif melakukan kuis kebangsaan tentang sistem pemerintahan tingkat pusat **(elaborasi)** **ULANGI** 14. Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban kuis, mengulas kembali pembelajaran yang	45 Menit

	telah berlangsung.**(konfirmasi)**	
Penutup	**RAYAKAN** 15. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)** 16. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)** 17. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)** 18. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru 19. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PGuru mengakhiri pengajaran dengan do'a bersama dan memberikan salam kepada siswa	
Penutup	**RAYAKAN** 20. Guru bersama siswa merayakan pembelajaran yang telah berlangsung **(konfirmasi)** 21. Guru memberi penghargaan bagi siswa yang aktif **(konfirmasi)** 22. Guru bersama siswa menyimpulkan permbelajaran yang telah dilaksanakan **(konfirmasi)** 23. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru 24. Guru memberi tindak lanjut berupa tugas/ PR 25. Guru mengakhiri pengajaran dengan do'a bersama dan memberikan salam kepada siswa	15 Menit

I. Penilaiaan

1. Prosedur tes

a. Tes awal : -

b. Tes proses : Lembar pengamatan kinerja

c. Tes akhir : Soal evaluasi

2. Jenis tes : Tertulis

3. Bentuk tes :Obyektif dan isian

4. Alat tes : Lembar Soal Evaluasi (Individu)

J. Sumber

a) Standar isi PKN kelas IV semester 2, Permendiknas no. 47 tahun 2007 Standar Proses, Silabus PKn kelas IV semester 2.

b) BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD kelas IV SD/MI, Prayoga bestari, halaman: 53-76. Sarjan dan agung Nugroho, halaman: 66-78. Ressi Kartika Dewi dkk., halaman: 31-40.

c) Buku *Quantum Learning:* Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Bobbi De Porter, halaman: 130-136.

d) Buku *Quantum Teaching:* Mempraktikan Quantum Leraning di Ruang-ruang Kelas. Bobbi De Porter, halaman: 39-40.

Semarang, 10Januari 2015

Dosen Pembimbing,

Peneliti,

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 19600820 198703 1 003

Yunita Tiara Riski
NIM. 1401411013

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

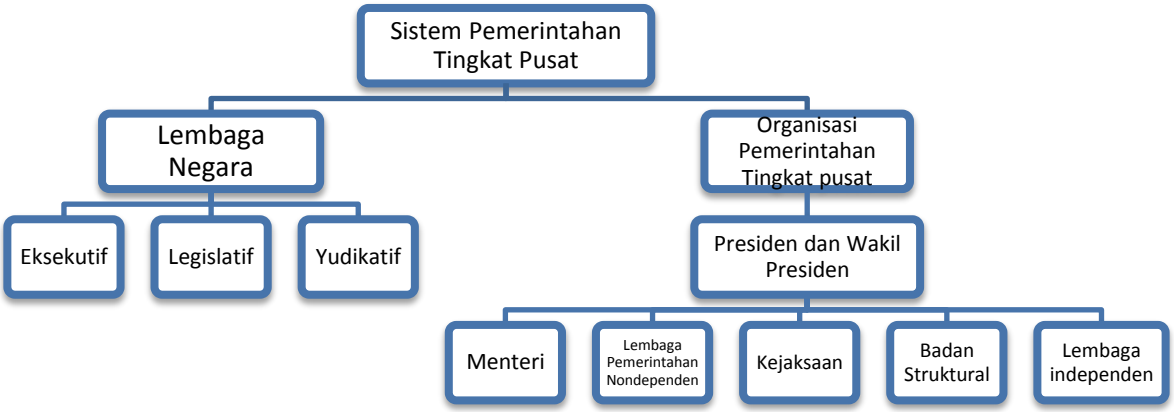
SD. SEKARAN 02
KEC. GUNUNGPATI

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

MATERI AJAR

SISTEM PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT

Pemerintahan pusat adalah pelaksana pemerintahan yangmengurusi seluruh wilayah negara. Pemerintahan tingkat pusat terdiri dari presiden wakil presiden, di bantu para menteri dan organisasi pemerintahan. Bagian-bagian organisasi pemerintah pusat antara lain:



.

.

LAMPIRAN 27

LEMBAR KERJA SISWA(LKS)
SIKLUS I

Satuan pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2
Materi : Sistem Pemerintahan Pusat

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll

C. Indikator

3.1.1 Menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.2 Menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.3 Mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.4 Mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *Flash Card*siswa dapat menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat benar
3. Melalui permainan *Flash Card*siswa dapat mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat dengan benar
4. Melalui kuis kebangsaan/komunikata siswa dapat mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusatdengan baik.

E. Karakter siswa yang diharapkan :

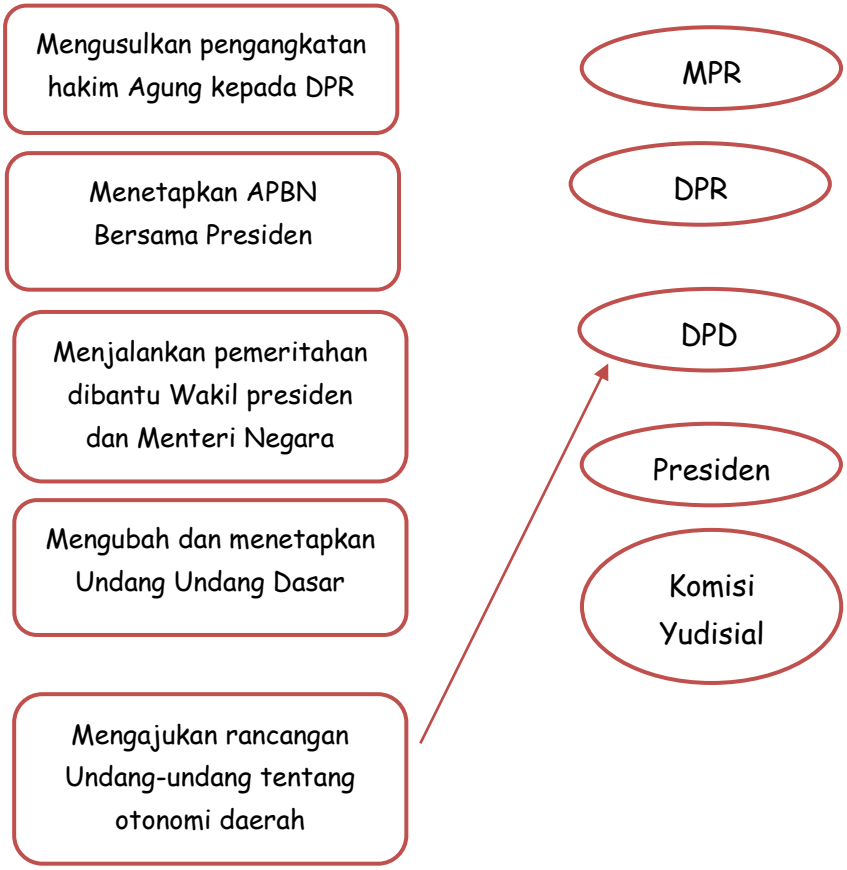
Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

F. Petunjuk

1. Amatilah *flash card*tentang lembaga-lembaga pemerintahan pusat
2. Ikuti petunjuk cara mengerjakan LKS
3. Bacalah buku ajar
4. Diskusikan dengan kelompokmu!

G. Kegiatan

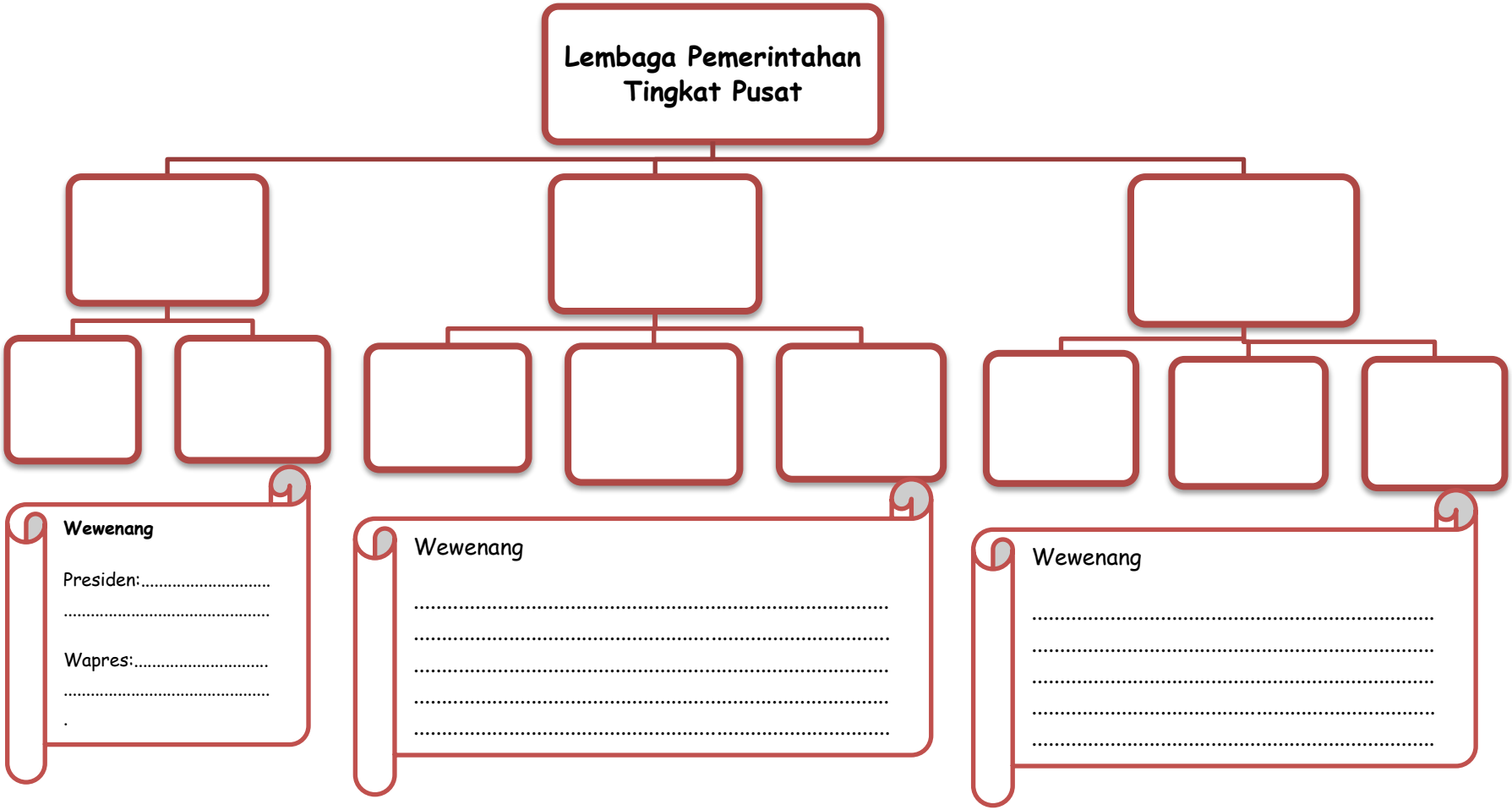
1. Lakukan permainan *Flash Card*berikut bersama kelompokmu!
   a. Tentukan ketua kelompok sebagai kepala daerah!
      Kepala daerah..... adalah.....
      Warga Daerah:
      1).....
      2).....
      3).....
      4).....
      5).....
   b. Buatlah yel-yel bersama kelompokmu!
      Yel-yel
      .....
      .....
      .....
   c. Tampilkan yel-yel bersama kelompokmu!
      Ingat! Saat menampilkan yel-yel sebaiknya kalian percaya diri bangga dengan yel-yel daerahmu/kelompokmu, tertib, berani dan kompak.
   d. Bagikan *Flash Card* keseluruh anggota kelompok!
   e. Amati *Flash Card* tentang lembaga-lembaga tingkat pusat (eksekutif, yudikatif, legislatif)!
   f. Lihat, baca dan tulisinformasi penting dari *Flash Card*di buku tulismu!
   g. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara!
   h. Hubungkan menggunakan tanda panah lembaga negara sesuai dengan wewenangnya!



2. Amati gambar berikut!potong lalu tempel menjadi bagan!
   (*Disediakan lembar untuk menempel, dihalaman selanjutnya)

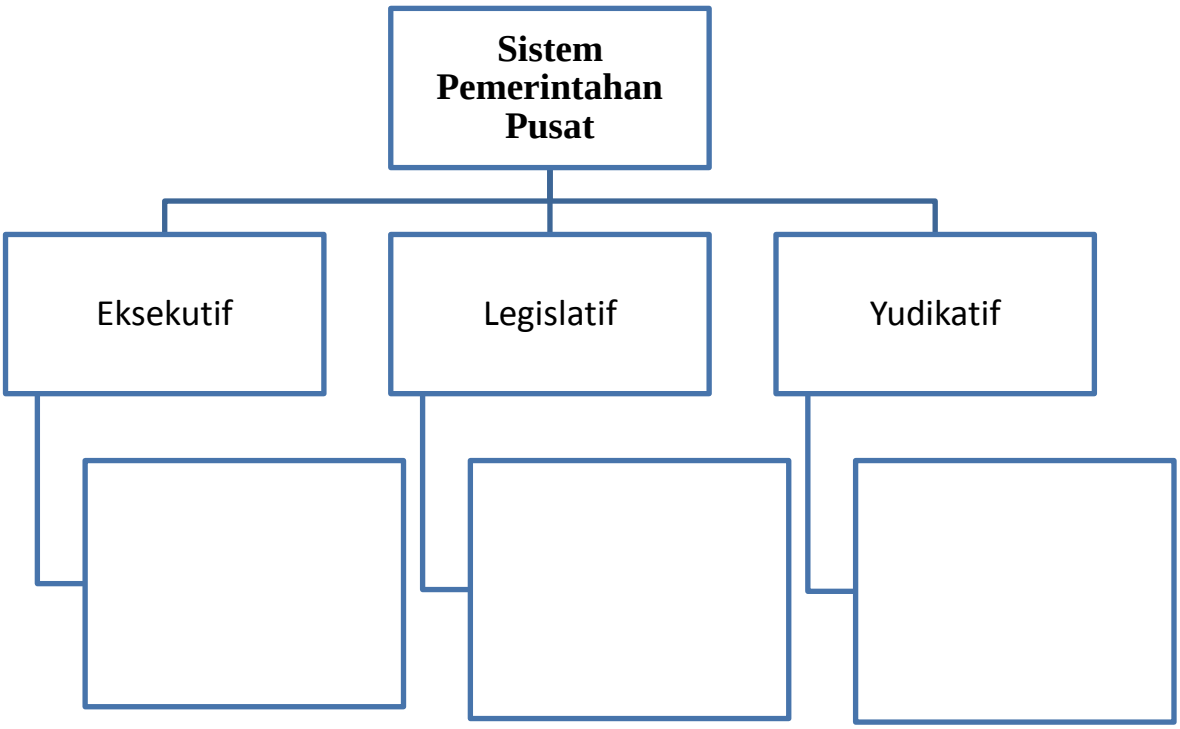
3. Presentasikanlah hasil diskusi di depan teman-temanmu. Persiapkan pertanyan ditujukan kepada kelompok lain yang presentasi! Tuliskan pertanyaanmu dibawah ini!
   1) .....
   2) .....
   3) .....

LAMPIRAN UNTUK MENEMPEL
GAMBAR DALAM BAGAN



1. Kesimpulan

Lengkapi bagan yang kosong!



LAMPIRAN 28

LEMBAR KERJA SISWA(LKS)

SIKLUS II

Satuan pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2
Materi : Sistem Pemerintahan Pusat

A. Standar Kompetensi

1. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.2 Mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.3 Menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat

3.2.4 Menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *flash card*siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusatdengan benar
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan benar
3. Melalui permainan *flash card* siswa dapat menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan benar
4. Melalui kegiatan demostrasi, menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkatdengan baik

E. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

F. Petunjuk

1. Amatilah *flash card* tentang organisasi pemerintahan pusat
2. Ikuti petunjuk cara mengerjakan LKS
3. Bacalah buku ajar

4. Diskusikan dengan kelompokmu!

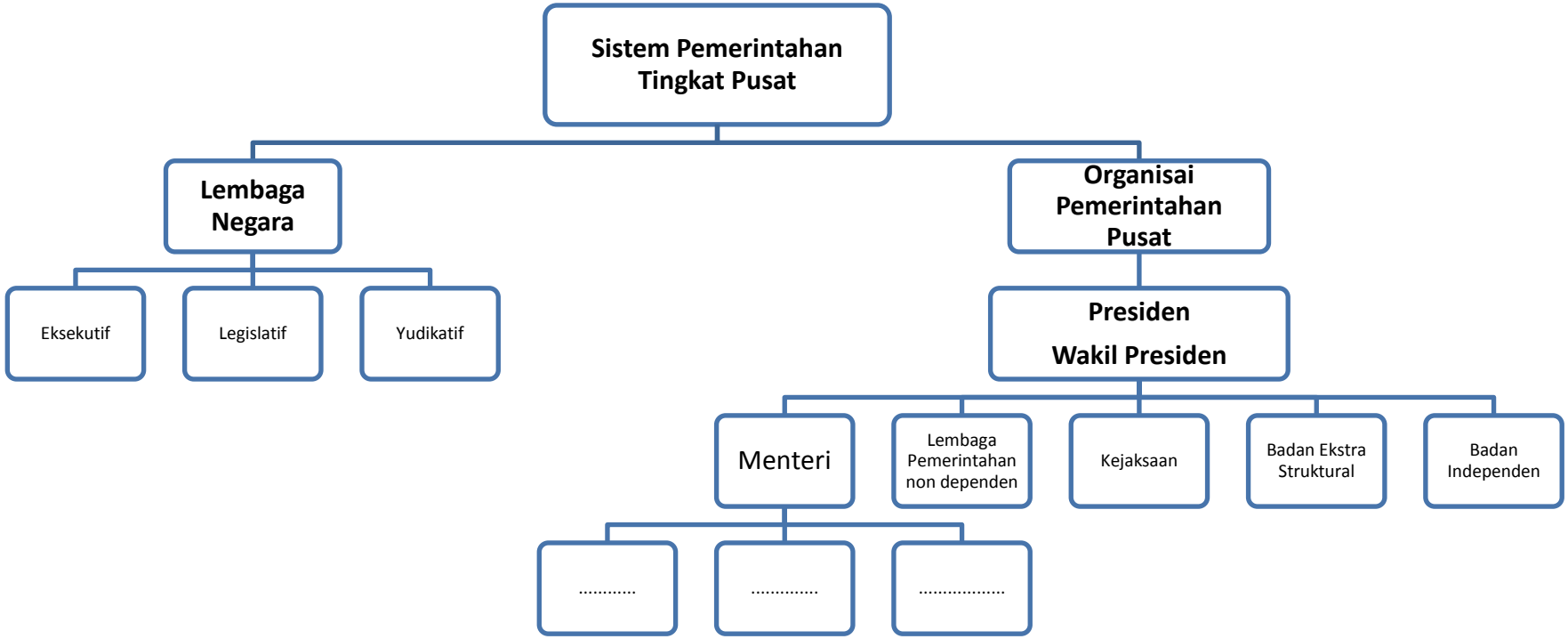
G. Kegiatan

1. Lakukan kegiatan berikut bersama kelompokmu!
   a. Tentukan ketua kelompok sebagai kepala daerah!
      Kepala daerah..... adalah.....
      Warga Daerah:
      1).....
      2).....
      3).....
      4).....
      5).....
   b. Buatlah yel-yel bersama kelompokmu!
      Yel-yel
      .....
      .....
      .....
   c. Tampilkan yel-yel bersama kelompokmu!
      Ingat! Saat menampilkan yel-yel sebaiknya kalian percaya diri bangga dengan yel-yel daerahmu/kelompokmu, tertib, berani dan kompak.
   d. Bagikan*Flash Card*keseluruh anggota kelompok!
   e. Amati *flash card* tentang organisasi pemerintahan tingkat pusat!
2. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat dengan mengisi titik-titik pada kolom LKS nomer 2! (**kolom ada dihalaman berikutnya**)

3. Buatlah kesimpulan tentang wewenang bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Presentasikan hasil diskusi didepan teman-temanmu. Persiapkan pertanyaan ditujukan kepada kelompok lain yang presentasi! Tuliskan pertanyaanmu dibawah ini!
   a. .....
   b. .....
   c. .....

Kolom LKS Kegiatan Nomor 2



Bagan tersebut menjelaskan bahwa organisasi pemerintahan tingkat pusat yaitu terdiri dari ..... dan..... dibantu oleh ..... bersama ....., ..., ..., ...,

LAMPIRAN 29

LEMBAR KERJA SISWA(LKS)
SIKLUS III

Satuan pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2
Materi : Sistem Pemerintahan Pusat

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat
3.2.2 Menyimpulkan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat
3.2.3 Membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusat

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan media *Flash Card*siswa dapat mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusatdengan benar
2. Melalui penjelasan guru dengan tahap tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi dan rayakan (TANDUR) siswa dapat menyimpulkan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat dengan benar
3. Diberikan *Flash Card*siswa dapat membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusatdengan baik

E. Karakter siswa yang diharapkan :

Rasa hormat dan perhatian (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), berani (*courage*), dan cinta tanah air (*patriotic*)

F. Petunjuk

1. Amatilah *flash card* tentang sistem pemerintahan pusat
2. Ikuti petunjuk cara mengerjakan LKS
3. Bacalah buku ajar dan diskusikan dengan kelompokmu

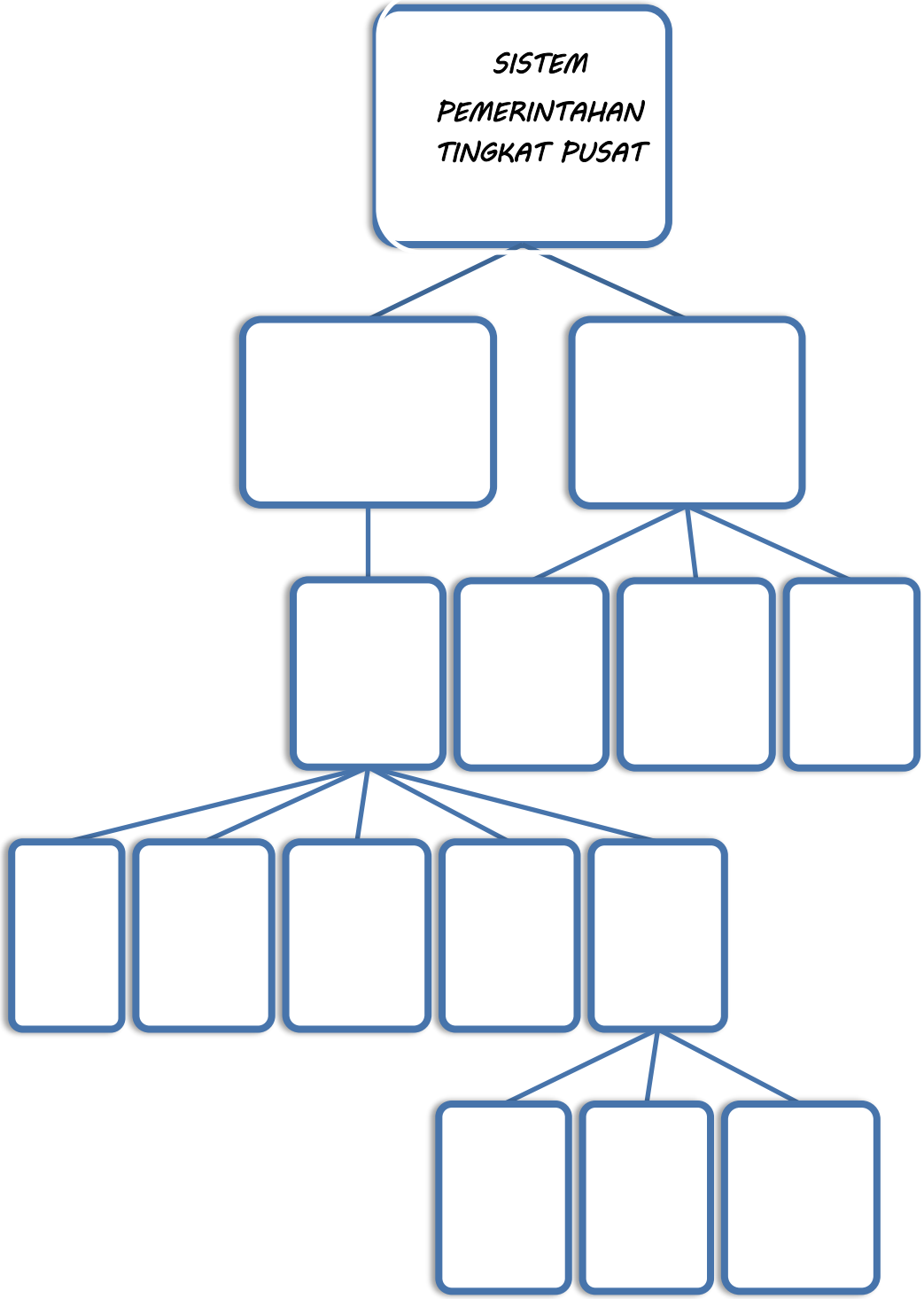
G. Kegiatan

1. Lakukan permainan *flash card* berikut bersama kelompokmu!
   1. Tentukan ketua kelompok sebagai kepala daerah!
      Kepala daerah..... adalah.....
      Warga Daerah:
      1).....
      2).....
      3).....
      4).....

2. Buatlah yel-yel bersama kelompokmu!
   Yel-yel
   .....
   .....
   .....
   .....
   .....
3. Tampilkan yel-yel bersama kelompokmu!
   Ingat! Saat menampilkan yel-yel sebaiknya kalian percaya diri bangga dengan yel-yel daerahmu/kelompokmu, tertib, berani dan kompakLakukan kegiatan berikut bersama kelompokmu!
4. Tampilkan yel-yel bersama kelompokmu!
5. Bagikan *flash card* keseluruh anggota kelompok
6. Amati *flash card* tentang sistem pemerintahan tingkat pusat
7. Diskusikan dengan teman kelompokmu tentang bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat!
8. Amati gambar-gambar dibawah ini, potong lalu tempelkan menjadi bagan! (*disediakan lembar untuk menempel, dihalaman selanjutnya)

2. Berilah keterangan yang memperjelas bagan yang telah kalian buat!
3. Presentasikan hasil diskusi didepan teman-temanmu. Persiapkan pertanyaan ditujukan kepada kelompok lain yang presentasi! Tuliskan pertanyaanmu dibawah ini!
   a. .....
   b. .....
   c. .....
4. Hubungkan menggunakan tanda panahtentang sistem pemerintahan tingkat pusat yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu!

Pelaksana pemerintahan tingkat pusat terdiri dari...	Eksekutif, Legislatif, Yudikatif
Sistem Pemerintahan tingkat pusat terdiri dari...	Lembaga Negara dan Organisasi Pemerintahan
Lembaga Negara terdiri dari tiga yaitu...	Presiden dan Wakil Presiden
Lembaga yang membentuk undang-undang meliputi MPR, DPR, DPD adalah...	Eksekutif
Lembaga memegang kekuasaan tertinggi dalam bidang kehakiman adalah...	Legislatif
Lembaga menjalankan, melaksanakan UU meliputi Presiden dan wakil presiden adalah...	Yudikatif


SISTEM
PEMERINTAHAN
TINGKAT PUSAT

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKN MELALUI MODEL QUANTUM LEARNING DENGAN MEDIA FLASH CARD

Satuan Pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2

B. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

C. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll

D. Indikator

3.1.1 Menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.2 Menjelaskan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.3 Mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat
3.1.4 Mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Kategori Soal	Ranah Kognitif
3.1 Mengenal lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintahan tingkat pusat seperti MPR, DPR, Presiden, MA, MK dan BPK dll	1. Siswa dapat menyebutkan lembaga-lembaga negara dalam susunan tingkat pusat	1, 2 PG 1 Isian	Mudah	C1
	2. Disajikan gambar lembaga negara, siswa dapat menjelaskan wewenang lembaga negara dalam susunan tingkat pusat	3,4,5,6,	Sedang	C2
	3. Disajikan tabel, siswa dapat mengemukakan perbedaan wewenang masing-masing lembaga negara dalam susunan tingkat pusat	7,8 2 Isian	Sedang	C3
	4. Siswa dapat mengaitkan wewenang masing-masing lembaga negara negara dalam susunan tingkat pusat	9,10 PG 3, 4 Isian	Sulit	C4

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKN MELALUI MODEL QUANTUM LEARNING DENGAN MEDIA FLASH CARD

Satuan Pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengidentifikasi bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat
3.2.2 Mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat
3.2.3 Menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat
3.2.4 Menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusa

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Kategori Soal	Ranah Kognitif
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	Mengidentifikasi organisasi pemerintahan tingkat pusat Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi organisasi pemerintahan tingkat pusat	1, 3 PG, 1 isian 2 PG	Mudah	C2
	Disajikan tabel, siswa mengklasifikasikan bagian-bagian organisasi pemerintahan tingkat pusat	Soal LKS 4 PG	Sedang	C3
	Disajikan tabel, siswa dapat menganalisis wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat	5, 6, 7 PG 2 Isian	Sedang	C4
	Disajikan suatu keadaan untuk dianalisa, siswa dapat menyimpulkan wewenang masing-masing organisasi pemerintahan tingkat pusat	8, 9,10 PG 3, 4 Isian	Sulit	C5

KISI-KISI SOAL EVALUASI PKN MELALUI MODEL QUANTUM LEARNING DENGAN MEDIA FLASH CARD

Satuan Pendidikan : SDN Sekaran 02
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
Kelas/Semester : IV/2

A. Standar Kompetensi

3. Mengenal sistem pemerintahan tingkat pusat

B. Kompetensi Dasar

3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri

C. Indikator

3.2.1 Mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat

3.2.2 Menyimpulkan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat

3.2.3 Membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusat

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Nomor Soal	Kategori Soal	Ranah Kognitif
3.2 Menyebutkan organisasi pemerintah tingkat pusat, seperti Presiden, Wakil Presiden dan para Menteri	Disajikan tabel, siswa dapat mengemukakan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat	1, 2 dan 3	Mudah	C3
	Disajikan gambar, siswa dapat menyimpulkan bagian-bagian sistem pemerintahan tingkat pusat	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Sedang	C5
	Disajikan kolom, siswa dapat membuat bagan tentang sistem pemerintahan tingkat pusat	B	Sulit	C6

LAMPIRAN 31

SOAL EVALUASI SIKLUS I

Nama =_____
Sekolah =_____
Kelas =_____
No Presensi = _____

Nilai

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c,* atau *d*!

1 Lembaga pemerintahan pusat ada tiga yaitu eksekutif, legislatif dan yudikatif. Berikut ini yang termasuk lembaga yudikatif adalah....

2) DPR, MPR, dan DPD c. MA, MK, KY

3) MA. MK, YK d. DPR, DPD, DPRD

2. Lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang terdiri dari....

a. DPR, MPR, dan DPD c. MA, MK, KY

b. MA. MK, YK d. DPR, DPD, DPRD

3. Perhatikan gambar!

Lembaga yudikatif dipilih karena pengetahuan dan pengalaman di bidang hukum serta kejujuran. Pernyataan yang benar tentang Komisi Yudisial adalah....

a. Lembaga yang melantik Presiden

b. Lembaga yang mengawasi para hakim dalam memutus perkara

c. Lembaga yang membuat undang-undang

d. Lembaga yang mengatur kebijakan moneter dan mencetak uang

4. Empat calon anggota DPD yang memperoleh suara terbanyak ditetapkan menjadi anggota DPD. Pernyataan yang benar tentang DPD adalah...

a. Dewan Perwakilan yang berwenang mengawasi pelaksanaan RUU

b. Dewan Perwakilan Daerah yang berwenang mengajukan RUU tentang otonomi daerah

c. Dewan Perwakilan yang mengajukan, mengesahkan dan melaksanakan RUU.

d. Dewan perwakilan di setiap daerah

5. Perhatikan gambar di bawah ini!

Lembaga yang berwenang melantik dan memberhentikan Presiden dan atau wakil presiden berdasarkan hasil pemilihan umum dan sidang paripurna adalah...

a. DPR
b. MPR
c. Presiden masa sebelumnya
d. Mahkamah Agung

6. Lembaga yang dapat mencabut suatu peraturan atau Undang-Undang yang dirasa tidak adil atau tidak layak, serta bertentangan dengan UUD 45 adalah...

a. Mahkamah Konstitusi
b. Komisi Yudisial
c. Mahkamah Agung
d. Presiden

7. Perhatikan tabel berikut!

No.	Tugas dan wewenang
1	Mengadakan dan mengesahkan Undang-Undang negara
2	Menetapkan APBN
3	Melaksanakan pengawasan
4	Mengubah dan menetapkan UUD
5	Melakukan pengawasan pelaksanaan RUU

Tugas dan wewenang DPR ditunjukkan di tabel nomer....

a. 1 dan 2
b. 1, 2, dan 3
c. 1 dan 3
d. 1 dan 4

8. Presiden menjalankan pemeritahan dibantu Wakil presiden dan Menteri Negara. Penyataan yang benar tentang tugas Wakil Presiden adalah....

a. Menggantikan presiden menjalankan kewajiban sehari-hari
b. Mewakili presiden apabila presiden menyerah dalam menjalankan tugas
c.Mewakili presiden apabila presiden berhalangan sementara, menggantikan presiden apabila presiden berhalangan tetap.
d. Menjadi ajudan presiden dalam setiap kunjungan.

9. Calon hakim Agung di usulkan kepada DPR oleh Komisi Yudisial, kemudian diangkat oleh...

a. Mahkamah Agung
b. Mahkamah Konstitusi
c. Komisi Yudisial
d. Presiden

10. Masyarakat dapat melaporkan kepada Mahkamah Konstitusi apabila ada pelanggaran terhadap Undang-Undang yang tidak layak. Setelah tuntutan masyarakat di proses, Mahkamah konstitusi menyatakan tidak sanggup untuk memutuskan perkara tersebut. Langkah yang harus dilakukan adalah....

a. Melaporkan kepada Presiden
b. Melakukan permohonan kepada pengacara hebat
c. Melaporkan kepada hakim Agung
d. Melaporkan perkara kepada Mahkamah Agung

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan tiga lembaga-lembaga negara dalam susunan pemerintah tingkat pusat!
2. Jelaskan perbedaan wewenang lembaga eksekutif, legislatif dan yudikatif!
3. Fungsi legislasi DPR adalah mengadakan dan mengesahkan undang-undang negara. Apakah kaitan fungsi legislasi DPR tesebut dengan tugas MPR? Jelaskan!
4. Tugas Mahkamah Konstitusi memutuskan sengketa kewenangan lembaga negara, sedangkan Mahkamah Agung merupakan badan kekuasaan kehakiman tertinggi. Bagaimanakah kaitan wewenang Mahkamah Konstitusi dengan Mahkamah Agung?

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

A. PILIHAN GANDA

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

B. ISIAN

1. Legislatif= DPR, DPD, MPR, Yudikatif= MA, MK, KY
   Eksekutif = Presiden, Wapres
2. Lembaga legislatif adalah lembaga negara yang memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Lembaga yudikatif adalah lembaga yang memegang kekuasaan di bidang kehakiman.Lembaga eksekutif yang mengendalikan dan melaksanakan pembangunan sesuai UU.
3. DPR mengadakan undang-undang negara (*fungsi legislasi*) yang berwenang menetapkan UUD adalah MPR.
4. Masyarakat melaporkan kepada Mahkamah Konstitusi tentang pelanggaran terhadap Undang-Undang yang tidak layak, apabila Mahkamah konstitusi menyatakan tidak sanggup untuk memutuskan perkara tersebut, yang berwenang memutuskan adalah Mahkamah Agung sebagai pemilik kekuasaan kehakiman tertinggi.

PENSKORAN

Skor maksimal A 1x10 = 10

Skor maksimal B 4x 5 = 20

Jumlah Skor = $\frac{B}{S_t}$x 100% (menggunakanskala 100%)

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes).

S_t= skorteoritis

SOAL EVALUASI SIKLUS II

Nama =_____
Sekolah =_____
Kelas =_____
No Presensi = _____

Nilai

A. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf *a, b, c,* atau *d*!

1. Pemerintahan tingkat pusat terdiri dari presiden wakil presiden, di bantu para menteri dan organisasi pemerintahan. Ada tiga jenis menteri yaitu....
   a. Menteri Pedidikan, Agama, dan Sosial
   b. Menteri Departemen, Menteri Negara, dan Menteri Koordinator
   c. Menteri Perikanan, Menteri Kehutanan, Menteri Pariwisata
   d. Menteri Sekretariat, Menteri Departemen dan Menteri Sosial

2. Perhatikan gambar di bawah ini!

Tugas presiden dalam bidang yudikatif seperti pada gambar, memberikan ampunan kepada sekelompok orang yang telah melakukan tindak pidana atas pertimbangan DPR disebut....

   a. grasi
   b. amnesti
   c. abolisi
   d. rehabilitasi

4. Tugas presiden selaku kepala negara adalah ....
   a. Mengangkat dan memberhentikan menteri-menteri negara.
   b. Memberi grasi, amnesti, abolisi, dan rehabilitasi.
   c. Menyatakan hak pendapat, hak angket, dan hak interpelasi.
   d. Mengangkat ketua Mahkamah Agung.

Perhatikan tabel berikut ini! Tabel untuk menjawab soal nomor 4, 5, 6 dan 7

No	Lembaga Organisasi Pemerintah Pusat
1	Badan SAR Nasional (Basarnas)
2	TNI
3.	POLRI
4	Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG)
5	Badan Pusat Statistik

4. Lembaga pemerintahan nondepartemen ditunjukkan di tabel nomer....
   a. 1, 2, dan 3 c. 1, 4 dan 5
   b. 1 dan 5 d. 1 dan 2
5. Lembaga pemerintah pusat ditunjukkan pada tabel nomer 4 bertugas...
   a. Memantau dan memberikan informasi mengenai cuaca
   b. Memantau data jumlah dan perkembangan penduduk
   c. Memantau keamanan dan pertahanan nasional
   d. Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI)
6. Perbedaan tugas lembaga pemerintah pusat pada tabel nomer 2 dan 3 adalah....
   a. TNI bertugas di perbatasan, POLRI bertugas menjaga lalu lintas
   b. TNI siap siaga untuk perang, POLRI menangkap kejahatan
   c. TNI bertugas menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dari ancaman dari luar maupun dari dalam sedangkan POLRI menjaga keamanan dan ketertiban masyarakat
   d. TNI bertugas di hutan, POLRI bertugas di kota
7. Pernyataan yang tepat tentang lembaga yang ditunjukkan pada tabel nomer 5 adalah....
   a. Lembaga pemerintah nondepartemen yang memberikan laporan berupa data-data perkembangan kehidupan bidang tertentu.
   b. Memantau keamanan dan pertahanan nasional.
   c. Memantau dan memberikan informasi mengenai cuaca.
   d. Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
8. Indonesia memilik beberapa kementrian. Alasan pendidikan nasional dimasukkan kedalam menteri departemen adalah....

a. Menteri pendidikan memimpin sebuah departemen pendidikan.
b. Menteri pendidikan menangani bidang khusus nondepartemen.
c. Menteri pendidikan menangani bidang memberdayakan pemuda dan olahraga.
d. Menteri pendidikan menangani bidang khusus pemberdayaan manusia.

9. Presiden dalam menjalankan tugas dibantu oleh wakil presiden, apabila sewaktu-waktu presiden meninggal dunia, berhenti, diberhentikan atau tidak dapat menjalankan tugas maka....
   a. Wakil presiden menggantikan tugas presiden dalam masa jabatannya.
   b. Wakil presiden menjabat sebagai presiden, dan melantik wakil presiden baru.
   c. Wakil presiden mengajukan calon presiden kepada MPR selambat-lambatnya 60 hari setelah kekosongan jabatan presiden
   d. Indonesia segera melakukan pemilihan umum presiden kembali
10. Indonesia memiliki Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK), tidak termasuk dalam struktur organisasi pemerintahan, departemen maupun lembaga pemerintahan nondeparteman oleh karena itu KPK termasuk dalam....
   a. Badan Ekstra Struktural
   b. Berdiri sendiri sebagai Komisi Pemberantasan Korupsi
   c. Badan Independen
   d. Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan empattugas presiden dalam bidang yudikatif!
2. Jelaskan perbedaan tugas lembaga nondepartemen dengan badan ekstra struktural!
3. Mengapa jabatan presiden dibatasi maksimal hanya dua kali periode?
4. Ceritakan pendapatmu kenapa Indonesia memiliki beberapa menteri dan lembaga independen maupun nondependen dalam menjalankan sistem pemerintahannya?

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

A. PILIHAN GANDA

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

B. ISIAN

1. Tugas presiden dalam bidang yudikatif:

   Memberi grasi, yaitu ampunan yang diberikan kepada orang yang telah dijatuhi hukuman atas pertimbangan Mahkamah Agung.

   Memberi amnesti, yaitu pengampunan atau penghapusan hukuman pada seseorang atau sekelompok orang yang telah melakukan tindak pidana atas pertimbangan DPR.

   Memberi abolisi, yaitu penghapusan atau peniadaan pidana atas pertimbangan DPR.

   Memberi rehabilitasi, yaitu pemulihan nama baik pada seseorang atau sekelompok orang atas pertimbangan Mahkamah Agung.
2. Lembaga pemerintah pusat yang dibentuk untuk melaksanakan tugas pemerintahan **tertentu** dari presiden sedangkan Badan Struktural dibentuk untukmemberi pertimbangan kepada presiden atau menteri dalam rangkakoordinasi atau pelaksanaan kegiatan tertentu
3. Indonesia perlu memliki presiden yang dapat menjalankan tugas dengan baik, sehingga memberi kesempatan luas untuk seluruh WNI yang memiliki kemempuan dan kesanggupan memimpin Indoneisa lebih baik menjadikan alasan masa jabatan presiden maksimal 2 periode
4. Indonesia menganut sistem pemerintahan presidensiil, kekuasaan pemerintahan menurut UUD. Dalam melaksanakan dan mengendalikan pembangunan sesuai UU dibantu oleh menteri dan nlembaga-lembaga negara.

PENSKORAN

Skor maksimal A 1x10 = 10

Skor maksimal B 4x 5 = 20

Jumlah Skor = $\frac{B}{S_t}$x 100% (menggunakanskala 100%)

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes).

S_t= skorteoritis

SOAL EVALUASI SIKLUS III

Nama =_____
Sekolah =_____
Kelas =_____
No Presensi = _____

Nilai

Perhatikan tabel di bawah ini!

No	Lembaga Pemerintah Pusat
1	Presiden
2	Wakil Presiden
3.	DPR
4	MPR
5	DPD
6	Komisi Yudisial
7	Mahkamah Agung
8	Mahkamah Konstitusi
9	KPK
10	BPK

1. Lembaga yang memegang kekuasaan dibidang kehakiman ditunjukkan di tabel nomer...
   a. 1, 2, dan 3 c. 6, 7, dan 8
   b. 3, 4, dan 5 d. 8, 9, dan 10
2. Lembaga yang membentuk Undang-Undang ditunjukkan di tabel nomer...
   a. 1, 2, dan 3 c. 6, 7, dan 8
   b. 3, 4, dan 5 d. 8, 9, dan 10
3. Lembaga yang melaksanakan dan memegang kekuasaan tertinggi yaitu...
   a. 1, dan 2 c. 2 dan 3
   b. 1 dan 3 d. 2 dan 4
4.

   Lembaga pemerintah pusat ditunjukkan pada gambar bertugas...

   a. Memantau dan memberikan informasi mengenai cuaca
   b. Memantau data jumlah dan perkembangan penduduk
   c. Memantau keamanan dan pertahanan nasional
   d. Menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia

5. Tugas presiden dalam bidang yudikatif memberikan ampunan kepada sekelompok orang yang telah melakukan tindak pidana atas pertimbangan DPR disebut....

   a. grasi
   b. abolisi
   c. amnesti
   d. rehabilitasi

6.

   Termasuk Menteri departemen karena ahli dibindang....yaitu....

   a. Pendidikan ,Anies Baswedan
   b. Pendidikan, Joko Widodo
   c. Pendidikan, Muhammad Nuh
   d. Pendidikan, Ki Hajar Dewantara

7.

   Pernyataan yang tepat tentang kedutaan besar adalah....

   a. perwakilan RI di luar negeri
   b. perwakilan RI di Ibukota
   c. perwakilan RI di Malaysia
   d. perwakilan RI di batas negara

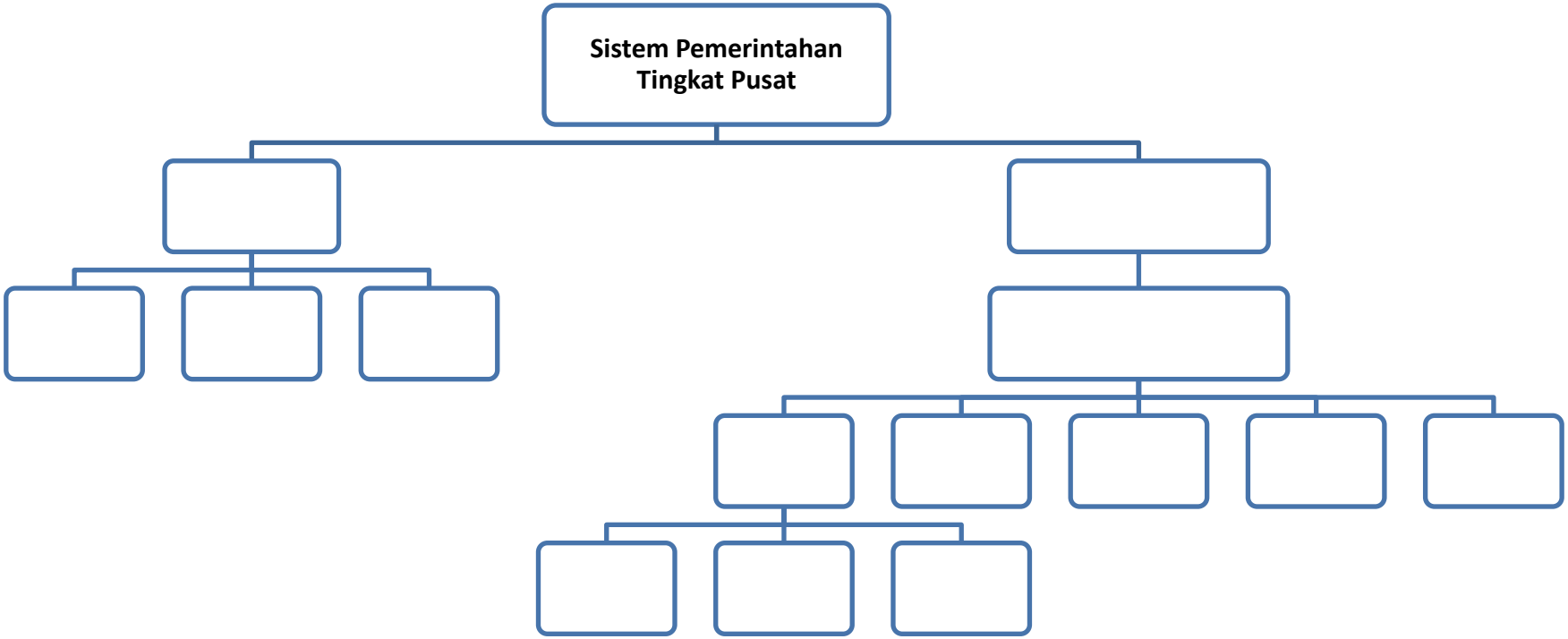
8.

   Perhatikan gambar yang kosong!
   Sistem pemerintahan pusat Indonesia terdiri dari... dan....

   a. lembaga negara, organisasi pemerintahan pusat
   b. lembaga negara, lembaga eksekutif
   c. lembaga eksekutif, organisasi pemerintahan pusat
   d. lembaga eksekutif, lembaga legislatif

9. Organisasi pemerintahan merupakan suatu kesatuan, terdiri dari presiden dan wakil presiden yang dibantu bagian-bagian organisasi pemerintah pusat antara lain...
   a. Menteri, kejaksaan, lembaga pemerintahan non departemen, TNI POLRI, duta besar
   b. Menteri, kejaksaan, lembaga swadaya masyarakat, TNI POLRI, duta besar.
   c. MPR, DPR, lembaga pemerintahan non departemen, TNI POLRI, duta besar.
   d. Komisi yudisial, mahkamah agung, lembaga pemerintahan non departemen, TNI POLRI, duta besar.
10. Jika ada suatu bencana contohnya longsor di Banjarnegara, hilangnya pesawat AirBus QZW21, Indonesia mempunyai lembaga pemerintahan nondepartemen yang menangani masalah bencana dan mencari korban hilang yaitu....
   a. badan SAR Nasional (basarnas)
   b. badan meteorologi dan geofisika (BMG)
   c. tentara nasional Indonesia (TNI)
   d. badan pengawasan keuangan dan pembangunan (BPKP)

B. Buatlah bagan tentang sistem pemerintahan dan berilah keterangan!



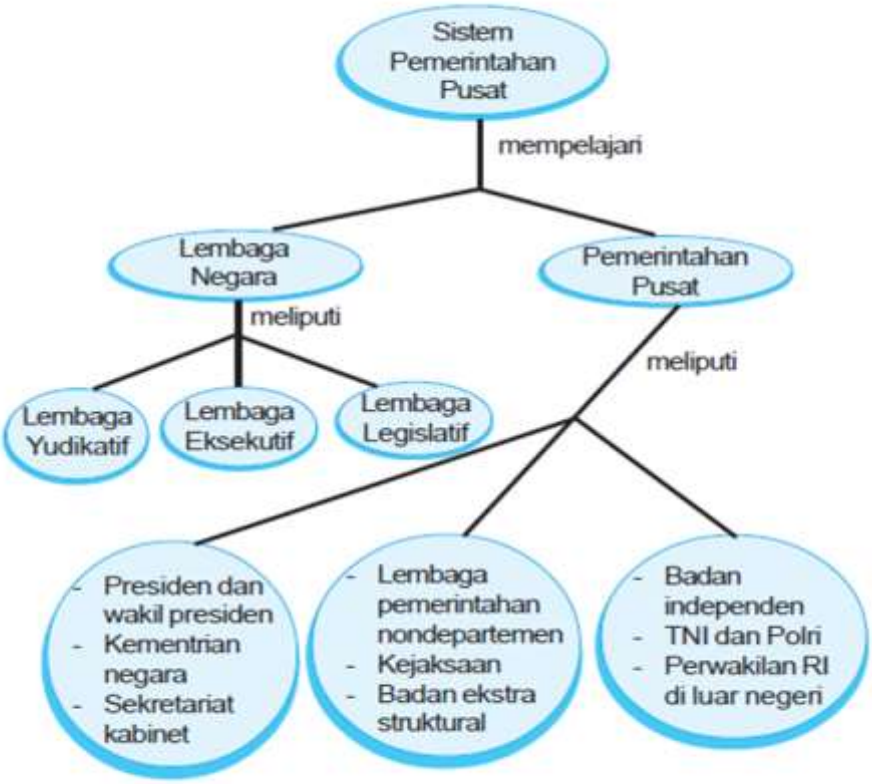
Bagan tersebut menjelaskan bahwa sistem pemerintahan tingkat pusat yaitu terdiri dari ..... dan.....

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

A. PILIHAN GANDA

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

B.



PENSKORAN

Skor maksimal A 1x10 = 10

Skor maksimal B 4x 5 = 20

Jumlah Skor = $\frac{B}{S_t}$x 100% (menggunakanskala 100%)

B = Jumlah skor jawaban benar pada tiap butir/ item soal pada tes).

S_t= skor teoritis

PENILAIAN AFEKTIF

Mata Pelajaran : PKn
Kelas/Semester : IV/ 2
Format PenilaianSikap

No.	NamaSiswa	Perilaku				Nilai	Ket
		Perhatian	Tanggung jawab	Berani	Cinta tanah air		
1	Erika Lihamsari						
2	Rizki Johan Miranda						
3	AfandiKurniawan						
4	Imam suroso						
5	AlfadthMarchidika						
6	DheaPutriSaftizein						
7	DhindaNur K						
8	DiftaPutriMaylinda						
9	GalehPrihatmoko						
10	Nabila Aura Titania						
11	Nadia Citra Indratna						
12	VisiaMarghareta D						
13	ZiaraLailatulFajri						
14	Mey Sera Hildayani						
15	SellyNurOktaviani						
16	TuriHandayani						
17	Rifki Dimas Permadi						
18	Dimas HendrikKusuma						

Kriteria:

E. perhatian
   e. skor 1 jikasiswakurang memperhatikan kegiatan pembelajaran
   f. skor 2 jikasiswacukup memperhatikan kegiatan pembelajaran
   g. skor 3 jikasiswamemperhatikan kegiatan pembelajaran
   h. skor 4 jikasiswaaktifmemperhatikan kegiatan pembelajaran

F. tanggungjawab
   e. skor 1 jikasiswakurangbertanggungjawabdalamkelompok
   f. skor 2 jikasiswacukupbertanggungjawabdalamkelompok
   g. skor 3 jikasiswabertanggungjawabdalamkelompok
   h. skor 4 jikasiswaaktif bertanggungjawabdengankompak

G. berani
   e. skor 1 jikasiswa kurangmemilikikeberanian
   f. skor 2 jikasiswacukupberani
   g. skor 3 jikasiswasesekaliberanimengemukakanpendapat
   h. skor 4 jikasiswaseringmemilikikeberanianuntuktunjuktanganmengemukakanpendapat

H. cinta tanah air
   e. skor 1 jikasiswakurang senang belajar PKn
   f. skor 2 jikasiswacukupmemiliki wawasan cinta pelajaran PKn
   g. skor 3 jikasiswasenang belajar dan cinta pelajaran PKn
   h. skor 4 jikasiswasenang belajar, memiliki wawasan luas kecintaaan tanah air dan pelajaran PKn

LAMPIRAN 32

DOKUMENTASI KEGIATAN

SIKLUS I

Gambar 1.Guru Menumbuhkan Minat dan Antusias Belajar Siswa dengan *Flash Card* **(Tahap Tumbuhkan)**

Gambar 2. Siswa Mengumpulkan Informasi dari media *Flash Card* yang dilihat, dibaca dan ditulis (3D) **(Tahap Alami)**

Gambar 3.Guru Menyampaikan Penekanan Isi Pokok Pembelajaran dengan Kata Kunci
(Tahap Namai)

Gambar 4. Siswa Menunjukkan bahwa Mereka Bisa dengan melakukan Kuis Komunikata
(Tahap Demonstrasikan)

Gambar 5.Guru Membimbing Siswa Mengulas Kembali Ilmu yang Telah dipelajari
(Tahap Ulangi)

Gambar 6. Guru Merayakan Keberhasilan Siswa dengan Tepuk Tangan
(Tahap Rayakan)

SIKLUS II

Gambar 1. Guru Menumbuhkan Antusias Belajar Siswa
Menanyakan Apa Manfaat Bagiku (AMBAK) Mempelajari Organisasi Tingkat Pusat **(Tahap Tumbuhkan)**

Gambar 2. Guru Membimbing Siswa Mengumpulkan Informasi dengan Media *Flash Card* **(Tahap Alami)**

Gambar 3. Guru Menyampaikan Penekanan Isi Pokok Pembelajaran dengan Kata Kunci
(Tahap Namai)

Gambar 4. Guru Memberi Kesempatan Siswa Menunjukkan bahwa Mereka Bisa Membuat Bagan Lembaga Pemerintahan
(Tahap Demonstrasikan)

Gambar 5.Guru Membimbing Siswa Mengulas Kembali Ilmu yang Telah di Pelajari
(TahapUlangi)

Gambar 6. Guru Memberi Penghargaan pada Siswa Aktif
(Tahap Rayakan)

SIKLUS III

Gambar 1. Guru Memotivasi Siswa Belajar Aktif
(Tahap Tumbuhkan)

Gambar 2. Siswa Mengumpulkan Informasi dengan Media *Flash Card*
(Tahap Alami)

Gambar 3. Guru Membangun Keterampilan Berpikir Siswa Menemukan Konsep
(Tahap Namai)

Gambar 4. Siswa Melakukan Permainan Komunikata
(Tahap Demonstrasikan)

Gambar 5. Guru Membimbing Siswa Mengulas Kembali Ilmu yang di Pelajari
(Tahap Ulangi)

Gambar 6. Merayakan Keberhasilan Siswa
(Tahap Rayakan)

LAMPIRAN 33

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung A2. Lt 1 Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon 024-8508019
Laman: http://fip.unnes.ac.id Surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 5516/UN37.1.1/KM/2014
Lamp. : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SD Negeri Sekaran 02 Semarang

Di SDN Sekaran 02 Semarang

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : YUNITA TIARA RISKI

NIM : 140141013

Program Studi :Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Topik :Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Quantum Learning dengan Media Flash Cars di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 31 Desember 2014
Dekan,

Drs. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007

LAMPIRAN 34

PEMERINTAH KOTA SEMARANG

UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI

SDN NEGERI SEKARAN 02

Jl. Taman Siswa No.33 (024) 8508282 Semarang

Semarang, 17 Januari 2015

SURAT KETERANGAN
No: 421.2/025/2015

KepalaSekolahDasarNegeriSekaran 02 Semarang menerangkanbahwa:

nama : Yunita Tiara Riski

nim : 1401411013

pekerjaan : Mahasiswa UNNES

jurusan : PGSD SI

judulpenelitian : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Quantum Learning* dengan Media *Flash Card* di Kelas IV SDN Sekaran 02 Semarang.

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian tindakan kelas pada tanggal 07 s.d 14 Januari 2015 guna menyusun Skripsi.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebaik-baiknya.

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

SD. SEKARAN 02
KEC. GUNUNGPATI

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011

LAMPIRAN 35

PEMERINTAH KOTA SEMARANG

UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI

SDN NEGERI SEKARAN 02

Jl. Taman Siswa No.33 (024) 8508282 Semarang

Semarang, 17 Januari 2015

SURAT KETERANGAN
No: 421.2/025/2015

Kepala Sekolah Dasar Negeri Sekaran 02 Semarang menerangkan bahwa KKM kelas IV tahun ajaran 2014/2015 sebagai berikut:

No	Mata Pelajaran	KKM
1.	Agama	65
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	65
3.	Bahasa Indonesia	65
4.	Matematika	65
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	65
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	65
7.	Penjaskes	65
8.	Seni Budaya dan Keterampilan	65
9.	KPDL	65
10.	Bahasa Inggris	65
11.	Bahasa Jawa	65

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebaik-baiknya.

Mengetahui
Kepala SDN Sekaran 02 Semarang,

SD. SEKARAN 02
KEC. GUNUNGPATI

Sulastri, S.Pd
NIP. 19610614 198201 2 011