PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN POWERPOINT PADA SISWA KELAS IIIA SDN NGALIYAN 01 SEMARANG

SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang

oleh

AFRIZAL MARDHIANSYAH

1401511006

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN

Penandatangan di bawah ini:

Nama	: Afrizal Mardhiansyah
NIM	: 1401511006
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul " Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang" ini benar-benar hasil karya sendiri, dan tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Semarang, 7 Mei 2015

Afrizal Mardhiansyah

NIM 1401511006

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang", oleh Afrizal Mardhiansyah NIM 1401511006, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 7 Mei 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dra. Hartati M.Pd

NIP.195510051980122001

Dosen Pembimbing

Drs. H.A Zaenal Abidin, M.Pd

NIP.195605121982031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang". Oleh Afrizal Mardhiansyah NIM 1401511006, telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Jum'at

tanggal : 27 Mei 2015

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua

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

Sekretaris

Drs. Moch Ichsan, M.Pd
NIP.195006121984031001

Penguji Utama

Hartanto, S.Pd.M.Pd
NIP. 195407251980111001

Penguji I

Drs. Mujiyono, M.Pd
NIP.195306061981031003

Penguji II

Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd
NIP. 195605121982031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Allah berfirman dalam Al-Qur'an "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat." (Q.s. Al-Mujadalah : 11)

"Barangsiapa yang menginginkan kehidupan dunia, maka ia harus memiliki ilmu, dan barang siapa yang menginginkan kehidupan akhirat maka itupun harus dengan ilmu, dan barang siapa yang menginginkan keduanya maka itupun harus dengan ilmu." (HR. Thabrani)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah karya ini dipersembahkan kepada: Ayah (Marzuki) dan Ibu (Nadhirah) tercinta dan Almamater

.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul"Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Powerpoint Pada Siswa Kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang". Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari baerbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar kepada peneliti.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Harmanto, S.Pd, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Drs. Mujiyono, M.Pd., Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Drs. H.A.Zaenal Abidin, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.

7. Slamet Riyadi, S.Pd, M.Pd Kepala SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Dedy Hartoyo.S.S, guru kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 08 Mei 2015

Peneliti

ABSTRAK

Mardhiansyah, Afrizal. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Make A Match Berbantuan PowerPoint Pada Siswa Kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.* SKRIPSI, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Drs. H.A. Zaenal Abidin, M.Pd.

Tujuan PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai imu pengetahuaan dan teknologi serta seni. Berdasarkan refleksi awal yang dilakukan bahwa guru kurang memanfaatkan media, siswa juga tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat proses pembelajaran. Solusi untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan Powerpoint Model pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa dan Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rumusan masalah yaitu apakah dengan menggunakan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan PowerPoint dapat meningkatkan Kualitas pelajaran PKn?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Variabel penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang. Teknik pegumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian pada siklus I, keterampilan guru mendapat jumlah skor 24 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat menjadi 27 dengan kategori baik, jumlah skor 30 dengan kategori sangat baik pada siklus III. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 24,4 dengan kategori baik, pada siklus II meningkat rata-rata skor menjadi 25,6 dengan kategori baik, serta rata-rata skor 26,7 dengan kategori baik pada siklus III. Hasil belajar siswa pada siklus I ketuntasan siswa sebesar 72,5%, pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 90%, serta menjadi 97,5% pada siklus III. Simpul melalui penerapan model Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang pada pembelajaran PKn. saran bagi guru untuk menerapkan model *Make A Match* tidak hanya pada mata pelajaran PKn, tetapi juga pada mata pelajaran lain agar lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: Kualitas; Pembelajaran; Kooperatif *Make A Match*; Powerpoint

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN KEASLIAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah 9
1.2.1 Rumusan Masalah 9
1.2.2 Pemecahan Masalah 9
1.3 Tujuan Penelitian 12
1.3.1 Tujuan Umum 12
1.3.2 Tujuan Khusus 13
1.4 Manfaat Penelitian 13
1.4.1 Manfaat Teoretis 13
1.4.2 Manfaat Praktis 13
BAB II KAJIAN PUSTAKA 15
2.1 Karangka Teori 15
2.1.1 Pengertian Belajar 15
2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar 17
2.1.3 Pembelajaran 19

2.1.4 Kualitas Pembelajaran 21
2.1.5 Keterampilan Guru 25
2.1.6 Aktivitas Siswa 31
2.1.7 Hasil Belajar 34
2.1.8 Hakikat Pembelajaran PKn 35
1) Ruang Lingkup PKn 36
2) Pembelajaran PKn SD 38
2.1.9 Karakteristik Siswa SD 38
2.1.10 Pembelajaran Kooperatif 40
2.1.11 Matode Pembelajaran Kooperatif Make A Match 42
2.1.12 Media Pembalajaran 44
1) Microsoft PowerPoint 45
2.1.13 Indikator Ketrampilan Guru, Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* berbantu MediaPowerPoint 47
2.2 Kajian Empiris 52
2.3 Kerangka Berpikir 53
2.4 Hipotesis 54
BAB III METODE PENELITIAN 55
3.1 Subjek Penelitian 55
3.2 Tempat Penelitian 55
3.3 Variabel Penelitian 55
3.4 Rancangan Penelitian 56
3.5 Perencanaan Tahap Penelitian 59
3.5.1 Siklus Pertama 59
a. Rancangan 59
b. Pelaksanaan tindakan 60
c. Obsevasi 61
d. Refleksi 61
3.5.2 Siklus Pertama 62
a. Rancangan 62

b. Pelaksanaan tindakan 62
c. Obsevasi 63
d. Refleksi 64
3.5.3 Siklus Pertama..... 64
a. Rancangan 64
b. Pelaksanaan tindakan 64
c. Obsevasi 65
d. Refleksi 66
3.6 Data Dan Cara Pengumpulan Data 66
3.6.1 Jenis Data 66
3.6.2 Sumber data..... 67
3.6.3 Teknik Pengumpulan Data..... 68
3.7 Teknik Analisis Data..... 69
3.7.1 Kuantitatif 69
3.7.2. Kualitatif 73
3.8 Indikator Keberhasilan..... 82
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 83
4.1 Hasil Penelitian 83
4.1.1 Deskripsi Pelaksaaan Siklus I 83
4.1.1.1 Perencanaan Tindakan Siklus I 83
4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I..... 84
4.1.1.3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus I..... 94
4.1.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 94
4.1.1.3.2 Aktivitas Siswa 99
4.1.1.3.3 Hasil Belajar..... 104
4.1.1.3.4 Deskripsi Respon siswa..... 106
4.1.1.3.5 Refleksi 108
4.1.1.3.6 Revisi 109
4.1.2 Deskripsi Pelaksaaan Siklus II..... 110
4.1.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus II..... 110
4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II 110

4.1.2.3 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus II 121
4.1.2.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 121
4.1.2.3.2 Aktivitas Siswa 126
4.1.2.3.3 Hasil Belajar..... 131
4.1.2.3.4 Deskripsi Respon siswa..... 133
4.1.2.3.5 Refleksi 135
4.1.2.3.6 Revisi 136
4.1.3 Deskripsi Pelaksaaan Siklus III..... 137
4.1.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus III 137
4.1.3.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus III..... 133
4.1.3.2 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siklus III..... 146
4.1.3.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru 146
4.1.3.3.2 Aktivitas Siswa 151
4.1.3.3.3 Hasil Belajar..... 156
4.1.3.3.4 Deskripsi Respon siswa..... 158
4.1.3.3.5 Refleksi 160
4.1.3.3.6 Revisi 161
4.2 Pembahasan..... 161
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian 161
4.2.2 Hasil Observasi Keterampilan Guru 162
4.2.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 166
4.2.4 Hasil Belajar Siswa 172
4.3 Uji Hipotesa Tindakan 173
4.4 Implikasi Hasil Penelitian 173
BAB V PENUTUP 176
5.1 Simpulan..... 176
5.2 Saran..... 177
DAFTAR PUSTAKA..... 179
LAMPIRAN-LAMPIRAN 182

DAFTAR TABEL

Tabel.3.1 Kualifikasi kriteria ketuntasan belajar siswa..... 71
Tabel.3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa..... 72
Tabel 3.3 kriteria ketuntasan data kualitatif..... 75
Tabel 3.4 kriteria ketuntasan data kualitatif..... 76
Tabel 3.5 kriteria ketuntasan data kualitatif keterampilan guru..... 79
Tabel 3.6 kriteria ketuntasan data kualitatif aktivitas siswa..... 81
Tabel 4.1 Data Keterampilan Guru Siklus I..... 94
Tabel 4.2 Data Aktivitas Siswa Siklus I..... 99
Tabel 4.3 Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 104
Tabel 4.4 Data Keterampilan Guru Siklus II..... 121
Tabel 4.5 Data Aktivitas Siswa Siklus II..... 126
Tabel 4.6 Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus II..... 131
Tabel 4.7 Data Keterampilan Guru Siklus III..... 146
Tabel 4.8 Data Aktivitas Siswa Siklus III..... 151
Tabel 4.9 Daftar Distribusi Frekuensi Kuantitatif Hasil Belajar Siswa Siklus III..... 156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas..... 57

Gambar 4.1 Diagram Batang Keterampilan Guru Siklus I..... 95

Gambar 4.2 Diagram Batang Aktivitas Siswa Siklus I..... 100

Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I..... 105

Gambar 4.4. Perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus dan siklus I..... 105

Gambar 4.5 Diagram batang hasil respon siswa siklus I..... 108

Gambar 4.6 Diagram Batang Keterampilan Guru Siklus II..... 122

Gambar 4.7 Diagram Batang Aktivitas Siswa Siklus II..... 127

Gambar 4.9 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II..... 132

Gambar 4.10 Perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II..... 132

Gambar 4.11 Diagram batang hasil respon siswa siklus II..... 134

Gambar 4.13 Diagram Batang Keterampilan Guru Siklus III..... 147

Gambar 4.14 Diagram Batang Aktivitas Siswa Siklus III..... 152

Gambar 4.15 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus III..... 157

Gambar 4.16 Perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II siklus III..... 157

Gambar 4.19 Diagram batang hasil respon siswa siklus III 160

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SILABUS SIKLUS I..... 183

LAMPIRAN 2 RPP SIKLUS I..... 188

LAMPIRAN 3 SILABUS SIKLUS II..... 208

LAMPIRAN 4 RPP SIKLUS II..... 213

LAMPIRAN 5 SILABUS SIKLUS III..... 230

LAMPIRAN 6 RPP SIKLUS III..... 234

LAMPIRAN 7 KISI-KISI INTRUMEN PENELITIAN..... 251

LAMPIRAN 8 HASIL PENELITIAN..... 263

LAMPIRAN 9 HASIL BELAJAR SISWA 288

LAMPIRAN 10 HASIL RESPON ANGKET SISWA 294

LAMPIRAN 11 CATATAN LAPANGAN..... 300

LAMPIRAN 12 HASIL DOKUMENTASI..... 307

LAMPIRAN 13 SURAT-SURAT..... 316

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Warisan sosial merupakan bagian dari lingkungan masyarakat, merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan manusia yang terbaik dan inteligen untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Pendidikan juga merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan tangguh. Dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 4 bahwa: Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakat dan kebangsaan (Permendiknas, 2007: 62).

Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila seorang guru memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki kemampuan berkomunikasi agar dapat menyampaikan bahan ajar secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sesuai Standar Proses

(Permendiknas No. 41/2007) dalam Bahan Diklat KTSP SD (2009:78), bahwa mutu pembelajaran di sekolah/madrasah dikembangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif, demokratis, mendidik, memotivasi, mendorong kreativitas, dan dialogis. Kegiatan yang terkait dengan permasalahan ini meliputi metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus dapat mengembangkan ilmu secara profesional, ini berarti guru tidak hanya dituntut menguasai materi ajar atau mampu menyajikan bahan ajar secara tepat tetapi juga harus mampu menganalisis dan mengembangkan kegiatan mengajarnya. Kemampuan ini berkaitan dengan kegiatan penelitian tindakan kelas serta mampu menafsirkan hasil-hasil penelitian tersebut bagi peningkatan mutu pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2007) dilakukan oleh seorang guru sebagai upaya untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran dan meningkatkan unjuk kerja profesionalnya.

Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa kuri-kulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (1) pendidikan agama, (2) pendidikan kewarganegaraan, (3) bahasa, (4) matematika, (5) ilmu penge-tahuan alam, (6) ilmu pengetahuan sosial, (7) seni dan budaya, (8) pendidikan jasmani dan olahraga, (9) keterampilan/kejuruan, (10) muatan lokal (Depdiknas; 2007:15). Melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pemerintah berusaha memenuhi tuntutan pembaharuan tersebut yang dijabarkan dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) di SD/MI yang merupakan standar

minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum di setiap satuan pendidikan.

Pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru (BNSP, 2006). Selain itu guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan menengah, dan pendidikan dasar (PP. No 74 tahun 2008). Dalam undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen diamanatkan ada 4 kompetensi yang harus dimiliki guru, yaitu: (1) kompetensi pedagogik; (2) kompetensi kepribadian: (3) kompetensi sosial; dan (4) kompetensi profesional. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang inovatif atau interaktif untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Berbagai upaya untuk memenuhi tuntutan kurikulum yaitu salah satunya dengan menyelenggarakan berbagai mata pelajaran dalam pembelajaran yang sesuai Standar Nasional Pendidikan, begitu juga halnya dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar (Depdiknas; 2007:210) Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial,

budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarater yang dilandasi pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sekolah sebagai bagian integral dari masyarakat perlu dikembangkan sebagai pusat pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sepanjang hayat, yang mampu member keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran demokratis. Mata pelajaran PKn harus berfungsi sebagai wahana kurikuler pengembangan karakter warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab. Melalui PKn sekolah perlu dikembangkan sebagai pusat pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan hidup dalam kehidupan demokratis.

Tujuan PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional dalam diri para calon-calon penerus bangsa yang sedang dan mengkaji dan akan menguasai imu pengetahuaan dan teknologi serta seni. Tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.

d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

(http://cenatcenutpgsd.blogspot.com/p/hakikat-dan-fungsi.html)

PKn selama ini masih dianggap mudah oleh siswa dan beranggapan bahwa PKn kurang mementingkan aspek penalaran seperti pelajaran eksakta, selain itu guru kurang memanfaatkan media yang tersedia sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dan tidak aktif dalam pembelajaran, guru juga kurang memperhatikan karakteristik siswa dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa masih suka bermain dan aktif bergerak sehingga siswa justru asyik bermain sendiri dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru saat proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang baik menuntut siswa untuk lebih aktif sehingga proses belajar mengajar harus mencerminkan komunikasi dua arah, tidak sekedar pemberian informasi searah dari guru tanpa mengembangkan mental siswa. Siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar, maka siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, mengajak siswa berpikir, berdiskusi dengan temannya, dan memahami materi pelajaran, namun kenyataanya guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif dan tidak memanfaatkan media sebagai alat bantu belajar sehingga siswa merasa bosan dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PKn. Hal inilah yang menjadikan mata pelajaran PKn kurang disukai oleh siswa. Hal itu ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar PKn yang tidak memuaskan dan siswa belum mampu menunjukkan perilaku sebagai warga negara Indonesia yang cerdas dan baik, masih ada siswa yang berperilaku kurang baik misalnya mencontek, kurang

menghargai teman, siswa kurang merspon terhadap pembelajaran yang diberikan guru serta guru kurang tepat dalam memilih model sesuai dengan materi pembelajaran dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan sebagainya.

Permasalahan ini juga terjadi di SDN Ngaliyan 01, berdasarkan observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti beserta tim kolaborator yakni guru kelas ditemukan data bahwa siswa kelas IIIA belum menunjukkan aktivitas belajar dan hasil belajar yang optimal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya pada SK.3 Memiliki harga diri, KD.3.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri masih tergolong rendah, masih banyak siswa kelas IIIA yang belum dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65. Hasil belajar siswa kelas IIIA pada mata pelajaran PKn sebesar 11 (27,5%) mencapai KKM , dan 29 (72,5%) siswa belum mencapai KKM.

Memperhatikan berbagai kendala peneliti bermaksud ingin memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran PKn materi perilaku yang mencerminkan harga diri yaitu model pembelajaran kooperatif teknik *Make A Match*. Model pembelajaran ini, merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. *Make A Match* atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 182)

Keunggulan teknik ini adalah mampu menciptakan suasana belajar aktif serta menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1) Siswa dapat belajar dengan aktif karena guru hanya berperan sebagai pembimbing, sehingga siswa yang mendominasi dalam aktifitas pembelajaran.
2) Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat dalam kartu yang ditemukannya.
3) Dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
4) Dengan penyelesaian soal (masalah), maka otak siswa akan bekerja lebih baik, sehingga proses belajarpun akan menjadi lebih baik.
5) Siswa dapat mengenal siswa lainnya, karena dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antar kelompok dan interaksi antar siswa untuk membahas soal dan jawaban yang dihadapi.

(http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model pembelajaran-make-match.html diakses pada tanggal 16-01-2015 jam 15.34)

Microsoft PowerPoint (Daryanto, 2012: 157) merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadi kan nya sebagai media komunikasi yang menarik.

Penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diantaranya, penelitian yang berjudul ”Efektifitas Metode Coperative Learning Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisai di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes” dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar PKn materi pokok Globalisasi dengan penerapan metode *Make A Match* di SD Negeri Kaligangsa 01 Brebes menunjukan adanya peningkatan rata-rata dari rata-rata 59,5 menjadi 73,04. (Hermanto. 2011); penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sumber Energi Siswa Kelas II SDN Yamansari 02 Lebaksiu Tegal” dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar IPA materi pokok sumber energi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tekhnik *Make A Match* pada siswa kelas II SDN Yamansari 02 menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata nilai 71, 97 menjadi 74, 05 dengan ketuntasan belajar siswa 74% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata 62, 5% menjadi 80% pda siklus II. (Laela. 2009)

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan belajar pembelajaran PKn, dimana siswa lebih aktif, kreatif dan terampil serta mempunyai karakter yang berbudi luhur sesuai dengan kepribadian serta rasa tanggungjawab terhadap bangsa dan negara. Dari uraian latar belakang tersebut diatas maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe

Make A Match Berbantuan PowerPoint Pada Siswa Kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang"

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan masalah

Berdasar latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimanakah cara meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan PowerPoint Pada Siswa Kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *make match* berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada kelas IIIA SDN Ngaliyan 01?
2. Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01?
3. Apakah melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media PowerPoint dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas III SDN Ngaliyan 01?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang diajukan berupa penelitian tindakan kelas (PTK) melalui tiga siklus, masing-masing siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe

Make A Match diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada KD.3.3 Menampilkan perilaku yang mencerminkan harga diri. Berdasarkan diskusi bersama tim kolaborasi, bertolak /berdasarkan akar penyebab masalah dan didasarkan kajian teori maka didapatkan alternative pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan Model *Make A Match* berbantuan PowerPoint pada pembelajaran merunjuk pendapat ahli Huda, (2014:251)

Langkah-langah model Kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media PowerPoint

Langkah-langkah Kooperatif Tipe *Make A Match* menurut Huda,(2014:251)	Langkah-langkah media PowerPoint	Langkah-langah model Kooperatif tipe Make A Match berbantu media PowerPoint	
		Keterampilan Guru	Aktivitas siswa
1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. 2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. 3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban	1. Merumuskan tujuan. 2. Persiapan guru. 3. Persiapan kelas. 4. Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media. 5. Langkah kegiatan belajar	1. melakukan kegiatan pra pembelajaran. 2. membuka pembelajaran. 3. menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint. 4. membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. 5. membagikan kartu	1. Mempersiapkan diri mempersiapkan pelajaran untuk menerima pelajaran. 2. Menanggapi apresepsi guru. 3. Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan

kepada kelompok B. 4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. 5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. 6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk	siswa. 6. Langkah evaluasi pengajaran.	pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B. 6. Menyampaikan aturan diskusi kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. 7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. 8. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 9. Memanggil pasangan	media PowerPoint. 4. Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru. 5. Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan. 6. Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri 7. Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru. 8. Pasangan lain

berkumpul tersendiri. 7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.		berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.	yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 9. Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang telah di rumuskan, maka tujuan penelitian antara lain:

1.3.1 Tujuan umum

Meningkatkan kualitas pebelajaran PKn menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint pada siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Meningkatkan aktifitas siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint dalam pembelajaran PKn siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.
2. Meningkatkan keterampilan guru dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint dalam pemebelajaran PKn siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint dapat dalam pembelajaran PKn kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diperolehnya pengetahuan baru tentang pembelajaran PKn melalui penerapan model *Make A Match* bagi siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 semarang.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

1) Meningkatkan pengetahuan siswa secara akademik dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn.

3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn.

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn.
2) Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match,* sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa semakin meningkat.
3) Sebagai bahan masukan kepada guru kelas III untuk memecahkan permasalahan secara terencana, sistematis dan memberikan wawasan, keterampilan, dan pemahaman model pembelajaran yang terkait dengan pembelajaran PKn

c. Bagi sekolah

1) Diperolehnya masukan bagi sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan mutu sekolah.
2) Sebagai masukan dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif, dan efisien, dan secara umum dapat meningkatkan mutu pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KERANGKA TEORI

Landasan teori adalah dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berusaha meningkatkan hasil belajar PKn siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* . Berdasarkan alasan tersebut maka berikut ini akan dibahas tentang hakikat belajar, hakikat pembelajaran, aktivitas siswa, performansi guru, pembelajaran PKn, karakteristik siswa SD, model pembelajaran kooperatif, keunggulan pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata ”belajar” merupakan kata yang sudah tidak asing lagi. Bahakan sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegaiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Whittaker, misalnya, merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Cronbach (dalam Djamarah, 2011:12) berpendapat bahwa *learning is shown by chage in behavior as a result of experience.* Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukan. Oleh

perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Howard L. Kingkey mengatakan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sense) in originated or changed through practive or training.* Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui pratek dan latihan. Slamet (dalam Djamarah, 2011:13) juga merumuskan pengertian tentang belajar. Menurutnya belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Piaget (dalam Soeparwoto, 2007: 87) karakteristik perkembangan intelegensi didasarkan pada empat stadium, yaitu (1) stadium sensori-motorik (0-18 atau 24 bulan), (2) stadium pra-operasional (18 bulan-7 tahun), (3) stadium operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) stadium operasional formal (mulai 11 tahun) masing-masing stadium mempunyai karakteristik yang berbeda. Dalam perkembangan kognitif, selama stadium sensori motorik, intelegensi anak baru nampak dalam aktivitas motorik, dalam stadium ini yang penting adalah tindakan konkret. Pada stadium pra operasional, dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, anak sudah mampu menirukan tingkah laku yang dilihatnya. Sedangkan dalam stadium operasional konkret anak dapat berpikir secara logis mengenai segala sesuatu. Pada tahap operasional konkret anak belum mampu memperhitungkan kemungkinan-kemungkinan yang mungkin ada. Hal ini berubah dengan datangnya stadium operasional formal, dimana anak sudah mampu mencapai logika dan rasio serta dapat berfikir abstrak.

Berdasarkan teori Piaget siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasi kongkrit di mana pada tahap ini siswa SD berada pada perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis atau masih pada tahap berfikir kongkrit, sehingga sulit bagi siswa SD memahami konsep dalam PKn. Sehingga mereka akan mengalami kesulitan. Akibatnya hasil belajar siswa rendah.

> Menurut Brunner (dalam Indriana, 2011: 199-200) proses belajar adalah proses sosial dan aktif di mana para siswa mampu mengkonstruksi ide-ide atau konsep-konsep baru berdasar pengetahuan mutakhir mereka. Hal tersebut adalah proses yang berkelanjutan yanng dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) Tahap menjadikan (*enactive*), para siswa harus mengalami hal-hal konkret atau memanipulasi objek-objek ditangan mereka lalu menyentuh benda yang sesungguhnya agar bisa memahami. (2) Tahap *iconic*, siswa mampu mempresentasikan bahan-bahan secara grafis, sehingga bisa memecahkan masalah mereka. (3) Tahap simbolik, siswa mampu menggunakan logika, keterampilan tatanan berpikir yang lebih tinggi. Tahap-tahap ini tidak dikaitkan dengan usia melainkan pada lingkungan. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran PKn perlu adanya suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa dan mengaitkan materi dengan kegiatan kehidupan sehari-hari siswa. Sehingga siswa mudah memahami konsep dalam PKn.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* inilah siswa akan menemukan sendiri pemahamannya sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak akan memahami konsep yang mereka pelajari secara aktif bekerja sama dengan teman sekelompoknya, bagi mereka yang belum paham dan kurang memahami konsep akan dapat terbantu oleh teman sekelompoknya.

2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Rifa‟‟i (2009:97) menyatakan bahwa faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses serta hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal mencakup: a. kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh;

b. kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan c. kondisi sosial, meliputi kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor internal terbentuk akibat pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan. Beberapa faktor eksternal seperti: variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, faktor internal dan eksternal, faktor internal meliputi faktor fisiologis (kesehatan jasmani) dan psikologis (kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat), sedangkan factor eksternal digolongkan menjadi dua yaitu faktor lingkungan sosial (sekolah, masyarakat, keluarga) dan lingkungan nonsosial (alamiah, instrumental, materi pelajaran) menurut Baharuddin (2012:19).

Berbeda dengan pendapat Slameto (2010:54) mengungkapkan factor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua yaitu:

> a. Faktor intern
>
> Faktor intern yaitu jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Faktor jasmaniah meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor kelelahan secara jasmani maupun rohani menyebabakan minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu menjadi hilang.
>
> b. Faktor ekstern
>
> Faktor ekstern yaitu faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat. Siswa yang belajar menerima pengaruh keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi. Sedangkan faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru-siswa atau siswa-siswa, disiplin sekolah, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, model belajar, serta tugas rumah. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang mempengaruhi belajar karena siswa berada didalam lingkungan

masyarakat. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat peneliti simpulkan factor-faktor belajar yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran ada dua yaitu dalam dan luar. Faktor dalam meliputi kondisi fisik, psikis, dan sosial. Sedangkan faktor luar meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya.

Peneliti dapat menyimpulkan faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau factor yang mempengaruhi dari dalam antara lain, kejiwaan siswa, minat, bakat, dan motivasi. Faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi dari luar antara lain lingkungan tempat siswa tinggal.

2.1.3 Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa *(event)* eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan, menurut Briggs (dalam Rifa'i, 2009:191) Serangkaian proses yang dilakukan melalui usaha guru untuk membentuk tingkah laku positif siswa agar mencapai tujuan dan kompetensi yang dikuasai dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Menurut Hamalik (dalam Siddiq, 2008:77) ada tujuh komponen dalam pembelajaran di mana satu dengan yang lain saling terintegrasi. Tujuh komponen tersebut akan dijabarkan dalam penjelasan dibawah ini.

a. Tujuan pendidikan dan pengajaran

Tujuan pembelajaran berperan sebagai arah dan target pencapaian dari suatu kegiatan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran memuat kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran, baik kompetensi kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang harus terlebih dahulu dirumuskan sebelum menentukan komponen pembelajaran yang lain.

b. Peserta didik atau siswa

Siswa merupakan komponen pembelajaran yang terpenting, karena komponen siswa sebagai pelaku belajar dalam proses

pembelajaran. Aspek penting dari komponen siswa yang harus diperhatikan dalam pembelajaran adalah karakteristiknya. Siswa adalah individu yang unik dan memiliki sifat individu yang berbeda antara siswa satu dengan yang lain.

c. Tenaga pendidikan khususnya guru

Guru merupakan komponen pembelajaran yang berperan sebagai pelaksanadan penggerak kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus berperan ganda, dalam arti guru tidak hanya sebagai pengajar (*informatory*) saja, akan tetapi harus mampu menjadi programmer pembelajaran, motivator belajar, fasilitator pembelajaran, organisator, konduktor, actor, dan peran-peran lain yang dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran.

d. Perencanaan pengajaran sebagai segmen kurikulum

Materi pelajaran merupakan komponen isi pesan dalam kurikulum yang harus disampaikan kepada siswa. Komponen ini memiliki bentuk pesan yang beragam, ada yang berbentuk fakta, konsep, prinsip/kaidah, prosedur, problema, dan sebagainya. Komponen ini berperan sebagai isi atau materi yang harus dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

e. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah komponen cara pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan/materi pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran.

f. Media pengajaran

Guru memiliki banyak peran dalam pembelajaran tatap muka, termasuk diantaranya guru sebagai informatory harus berusaha menginformasikan materi/pesan pembelajaran secara jelas dan mudah diterima oleh siswa. Ini berarti guru harus menyiapkan bahan pembelajaran seperti alat peraga dan media pembelajaran yang dapat membantunya dalam menyajikan pesanpembelajaran dengan media (alat perantara penyampaian pesan) ini pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

g. Evaluasi pengajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen yang berperan untuk menetapkan keberhasilan dan kegagalan aktivitas pembelajaran. Ada tiga bentuk evaluasi dalam pembelajaran. Pertama, evaluasi program pembelajaran yaitu evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui seberapa kualitas program pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan. Kedua, evaluasi proses pembelajaran yaitu, evaluasi yang dirancang untuk mengamati proses pembelajaran sedang berlangsung. Ketiga, evaluasi hasil belajar, yaitu evaluasi yang dirancang untuk mengetahui hasil pembelajaran dalam bentuk hasil/prestasi belajar siswa.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang merupakan proses sistematis memiliki komponen-komponen pembelajaran yang

memiliki peran penting dalam meningkatkan keberhasilan belajar. Seluruh komponen dalam pembelajaran saling berinteraksi guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2.1.4 Kualitas Pembelajaran

1. **Pengertian Kualitas Pembelajaran**

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194) kualitas dapat dimakna dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya.

Dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapi sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan, menurut Miskel (dalam Hamdani, 2011:194). Sementara itu, belajar dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola perilaku individu untuk mewujudkan tugas atau pekerjaan tertentu.

Menurut Bramley (dalam Hamdani, 2011:194). mengemukakan aspek-aspek kualitas pembelajaran sebagai berikut: (1) peningkatan pengetahuan,(2) peningkatan keterampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku, (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi,(7) peningkatan partisipasi, (8) peningkatan interaksi kultural.

Dikti (dalam Depdiknas, 2004:7) menjelaskan indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran dan sistem pembelajaran. Masing-masing indikator secara singkat dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Perilaku pembelajaran guru, dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut.

1) Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar
2) Menguasai disiplin ilmu yang berkaitan dengan keluasan dan kedalaman jangkauan substansi dan metodologi dasar keilmuan, serta mampu memilih, menata, mengemas dan mempresentasikan materi sesuai kebutuhan siswa
3) Guru perlu memahami keunikan siswa dengan segenap kelebihan, kekurangan, dan kebutuhannya. Memahami lingkugan keluarga, sosial budaya, dan kemajemukan masyarakat tempat siswa berkembang
4) Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa tercermin dalam kegiatan merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara dinamis, untuk membentuk kompetensi siswa yang dikehendaki
5) Mengembangkan kepribadian sebagai kemampuan untuk dapat mengetahui, mengukur, dan mengembangkan kemampuannya secara mandiri.

b. Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut:

1) Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, termasuk didalamnya persepsi dan sikap terhadap mata pelajaran, guru, media, dan fasilitas belajar serta iklim belajar.
2) Mau dan mampu mendapatkan dan mengintegrasikanpengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya.
3) Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya.
4) Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya secara bermakna.
5) Mau dan mampu membangun kebiasaan berfikir, bersikap, dan bekerja produktif.

c. Iklim pembelajaran mencakup hal berikut.

1) Suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas kependidikan.
2) Perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreativitas guru.

d. Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari hal berikut.

1) Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.

2) Ada keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia.

3) Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual.

4) Dapat mengakomodasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin.

5) Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi, dan seni.

6) Materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis dan praktis.

e. Media pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari hal berikut.

1) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

2) Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan siswa, siswa dengan guru, serta siswa dengan ahli bidang ilmu yang relevan.

3) Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

4) Melalui media pembelajaran, mampu mengubah suasana belajar dari siswa yang pasif menjadi aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

f. Sistem pembelajaran di lembaga mampu menunjukkan kualitasnya jika ditemukan hal sebagai berikut.

1) Dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya, memiliki penekanan dan kekhususan lulusannya, responsif terhadap berbagai tantangan secara internal maupun eksternal.

2) Memiliki perencanaan yang matang dalam bentuk rencana strategis agar semua upaya dapat dilaksanakan secara sinergis oleh komponen sistem pendidikan dalam tubuh lembaga.

3) Ada semangat perubahan yang dicanangkan dalam visi dan misi lembaga yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua siswa melalui berbagai aktivitas pengembangan.

4) Dalam rangka menjaga keselarasan antar komponen sistem kependidikan di lembaga, pengendalian dan penjaminan mutu perlu menjadi salah satu mekanismenya.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dapat diperoleh melalui berbagai usaha yang diukur dan dikaji melalui beberapa indikator. Namun dalam penelitian ini peneliti akan menjelaskan dan mengkaji kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IIIA SDN Ngaliayan 01 semarang .

2.1.5 Keterampilan Guru

Guru merupakan salah satu bagian penting pada bidang pendidikan dan mempunyai tanggung jawab yang besar dalam rangka membawa siswanya pada hasil yang optimal dalam proses belajar mengajar. Sehingga seorang guru harus penuh dedikasi dan mempunyai ke-terampilan dalam membina dan membimbing siswanya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi .Untuk

menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenang-kan diperlukan berbagai keterampilan, diantaranya keterampilan mengajar.

Menurut Djamarah (2011:19) bahwa keterampilan dasar mengajar dalam program pengajaran di kelas adalah sebagai berikut.

a. Keterampilan dasar bertanya

Bertanya merupakan kegiatan universal yang akan selalu digunakan oleh guru dalam semua bentuk pembelajaran. Guru dapat membuat pertanyan untuk seluruh kelas, kelompok atau individu, akan memiliki pengaruh yang sangat berarti pada hasil belajar dan suasana belajar di kelas baik secara sosial maupun emosional. Dengan bertanya dapat membantu siswa dalam menerima informasi dan menggembangkan ketrampilan kognitif tingkat tinggi. Ketrampilan bertanya di bagi menjadi dua yaitu ketrampilan bertanya dasar dan bertanya lanjut. Komponen-komponen keterampilan bertanya antara lain penyusunan kata-kata, struktur , pemusatan, pindah gilir, distribusi, pemberian waktu, hangat dan antusias, promting, dan perubahan tuntutan tingkat kognitif.

b. Keterampilan dasar bertanya lanjut

Untuk mengembangkan ketrampilan berfikir kognitif dan tingkat kekritisan siswa terhadap perkembangan masalah yang akan dihadapi di dunia nyata, guru harus mengembangkan teknik bertanya. Ketrampilan bertanya lanjut meningkatkan respon siswa, kemampuan berfikir siswa dan kekritisan siswa. Komponen ketrampilan bertanya lanjut antara lain:

1) penggunaan dalam kelas masih memakai komponen ketrampilan bertanya dasar

2) variasi taksonomi
3) pertanyaan melacak
4) pemberian waktu tambahan untuk memberi makna khusus
5) meningkatkan interaksi antar siswa.

c. Keterampilan dasar memberikan penguatan

Keterampilan memberikan penguatan adalah keterampilan dalam memberikan penghargaan dan persetujuan guru terhadap tingkah laku siswa yang dinyatakan dalam bentuk antara lain : kata-kata membenarkan, pujian, senyuman, anggukan, atau member hadiah secara material.

Komponen-komponen keterampilan penguatan antara lain :

1) penguatan verbal
2) penguatan berupa mimik muka dan gerakan badan (gestural)
3) penguatan dengan cara kegiatan. Contoh pulang lebih awal, waktu istirahat lebih, menjadi ketua, membantu siswa lain dan lain-lain
4) penguatan dengan mendekati anak
5) penguatan dengan sentuhan
6) penguatan dengan tanda. contoh penyematan kartu bintang, atau kata "cerdas, pintar atau juara"

d. Keterampilan dasar memberikan variasi

Keterampilan memberikan variasi adalah upaya guru menggunakan seni mengajar situasi dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran, atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Komponen-komponen keterampilan variasi mengajar meliputi:

1) variasi gaya mengajar : variasi suara guru, pemusatan penekanan *(focusing)*, pemberian waktu (*pausing*), kontak pandang (*eye contact*), gerak anggota badan (*gesturing*), dan pindah posisi;
2) variasi media dan bahan ajar : variasi media lihat (visual) , variasi media dengar (audio) dan variasi media taktil;
3) variasi interaksi : guru mengenalkan perubahan dalam pola interaksi antara guru dengan siswa dan juga menganekaragamkan kegiatan belajar siswa yang terlibat.

e. Keterampilan dasar menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah menceritakan atau menggambarkan materi belajar secara lisan, sistematis dan terencana sehingga memudahkan siswa untuk memahami bahan pelajaran. Komponen keterampilan dasar menjelaskan terdiri dari:

1) Analisis dan perencanaan menjelaskan
   a) isi pesan;
   b) penerima pesan, disesuaikan dengan usia, jenis kelamin, pengalaman, lingkungan dan kebijakan.
2) Penyajian suatu penjelasan
   a) kejelasan dalam menyampaikan materi;
   b) memberikan contoh;
   c) memberikan penekanan pada hal yang penting;
   d) memberikan umpan balikan pada siswa;

e) guru menyampaikan materi secara sistematis melalui media gambar.

f. Keterampilan dasar membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah menciptakan sikap mental dan menimbulkan perhatian anak agar siap dan terpusat pada pembelajaran.Sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah keterampilan mengakhiri kegiatan inti pelajaran.Komponen keterampilan membuka pelajaran terdiri dari:

1) membangkitkan minat/perhatian siswa;
2) menimbulkan motivasi siswa;
3) memberi acuan atau struktur, dan
4) menunjukkan kaitan.

Komponen keterampilan menutup pelajaran yaitu:

1) meninjau kembali (*review*);
2) mengevaluasi.

g. Keterampilan mengelola kelas

Mengelola kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan menegembalikan kondisi belajar yang optimal dan kondusif agar tercapainya tujuan pengajaran yang efisien dan memungkinkan siswa untuk belajar.

1) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal
2) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal

h. Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah merupakah salah satu strategi yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara kooperatif, membagi informasi, membuat keputusan dan suatukonsep atau memecahkan suatu masalah melalui suatu proses secara terstruktur dan melibatkan proses berfikir dan saling menghargai.Komponen keterampilan dasar membimbing diskusi kelompok kecil:

1) memusatkan perhatian siswa terhadap topik dan tujuan diskusi;
2) mengklasifikasi masalah;
3) menganalisis pandangan siswa;
4) meningkatkan kontribusisumbangsih pikiran siswa dalam diskusi;
5) membagi partisisipasi dan kesempatan dalam sumbangan pikiran. dan;
6) menutup diskusi.

i. Keterampilan mengajar perorangan atau kelompok kecil

Pengajaran perorangan diartikan sebagai suatu proses dimana setiap anak didik dibantu mengembangkan kemajuan dalam mencapai tujuan berdasarkan kemampuan, pendekatan, dan bahan pelajaran. Pencapaian kemampuan akan tercapai jika terjadinya hubungan interpersonal yang sehat dan akrab dapat terjadi antara guru-siswa, maupun antara siswa dan siswa, baik dalam kelompok kecil maupun perorangan. Komponen keterampilan dasar mengajar perorangan atau kelompok kecil:

1) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, guru menciptakan hubungan yang akrab dan sehat antara guru dan siswa, dan hubungan siswa dengan siswa;
2) keterampilan mengorganisasikan siswa dalam kelompok atau perorangan;

3) keterampilan membimbing dan membantu belajar siswa;
4) keterampilan pengajaran guru sesuai kurikulum;
5) keterampilan mengaplikasikan ketrampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Bedasarkan penjelasan tentang keterampilan guru, yang dimaksud dengan ketereampilan guru dalam penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran yang akan dikemas melalui model *Make A Match* berbantu media PowerPoint.

2.1.6 Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011:7) aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini bukan hanya aktivitas fisik tetapi mencakup aktivitas mental. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut saling berkait. Aktivitas fisik adalah ketika siswa giat aktif dengan anggota badan, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan atau hanya pasif. Siswa yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak – banyaknya dalam rangka pembelajaran. Sehingga apabila keduanya berkaitan maka akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi atau hasil belajar.

Menurut Dierich (dalam Sardiman, 2011:8) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

a. *Visual activities* (aktivitas-aktivitas melihat), yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

b. *Oral activities* (aktivitas-aktivitas berbicara), seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

c. *Listening activities* (aktivitas-aktivitas mendengarkan), sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

d. *Writing activities* (aktivitas-aktivitas menulis), seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.

e. *Drawing activities* (aktivitas-aktivitas menggambar), misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.

f. *Motor activities* (aktivitas-aktivitas gerak), yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan beternak.

g. *Mental activities* (aktivitas - aktivitas mental), sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

h. *Emotional activities* (aktivitas-aktivitas emosional), seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Dalam proses pembelajaran tersebut, siswa juga dituntut aktif karena pada prinsipnya belajar adalah suatu pembelajaran. Selain itu siswa juga harus aktif

dalam mengikuti proses belajar melakukan sesuatu untuk mengubah tingkah laku (dari yang tidak bisa menjadi bisa atau dari yang belum mengerti menjadi lebih mengerti) sebagai aktivitas dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dalam belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam menentukan efektif tidaknya mengajar sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa secara aktif ikut terlibat langsung dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan) sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Menurut Hendrawijaya (1999:24) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam proses pembelajaran kedua aktivitas tersebut harus selalu terkait. Seorang siswa akan berfikir selama ia berbuat, tanpa berbuat maka siswa tidak berfikir. Oleh karena itu agar siswa aktif berfikir maka harus diberikan untuk berbuat. Dengan demikian aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan siswa baik fisik maupun mental yang saling berkaitan selama proses pembelajaran sehingga tercipta belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah segala tingkah laku siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar baik yang bersifat fisik maupun mental. Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar. Tanpa adanya aktivitas, proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan baik, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, dan setiap orang yang belajar harus aktif. Jadi, aktivitas juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar mengajar.

Memperhatikan penjelasan tentang aktivitas siswa, yang dimaksud dengan aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan guru dalam pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku pada siswa yang akan dikemas melalui pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media PowerPoint.

2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar akan terjadi bila seseorang telah belajar Anni, dkk. (2007: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan perilaku tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam pembelajaran dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, dan ranah psikomotorik berkenaan dengan ketrampilan motorik (Suprijono 2009: 6).

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Dari kajian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dari proses belajar meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual, afektif

berkenaan dengan sikap dan nilai dan ranah psikomotorik meliputi ketrampilan motorik.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran PKn

Pendidikan Kewarganegaraan (*civic education*) adalah mata pelajaran yang diberikan pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Pendidikan Kewarganegaraan mempunyai misi khusus yaitu untuk menanamkan komitmen, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas RI. Nomor 24 Tahun 2006). Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Permendiknas RI, Nomor 24 Tahun 2006 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; (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Karakteristik PKn SD dengan paradigma baru, yaitu bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu bidang kajian ilmiah dan program pendidikan di sekolah dan diterima sebagai wahana utama serta esensi pendidikan demokrasi

di Indonesia yang dilaksanakan melalui: (1) *Civic intelligence,* yaitu kecerdasan dan daya nalar warga negara baik dalam dimensi spiritual, rasional, emosional, maupun sosial; (2) *Civic responsibility,* yaitu kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab; (3) *Civic participation,* yaitu kemampuan berpartisipasi warga negara atas dasar tanggung jawabnya, baiksecara individual, sosial, maupun sebagai pemimpin hari depan. (Winataputra, 2009: 3.10)

1) Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek 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, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak Asasi Manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

4. Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan 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. 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.

(http://www.paklativi.com/2014/03/ruang-lingkup-kajian-dan-tujuan-pembelajaran-pkn-di-sd-mi.html)diakses tgl 17-01-2015 jam 17:22 wib)

2) Pembelajaran PKn SD

Sagala (dalam Ruminiati, 2007:1.14), mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran yan dipilih guru dalam rangka mempermudah siswa mempelajari bahan ajar yang telah ditetapkan oleh guru dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Chamim (dalam Aryani 2010:40), berpendapat bahwa pendidikan Kewarganegaraan bagi bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap, mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang sejahtera, serta demokratis. Sesuai dengan pernyataan tersebut, konsep kewarganegaraan *(citizenship)*, merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter (dalam Aryani, 2010:18).

2.1.9 Karakteristik Siswa SD

Siswa SD mempunyai karakteristik yang sangat beragam, Kimberly D. Williams berpendapat bahwa *All students have different talents and abilities. These individual traits could be a factor in determining why a student performs well in one class and poorly in another* atau semua siswa mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda. Sifat pada tiap individu ini bisa menjadi faktor penentu penyebab kemampuan siswa yang baik di satu pelajaran namun buruk di pelajaran lain. *(Education: 39*). Guru harus mengetahui karakter siswanya dan menerapkan

metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya. Adapun beberapa karakter siswa sebagai berikut:

1) Senang bermain

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih – lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

2) Senang bergerak

Anak SD tidak dapat duduk dengan tenang. Anak cenderung suka bergerak, oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak aktif atau bergerak.

3) Senang bekerja dalam kelompok

Dari pergaulanya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya di lingkungan, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), mempelajari olah raga dan membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.

4) Senang memperagakan sesuatu secara langsung

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, ia belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Berdasar

pengalaman ini, siswa membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi-fungsi badan, peran jenis kelamin, moral, dan sebagainya. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri.

Diakses pada tanggal (http://www.sekolahdasar.net/2011/05/karakteristik-dankebutuhan- anak-usia.html)

Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu merancang model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak SD yang suka bermain, bergerak berkelompok, memperagakan secara langsung, salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match.*

2.1.10 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut pendapat ahli sebagai berikut: (1) Slavin Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompokkelompok kecil secara kolaboratif dan anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. (2) Menurut Edmund T. Emmer dan Mary Claire Gelwers c*ooperative learning (CL) provides an alternative to competitive or individualistic classroom activities by encouraging collaboration among students in small groups* atau pembelajaran kooperatif menyediakan alternatif untuk berkompetisi secara individual maupun dengan kelompok dalam aktivitas pembelajaran dengan memotivasi kolaborasi siswa dalam kelompok kecil. (*The Elementary School Jurnal: 75*). (3) Stahl (dalam Solihatin, 2008: 5) mengatakan bahwa model

pembelajaran kooperatif menempatkan siswa sebagai bagian dari suatu sistem kerjasama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan sistem kerjasama dalam kelompok-kelompok kecil sebagai strategi pembelajarannya sehingga mampu memberikan motivasi siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Menurut pendapat Anita Lie (dalam Taniredja, dkk, 2011: 56) model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakanya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan.

Pelaksanaan prosedur pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Lima unsur pembelajaran kooperatif menurut Roger dan David Johnson (Sofan Amri dan Iif Khairu, 2010: 91) yaitu: (1) Saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) tatap muka, (4) komunikasi antar anggota, (5) evaluasi proses kelompok. Slavin (dalam Taniredja, dkk, 2011: 60) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan indvidu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang ditemuinya selama proses pembelajaran, karena siswa

dapat bekerjasama dengan siswa lainya dalam kelompok untuk menemukan pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

2.1.11 Metode Pembelajaran Kooperatif *Make A Match*

Make A Match atau mencari pasangan merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif yang bisa mengembangkan kemampuan siswa. Metode ini sangat disenangi oleh siswa karena tidak menjemukan, karena guru memancing kreativitas siswa menggunakan media (Amri, 2010: 182). Metode *Make A Match* adalah metode pembelajaran aktif untuk mendalami atau melatih materi yang telah dipelajari. Setiap siswa menerima satu kartu. Kartu itu bisa berisi pertanyaan, bisa berisi jawaban. Selanjutnya merekamencari pasangan yang cocok sesuai dengan kartu yang dipegang. Metode *Make A Match* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa serta mampu memupuk kerjasama siswa dapat memecahkan masalah dalam pembelajaran.

Menurut Ahli Huda,(2013.251) Langkah-langkah kooperatif pembelajaran tipe *Make A Match* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B

4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran ini antara lain:

1. dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif mapun fisik
2. karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
3. meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

4. efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi

5. efektif melatih kedisiplinan siswa, menghargai waktu untuk belajar

2.1.12 Media Pembelajaran

Semua bentuk sarana pendidikan disyaratkan mampu membantu peserta didik memahami bahan ajar yang diberikan tenaga pendidik kepadanya. Tenaga pendidik harus pula mampu membangkitkan minat belajar pada peserta didik tersebut. Saranan pendidikan sebagai media pendidikan harus mampu membangkitkan sangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan dan penciuman. Untuk tjuan tersebut seorang pendidik perlu memiliki sebuah media pembelajaran yang memadai, agar bahan ajar dapat diserap peserta didik dengan sebaik-baiknya.

Menurut Kemp (dalam Sardiman 2011) , karakteristik sebuah media pembelajaran merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia juga mengatakan bahwa pengetahuan mengenai kekurangan dan kelebihan tertentu yang memiliki oleh sebuah media pembelajaran, adalah sesuatu yang sangat penting diketahui oleh para tenaga pendidik.

Dua ahli pendidikan dari perancis Gagul dan Reise,berpendapat dalam menentukan pemilihan media penyampaian pesan tertentu secara umum, ada kaitanya dengan media pembelajaran. Dengan kata lain, teknik dan strategi penyampain informasi yang dilakukan oleh orang umum, tidak akan berlaku juga dalam dunia pendidikan.

Pendapat lain mengenai prosedur pemilihan media komunikasi, dikemukakan oleh Anderson. Menurut nya, prosedur pemilihan media dimulai

dari pertanyaan: apakah media tersebut diperutuhkan bagi keterampilan fisik atau koknitif? Pertanyaan ini akan menetukan desain seperti apa media pembelajaran tersebut seharunya di buat.

Jika kita mengacu pada hasil penelitian tersebut maka penggunaan program Microsoft PowerPoint ini akan sangat berdampak pada tujuan pembelajaran yang menekankan pengenalan visual dan prinsip konsep bahan ajar yang diberikanoleh tenaga pendidiknya.

1) Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirangcang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikan nya sebagai media komunikasi yang menarik.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah sebgai kemanpuan ngolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya.

Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa dan pengotrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri atas slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan

latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai *timing* yang kita inginkan, atau berjalan secara menual, yaitu dengan mengklik tombol Mouse. Biasanya jika digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik maka kontrol operasinya digunakan secara manual.

Penggunaan program ini pun memiliki kelebihan sebagai berikut:

a. Penyajian nya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
c. Pesan informasi secara visual mudah di pahami peserta didik.
d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yg sedang disajikan.
e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat di pakai berulang-ulang.
f. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/Disket/Flashdisk) sehingga praktik untuk dibawa kemana-mana.

2.1.13 Indikator Ketrampilan Guru, Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantu Media PowerPoint

Menurut Lorna Curran pertama kali di kembangkan 1994 (dalam Huda,2014:251), strategi *Make A Match* ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi, 2) Penggalian materi, 3) *Edutiment*. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini. Merujuk pada kajian teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, media PowerPoint dan kualitas pembelajaran yang meliputi ketrampilan guru, aktivitas siswa. Dalam penelitian ini keterampilan guru, aktivitas siswa merupakan variabel yang diteliti. Indikator-indikator keterampilan guru, aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media PowerPoint, adalah.

1) Indikator Keterampilan Guru adalah sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran.
2. Membuka pembelajaran.
3. Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint.
4. Membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B.
5. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B.

6. Menyampaikan aturan diskusi kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.

7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.

8. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.

9. Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

2) Indikator Aktivitas Siswa adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan diri mempersiapkan pelajaran untuk menerima pelajaran
2. Menanggapi apresepsi guru
3. Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media PowerPoint
4. Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru
5. Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan
6. Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri

7. Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru
8. Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
9. Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru.

Adapun sintak pembelajaran PKn dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media PowerPoint sebagai berikut:

Langkah-langkah Kooperatif Tipe *Make A Match* menurut Huda,(2014:251)	Langkah-langkah media PowerPoint	Langkah-langah model Kooperatif tipe Make A Match berbantu media PowerPoint	
		Keterampilan Guru	Aktivitas siswa
1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah. 2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan. 3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.	1. Merumuskan tujuan. 2. Persiapan guru. 3. Persiapan kelas. 4. Langkah penyajian pembelajaran dan pemanfaatan media. 5. Langkah kegiatan belajar siswa. 6. Langkah	1. melakukan kegiatan pra pembelajaran. 2. membuka pembelajaran. 3. menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint. 4. membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. 5. membagikan kartu pertanyaan kepada	1. Mempersiapkan diri mempersiapkan pelajaran untuk menerima pelajaran. 2. Menanggapi apresepsi guru. 3. Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan

4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka. 5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan. 6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis.	evaluasi pengajaran.	kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B. 6. Menyampaikan aturan diskusi kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. 7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. 8. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 9. Memanggil pasangan berikutnya, begitu	menggunakan media PowerPoint. 4. Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru. 5. Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan. 6. Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri 7. Siswa melakukan presentasi ketika

Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri. 7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.		seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.	dipanggil oleh guru. 8. Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 9. Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Berdasarkan kajian empiris, penelitian yang berhasil menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* diantaranya, penelitian yang berjudul ”Efektifitas Metode Coperative Learning Tipe *Make A Match* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisai di SD Negeri Kaligangsa Kulon 01 Brebes” dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar PKn materi pokok Globalisasi dengan penerapan metode *Make A Match* di SD Negeri Kaligangsa 01 Brebes menunjukan adanya peningkatan rata-rata dari rata-rata 59,5 menjadi 73,04. (Benny Hermanto. 2011); penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Make A Match* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Sumber Energi Siswa Kelas II SDN Yamansari 02 Lebaksiu Tegal” dengan hasil penelitian bahwa hasil belajar IPA materi pokok sumber energi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tekhnik *Make A Match* pada siswa kelas II SDN Yamansari 02 menunjukkan adanya peningkatan dari rata-rata nilai 71, 97 menjadi 74, 05 dengan ketuntasan belajar siswa 74% pada siklus I menjadi 79% pada siklus II. Pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus I rata-rata 62, 5% menjadi 80% pda siklus II.(Nur Ida Laela. 2009)

Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan kualitas hasil belajaran. Hal ini ditunjukan dengan adanya beberapa kelebihan. Di antaranya, meningkatkan keterampilan mengajar guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa.

2.3 KERANGKA BERPIKIR

Berdasarkan kajian pustaka yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh alur berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:

KONDISI AWAL

Dari siswa
a. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran.
b. Siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar PKn.
c. Siswa sering tidak mendengarkan penjelasan dari guru.
Dari guru:
a. Guru kurang memberikan strategi yang sesuai dalam pembelajaran
b. Guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal.

PELAKSANAAN TINDAKAN

Dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint dalam pembelajaran PKn. Langkah–langkahnya adalah sebagai berikut ini :

1. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
2. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
3. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
4. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.
5. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
6. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
7. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
8. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
9. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

KONDISI AKHIR

a. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat
b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat
c. Hasil belajar siswa meningkat

2.4 HIPOTESIS

Berdasarkan uraian pada kajian pustaka, kajian empiris, dan kerangka berfikir dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* berbantuan PowerPoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang.

BAB III

METODE PENELITAIAN

3.1 SUBJEK PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah:

Guru dan Siswa kelas IIIA sebanyak 40 yang terdiri 17 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ngaliyan 01 Semarang.

3.2 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Ngaliyan 01 Semarang, yang berlokasi di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.

3.3 VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* kelas IIIA SDN Ngaliyan 01.

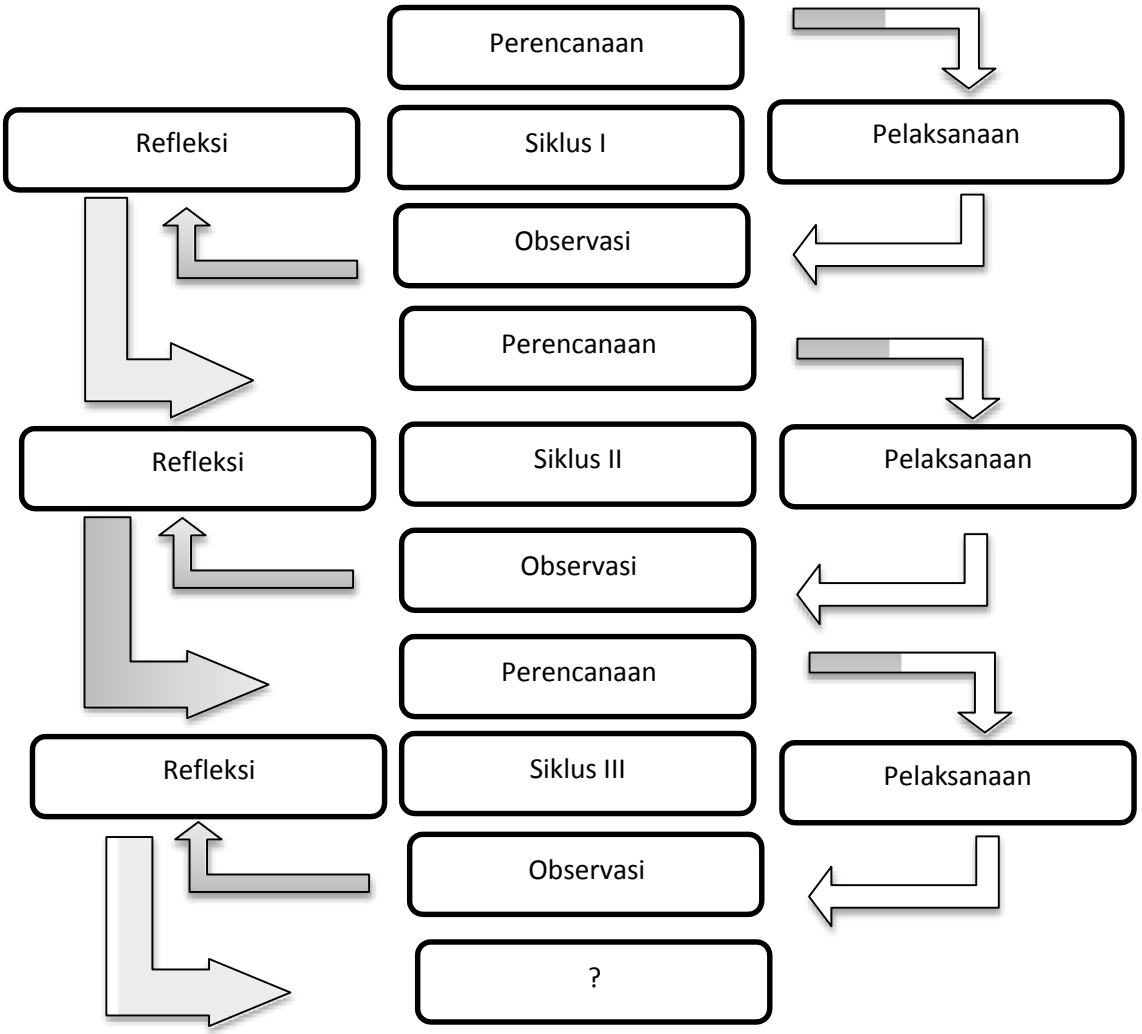
b. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* kelas IIIA SDN Ngaliyan 01.

c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* kelas IIIA SDN Ngaliyan 01.

3.4. RANCANGAN PENELITIAN

Rangcangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menurut Iskandar (2011:20) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian tindakan *(action research*) yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat dia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas. Menurut Arikunto (2014:3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tidakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, menurut Supardi (2009:104) penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang berbentuk reflektif partisipasif, kolaboratif, dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi, dan situasi.

Daur ulang penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan). Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, yaitu tindakan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Arikunto, dkk (2014: 16) proses tindakan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat di lihat pada gambar 3.1 berikut:



gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

a. Perencanaan

Terry (1975), Perencanaan adalah pemilihan dan menghubungkan fakta-fakta, membuat serta menggunakan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu.

(diaksespadatgl08januari2015http://stiacomunitypalu.blogspot.com/2012/11/beberapa-arti-perencanaan-menurut para.html) dalam perencanaan penelitian ini adalah sebengai berikut:

1) Menelaah dan materi pembelajaran serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
2) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah telah di tetapkan dan skenario Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.
3) Menyiapakan sumber alat peraga yang di butuhkan.
4) Menyiapakn alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
5) Menyiapakan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dimulai dengan mempersiapkan rencana pembelajaran dan skenario tindakan termasuk bahan pelajaran dan tugas-tugas, menyipakan alat pendukung/ sarana lain yang diperlukan, mempersiapkan cara merekam dan menganalisis data, serta melakukan simulasi pelaksanaan jika di perlukan. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 3 siklus dengan kompetesi dasar sesusai urutan kompetesi dasar dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

c. Observasi

Observasing (observasi) adalah kegiatan pengamatan untuk memotret sejauh mana efektifitas kepemimpinan atas tindakan telah mencapai sasaran (Suminanto, 2010: 12) kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaborasi

dengan guru pengamat untuk untuk mengamati perilaku pemberian tindakan dan siswa yang mengamati pemberian tindakan.

d. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara krisis tentang perubahan yang terjadi yaitu siswa, suasana kelas, dan guru (Suminanto, 2010: 13) setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa, serta hasil belajar PKn pada siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang, apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian indikator kinerja pada siklus pertama, serta mangkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama. Kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan perbaikan sebagai tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Jika hasil penilitian telah mencapai target indokator keberhasilan, maka penelitian dihentikan.

3.5 PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

3.5.1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

1. Menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar yang di tentukan dalam kurikulum tingkat dasar.
2. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
3. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes formatif.

4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa serta keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Macth*.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint
4. Membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B
5. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B
6. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka
7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
8. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan
9. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

10. Memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
13. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
14. Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

c. Observasi

1) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dalam Model Pembalajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Melalui lembar Observasi, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang di nilai adalah hasil pekerjaan siswa serta perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.
2) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang di nilai adalah bagaimana guru menyamapaikan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I
2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I
3) Membuat daftar permasalahana yang terjadi pada siklus I
4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II

3.5.2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

1. Menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar yang di tentukan dalam kurikulum tingkat dasar.
2. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
3. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes formatif.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa serta keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Macth*.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint
4. Membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B
5. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B
6. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka

7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
8. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan
9. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
10. Memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
13. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
14. Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

c. Observasi

1) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dalam Model Pembalajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Melalui lembar Observasi, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang di nilai adalah hasil pekerjaan siswa serta perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.

2) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang di nilai adalah bagaimana guru menyamapaikan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II
2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II
3) Membuat daftar permasalahana yang terjadi pada siklus II
4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut III

3.5.3. Siklus Ketiga

a. Perencanaan

1. Menyusun RPP berdasarkan kompetensi dasar yang di tentukan dalam kurikulum tingkat dasar.
2. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa kartu pertanyaan dan kartu jawaban.
3. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes formatif.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa serta keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Macth*.

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Melakukan kegiatan pra pembelajaran
2. Membuka pembelajaran
3. Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint

4. Membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B
5. Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B
6. Menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka
7. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.
8. Jika mereka sudah menemukan psangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan
9. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
10. Memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapatkan pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak
13. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi
14. Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

c. Observasi

1. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dalam Model Pembalajaran Kooperatif Tipe Make A Match. Melalui lembar Observasi, peneliti mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek-aspek yang di nilai adalah hasil pekerjaan siswa serta perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran.
2. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran. Aspek yang di nilai adalah bagaimana guru menyamapaikan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus III
2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus III
3) Membuat daftar permasalahana yang terjadi pada siklus III
4) refleksi dilakukan untuk mengkaji kegiatan pembelajaran. Dari refleksi juga diketahui keefektifan penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*.
5) Jika hasil penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dihentikan

3.6. DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Jenis Data

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka , atau data kualitatif yang diangkakan *(skoring)* (Sugiyono, 2011: 23). Data kuantitatif ini berupa hasiln belajar PKn yang diperoleh siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang.

2) Data Kualitatif

Data kualitataif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2011 :23). Data kualitatif berupa gambaran/ deskripsi kegiatan pembelajaran yang diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, wawancara, serta catatan lapangan dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan PowerPoint.

3.6.2. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa menggunakan model *Make A Match* dan evaluasi yang diperoleh secara sistematik selama pelaksanaan siklus pertama siklus kedua, dan hasil wawancara guru.

b. Guru

Sumber data guru berasal dari hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model Kooperatif Tipe Make A Match.

c. Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan foto/video dokumentasi proses belajar mengajar.

d. Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa, keterampilan guru, dan kemampuan siswa selama pembelajaran PKn berlangsung.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode tes, metode dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan.

1. Metode Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Sukmadinata, 2009: 220). Observasi dalam penelitian digunakan untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan berbantuan PowerPoint.

2. Metode Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu. (Poerwanti, 2008: 1.5). Metode tes dalam penelitian

digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan mendapatkan data tentang pencapaian hasil belajar siswa saat pembelajaran. Tes ini diberikan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

3. Metode Dokumentasi/ Studi Dokumenter

Studi dokumenter (*documentary study*) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Sukmadinata, 2009: 221). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumentasi berupa daftar nilai siswa, foto-foto kegiatan pembelajaran siswa, serta dokumen lain yang mendukung.

4. Catatan Lapangan

Menurut Aries dan Haryono (2012: 89) catatan lapangan merupakan teknik pengumpulan data yang penting dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan dilakukan oleh observer, agar hasilnya dapat menyempurnakan tindakan selanjutnya. Catatan lapangan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan Berbatuan PowerPoint.

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisi data yang digunakan adalah:

3.7.1 Kuantitatif

Data kuantitatif ini berupa hasil belajar siswa pada ranah kognitif dalam pembelajaran PKn dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan pendekakatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) yaitu membandingkan Skor-skor hasil tes peserta didik dengan kriteria yang telah di tetapkan oleh guru. Jadi skor yang di peroleh peserta didik dibandingkan dengan kelompok nya tetapi skor-skor itu akan dikonveksi menjadi nilai-nilai berdasarkan skor teoritis yaitu dengan sistem skala 100. Poerwanti (2008: 6-15) menyatakan bahwa skala 100 berangkat dari presentase yang mengartikan skor presentasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik pada suatu perangkat tes dengan bats minimal 0 sampai 100 persen (%). Adapun langkah-langkah PAP menurut Poerwanti (2008: 6-15), yaitu:

a. Menentukan ketuntasan belajar individual

$$= \frac{B}{S_t} \times 100\%$$

Keterangan:

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

= skor teorotis.

b. Menentukan ketuntasan belajar klasikal

$$P = \frac{\sum w \; y \; ng \; n \; e}{\sum w} \times 100\%$$

(Nar Herrhyanto, 2011:41)

Keterangan:

P = presentase ketuntasan belajar klasikal siswa

c. Menghitung Mean

Menurut Sugiono (2011: 49) rata-rata (mean) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagidengan jumlah individu yang ada dalam kelompok tersebut. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

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

Dimana:

Me = Mean (Rata-rata)

$\sum$ = Epsilon (baca jumlah)

x_i = Nilai x ke I sampai ke n

N = Jumlah individu

Hasil perhitungan tersebut kemudian dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa di SDN Ngaliyan 01 semarang yang dikelompokan dalam kategori tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut, lihat tabel 3.1

Tabel.3.1

Kualifikasi kriteria ketuntasan belajar siswa

Kriteria ketuntasan		kualifikasi
Klasikal	Individual	
≥ 60%	≥ 65	Tuntas
< 60%	< 65	Tidak Tuntas

(sumber KKM Mapel PKn SDN Ngaliyan 01 Semarang)

Dari tabel 3.1 di jadikan bahwa untuk hasil belajar siswa yang nilainya dibawah 65. Maka di nyatakan tidak tuntas. Sedangkan hasil belajar siswa yang lebih besar sama dengan 65 maka dinyatakan tuntas. Untuk hasil belajar klasikal di bawah 60% dinnyatakan tidak tuntas dan apabila di atas sama dengan 60% dinyatakan tuntas.

Penyajian data disajikan dengan membuat distribusi frekuensi. Adapun langkah-langkah sebagai berikut (Nar Herrhyanto, 2010:2.11)

a) Tentukan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 65.

b) Tentukan rentang nilai yaitu:

R = nilai tertinggi – nilai terendah

= 100 – 65

= 35

c) Menentukan banyak kelas interval

K= 3 karena menggunakan 3 kriteria

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

$$= \frac{35}{3}$$

= 11.6

= 12

P = 12

Tabel.3.2

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Nilai Huruf	Kategori	Kualifikasi
88-100	A	Sangat Baik	Tuntas
76-87	B	Baik	Tuntas
65-75	C	Cukup	Tuntas
0-64	D	Kurang	Tidak Tuntas

Dalam tabel 3.2 disebutkan bahwa rentang nilai yang digunakan adalah skala 0-100. Untuk kategori rentang 88-100 sangat baik, dinyatakan tuntas. Rentang nilai 76-87 baik, dinyatakan tuntas. Rentang nilai 65-75 Cukup, dinyatakan tuntas. Rantang nilai 0-64 kurang, dinyatakan tidak tuntas. Untuk kualifikasinya nilai siswa dikatakan tuntas mulai dari rentang 64 sampai dengan 100.

3.7.2 Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media PowerPoint, serta hasil catatan lapangan dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data ini disajikan dalam bentuk kalimat menurut kategorinya. Dari data kualitatis ini akan diperoleh suatu kesimpulan. Dalam penelitian ini data kualitatif diperoleh dari hasil observasi terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa sebagi bentuk respon terhadap pembelajaran yang dilakukan guru.

Menurut Nar Herrhyanto(2010:5.3) menyatakan bahwa jika sekumpulan data di bagikan menjadi empat bagian yang sama banyak, sudah disusun menurut urutan nilainya, maka bilangan pembaginya disebut kuartil, dengan demikian kita buah kuartil yaitu kuartil (k1), kuartil kedua (k2), kuartil ketiga (k3) untuk menentukan nilai kuratil caranya adalah:

a) Susun data menurut urutan nilainya
b) Tentukan letak kuartil

c) Tentukan nilai kuartil

untuk mengetahui lebih jelas cara menentukan kualifikasi nilai maka akan dijelaskan dibawah ini (Nar Herrhyanto,2010:5.3):

$$\frac{1}{\ }, \frac{2}{1}, \frac{3}{2}, \frac{4}{3}$$

Keterangan:

R = nilai rendah

T = nilai tinggi

n = banyak nilai/ skor

a) Menentukan banyak nilai/skor

n = (T – R)+1

b) Menentukan Kuartil Pertama (K1)

- Untuk data genap

Letak K1= $\frac{1}{4}$(+ 2)

- Untuk data ganjil

Letak K1= $\frac{1}{4}$ (n + 1)

c) Menetukan kuartil kedua (K2)

- Untuk data ganjil

Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n + 1)

d) Menentukan Kuartil ketiga (K3)

- Untuk data genap

Letak K3= $\frac{3}{4}$(+ 2)

- Untuk data ganjil

Letak K3= $\frac{3}{4}$ (n + 1)

Berdasarkan data kuartil pertama, kuartil kedua, kuartil ketiga, nilai terendah dan tertinggi, maka dapat di lihat pada tabel kriteria

ketuntasan data kaulitatif sebagai berikut:

Tabel 3.3

kriteria ketuntasan data kaulitatif

Kriteria ketuntasan	Kategori
$K_3 \leq$ nilai $\leq$	Sangat Baik
$K_2 \leq$ nilai $< K_3$	Baik
$K_1 \leq$ nilai $< K_2$	Cukup
$\leq$ nilai $< K_1$	Kurang

Dari tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa untuk data kuanlitatif yang memiliki nilai dengan kriteria $K_3 \leq$ nilai $\leq$ 1, maka termasuk kedalam kategori sangat baik dan dinyatakan tuntas. Sedangkan untuk data kuanlitatif yang dimiliki dengan kriteria $K_2 \leq$ nilai $\leq K_3$, maka di kategorikan baik dan dinyatakan tuntas. Untuk data kuanlitatif yang dimiliki dengan kriteria $K_1 \leq$ nilai $< K_2$, maka termasuk kategori cukup dintakan tidak tuntas. Untuk data kualitatif yang memiliki nilai dengan kriteria R $\leq$ nilai $< K_1$, maka termasuk kedalam kategori kurang dan dinyatakan tidak tuntas.

Data kualitatif diperoleh dari data indikator melalui pengamatan. Predikat nilai yang digunakan adalah sangat baik, baik, cukup dan kurang. Adapun cara menentukan kriteria ketuntasan indikator adalah sebagai berikut:

R = 0

T = 4

$$\frac{1}{}, \frac{2}{1}, \frac{3}{2}, \frac{4}{3}$$

$$0 \frac{1}{}, \frac{2}{1}, \frac{3}{2}, \frac{4}{3} 4$$

Dari perhitungan diatas, diperoleh K1 adalah 1, K2 adalah 2, dan K3 adalah 3.

Bedasarkan data kuartil pertama, kuartil kedua, kuartil ketiga, nilai terendah dan nilai tertinggi, maka didapatkan tabel kriteria kentuntasan indikator kualitatif sebagai berikut:

Tabel 3.4

kriteria ketuntasan data kaulitatif

Kriteria ketuntasan	Kategori
$3 \leq$ nilai ≤ 4	Sangat Baik
$2 \leq$ nilai < 3	Baik
$1 \leq$ nilai < 2	Cukup
$0 \leq$ nilai < 1	Kurang

Dari tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $3 \leq$ nilai ≤ 4, maka termasuk

kedalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk indikator yang dimiliki dengan kriteria $2 \leq \bar{x}_i \leq 3$, maka di kategorikan baik. Untuk indikator yang dimiliki dengan kriteria $1 \leq \bar{x}_i < 2$, maka termasuk kategori cukup. Untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $0 \leq \bar{x}_i < 1$, maka termasuk kedalam kategori kurang.

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat di fokuskan dalam tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk keterampilan dasar mengajar guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Macth* berbantuan Powerpoint.

1) Klasifikasi Skor Nilai Keterampilan Guru.

Klasifikasi tingkatan nilai untuk keterampilan guru diperoleh dari skor setiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn melalui pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match berbantuan PowerPoint. Dalam penelitian ini terdapat 9 indikator keterampilan guru yaitu: 1) melakukan kegiatan pra pembelajaran. 2) membuka pembelajaran. 3) menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint. 4). membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. 5) membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B. 6) Menyampaikan aturan diskusi kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. 7) Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. 8)

Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 9) Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi. Masing-masing indikator memiliki 4 deskriptor sehingga diperoleh nilai terendah adalah 9 x 0 yaitu 0 dan nilai tertinggi yaitu 9 x 4 yaitu 36.

R=0

T=36

a) Menentukan banyaknya skor

n= (T-R)+1

= (36-0) +1

= 37

b) Menentukan kuartil pertama (K1)

letak K1= $\frac{1}{4}$ (n+1)

= $\frac{1}{4}$ (37+1)

= $\frac{1}{4}$ (38)

= 9,5

c) Menentukan kuartil dua (K2)

Letak K2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)

= $\frac{2}{4}$ (37+1)

$= \frac{2}{4}(38)$

$= 19$

d) Menentukan kuartil ketiga (K3)

Letak K3 = $\frac{3}{4}(n+1)$

$= \frac{3}{4}(37+1)$

$= \frac{3}{4}(38)$

$= 28,5$

Tabel 3.5

kriteria ketuntasan data kualitatif keterampilan guru

Kriteria ketuntasan	Kategori
$28,5 \leq$ [illegible] ≤ 36	Sangat Baik
$19 \leq$ [illegible] $< 28,5$	Baik
$9,5 \leq$ [illegible] < 19	Cukup
$0 \leq$ [illegible] $< 9,5$	Kurang

Dari tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $28,5 \leq$ nilai ≤ 36, maka termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk indikator yang dimiliki dengan kriteria $19 \leq$ [illegible] $\leq 28,5$, maka di kategorikan baik. Untuk indikator yang dimiliki dengan kriteria $9,5 \leq$ [illegible] < 19 maka termasuk kategori cukup. Untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $0 \leq$ [illegible] $< 9,5$, maka termasuk kedalam kategori kurang.

2) Klasifikasi Skor Nilai Aktivitas Siswa.

Klasifikasi tingkat nilai untuk aktifitas siswa diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa pembelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantu media *PowerPoint* dalam penelitian ini terdapat 9 indikator aktivitas siswa yaitu: 1) Mempersiapkan diri untuk menerima pelajaran, 2) Menanggapi apresepsi guru, 3) Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media PowerPoint, 4) Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru, 5) Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan, 6) Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri, 7) Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru, 8) Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak, 9) Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor, sehingga diperoleh nilai terendah 9x0 = 0, dan nilai tertinggi yaitu 9x4=36.

R=0

T=36

a) Menentukan banyaknya skor

n= (T-R)+1

= (36-0) +1

$= 37$

b) Menentukan kuartil pertama (K1)

letak K1= $\frac{1}{4}$ (n+1)

$= \frac{1}{4}$ (37+1)

$= \frac{1}{4}$ (38)

$= 9,5$

c) Menentukan kuartil dua (K2)

Letak K2 = $\frac{2}{4}$ (n+1)

$= \frac{2}{4}$ (37+1)

$= \frac{2}{4}$ (38)

$= 19$

d) Menentukan kuartil ketiga (K3)

Letak K3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)

$= \frac{3}{4}$ (37+1)

$= \frac{3}{4}$ (38)

$= 28,5$

Tabel 3.6

kriteria ketuntasan data kualitatif aktivitas siswa

Kriteria ketuntasan	Kategori
$28,5 \leq$ [illegible] ≤ 36	Sangat Baik

$19 \leq$ nilai $< 28{,}5$	Baik
$9{,}5 \leq$ nilai < 19	Cukup
$0 \leq$ nilai $< 9{,}5$	Kurang

Dari tabel diatas maka dapat dijelaskan bahwa untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $28{,}5 \leq$ nilai ≤ 30, maka termasuk dengan kriteria $19 \leq$ nilai $\leq 28{,}5$, maka di kategorikan baik. Untuk indikator yang dimiliki dengan kriteria $9{,}5 \leq$ nilai < 19 maka termasuk kategori cukup. Untuk indikator yang memiliki nilai dengan kriteria $0 \leq$ nilai $< 9{,}5$, maka termasuk kedalam kategori kurang.

3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan media *PowerPoint*, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas IIIA SDN Ngaliyan 01 Semarang dengan indikator sebagai berikut :

a. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media *PowerPoint* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (skor > 19)

b. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media PowerPoint meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (skor > 19)

c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media PowerPoint meningkat

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran yang meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif Tipe *Make A Match* Berbantuan media Powerpoint pada siswa kelas III SD Negeri Ngaliyan 01 Kota Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe *Make A Match* Berbantuan media Powerpoint mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kategori baik, pada siklus II memperoleh skor 27 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh skor 30 dengan kategori sangat baik.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media powerpoint mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor 24,4 dengan kategori baik, pada siklus II memperoleh skor 25,6 dengan kategori baik, dan pada siklus III memperoleh skor 26,7 dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model kooperatif tipe *Make A Match* bertbantuan media powerpoint mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan data hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 72,5% dan mengalami peningkatan 33,03% dari kondisi awal, Pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 90%, dan pada siklus III memperoleh ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 97,5% dan telah mencapai indikator kaberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80% dengan KKM pada mata pelajaran PKn sebesar 75.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan powerpoint terbukti kebenarannya yaitu, dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang pada mata pelajaran PKn, telah terbukti kebenerarnya.

5.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian pada pembelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media powerpoint pada siswa kelas III SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang, maka penelitimemberikan saran sebagai berikut:

a. Guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* berbantuan media PowerPoint yang sesuai dengan karakteristik sehingga siswa mampu Selanjutnya, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang harmonis dan menyenangkan serta melibatkan seluruh aktivitas siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk aktif dan mengembangkan pengetahuannya.

b. Siswa sebaiknya berpartisipasi aktif dalam pembelajaran hendaknya diikuti para siswa. Selain itu, siswa harus mampu menumbuhkan rasa tanggungjawab di dalam belajarnya dengan berani mengungkapkan pertanyaan maupun pendapatnya, bekerjasama dan saling bertukar pikiran dalam kegiatan diskusi. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran mampu tercipta komunikasi secara dua arah.

c. Penggunaan model kooperatif tipe *Make A Match* bernbantuan powerpoint dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran ini mampu mempermudah guru dalam mengajarkan materi yang terlalu banyak melalui kegiatan dalam pembelajaran kooperatif Make A Match, serta melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan sebagai

tutor sebaya. Sehingga model kooperatif tipe *Make A Match* bernbantuan powerpoint dapat diterapkan di kelas lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014 Peneilitian Tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Aryani, Ine Kusuma. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Amin, Saiful. 2011. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.Jakarta: BP. CIPTA JAYA.

Anni, Tri Catharina, dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.

Arief S., Sadiman, Rahardjo, & Haryono, Anung. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Depok : Rajawali Pers

Anitah, Sri. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA

BSNP. 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di SD*. Jakarta: Depdiknas

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran Pkn*. Jakarta: Depdiknas

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

Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran PKn*. Jakarta:Depdiknas

Dimyati dan mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah,Syaiful Bahri. 2011. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis*. Jakarta: Rineka Cipta

Daryanto. 2012. *Media Pembalajaran*. Bandung: PT. Saranan Tutorial Nurani Sejahtera.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*.Yogjakarta:Pustaka Pelajar.

Hamid, H.M.Akib,dkk. 2010. Statistika Dasar. Jakarta: Universitas Tebuka.

Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

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

Herrhyanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka

Indriana, Dina. 2011.*Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Divapress

Jamaroh.2010 Guru dan Anak didik dalam interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

Metode Make A Match: Tujuan, Persiapan, danImplementasinya dalam pemnbelajaran.Diunduhdarihttp://s4iful4min.blogspot.com/2011/02/metode-make-a-match-tujuanpersiapan-dan-html.[diakses pada 20/01/2015]

Nana Syaodih Sukmadinata. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta:Dirjendiktidepdiknas

Perbukuan, Departemen Pendidikan NasionalJakarta : Pusat Perbukuan,Departemen Pendidikan Nasional. (http://pendidikanmerahputih.blogspot.com/2014/03/pengertian-model pembelajaran-make-match.html diakses pada tanggal 16-01-2015 jam 15.34)

Rifai', Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press

Slamet. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 3 : SD/MI Kelas III*. Jakarta : Pusat

Soeparwoto. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKK UNNES

Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA

Siddiq, Djauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, Agus . 2009. *Cooperative Learning.* Yogjakarta: Pustaka Belajar.

Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003

Undang-Undang Guru dan Dosen UU RI No.14 Tahun 2005

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : SILABUS SIKLUS I

SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Ngaliyan 01 Semarang
Mata Pelajaran : PKn (Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : III
Semester : 2

Standar Kompetensi :

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

Kompetensi Dasar	**Materi Pokok/ Materi Pembelajaran**	**Kegiatan Pembelajaran**	**Indikator Pencapaian Kompetensi**	**Penilaian**			**Alokasi Waktu**	**Sumber/ bahan/alat Pembelajaran**
				Teknik	**Bentuk**	**Contoh**		
4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti	Kekhasan Bangsa indonesia	1. Guru menyajikan materi dengan PowerPoint menunjukkan wilayah Indonesia	4.1.1 Menyebutkan kebhinekaan bangsa Indonesia 4.1.2 Menyebutkan	Tes tertulis	essay		2 x 35 menit	• Media Powerpoint • Kartu soal • Kartu jawaban • Model-Model pengajaran danpembelajaran.

kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan.		yang terdapat pada globe. 2. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam upacara adat yang ada di Indonesia. 3. Guru menerangkan tentang macam-macam suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia. 4. Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok.	contoh kekayaan alam Indonesia 4.1.3 Menjelaskan keramah tamahan bangsa Indonesia					• Bahan Ajar buku pengangan guru, PKn kelas 3

		5. Guru mempaikan aturan kegiatan pembelajaran serta membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa. 6. Siswa mecocokan jawaban dan pertanyaan dari soal yang terdapat pada LKS. Serta siswa diminta untuk melaporkan ke guru jika sudah mecocokannya. 7. Guru meminta siswa yang sudah mencocokan untuk						

		mempresetrasikan hasil kerjanya. 8. Siswa mepresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas 9. Guru melakukan tanya jawab tentang materi kekhasan bangsa yang belum diketahui oleh siswa. 10. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan	G					

		penyimpulan.						

Lampiran 2 : RPP SIKLUS I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS I

SEKOLAH : SD NEGERI NGALIYAN 01 SEMARANG

KELAS/SEMESTER : III /II

WAKTU : 1 pertemuan (2 X 35 menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. PKN

   4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

2. BAHASA INDONESIA
   Berbicara

   6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.Menulis

   8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.

3. IPS

   2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PKN

   4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan.

2. BAHASA INDONESIA

   6.1 Menjawab atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif.

   8.1 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca.

3. IPS

2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

2.2 Memahami pentingnya semangat kerja

C. INDIKATOR

1. PKN

4.1.1 Menyebutkan kebhinekaan bangsa Indonesia

4.1.2 Menyebutkan contoh kekayaan alam Indonesia

4.1.3 Menjelaskan keramah tamahan bangsa Indonesia

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui pengamatan PowerPoint tentang keanekaragaman bangsa Indonesia, siswa dapat menjelaskan arti bhineka tunggal ika dengan benar.
2. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan pengertian kekayaan alam dengan benar.
3. Melalui Media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan kekayaan alam hasil pertanian yang ada di Indonesia dengan benar.
4. Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan tiga kekayaan alam hasil laut yang ada di Indonesia dengan benar.
5. Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan tiga jenis kekayaan alam hasil perkebunan yang ada di Indonesia dengan tepat.
6. Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan tiga kekayaan hasil tambang yang ada di Indonesia dengan benar.

KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

Disiplin, Tekun, Tanggung jawab, Ketelitian, Kerjasama, Percaya diri, Toleransi, Keberanian.

E. MATERI AJAR

1. PKN

Kekhasan Bangsa Indonesia

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran :

Kooperatif Tipe Make A Match

Metode Pembelajaran:

a. Ceramah
b. Tanya jawab
c. Diskusi
d. Penugasan
e. Pembiasaan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Kegiatan Awal (5 menit)

Apersepsi dan motivasi:

a. Mengisi daftar kelas, berdoa.
b. Mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.
c. Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat.
d. Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu yang lalu.

Kegiatan Inti (50 menit)

Ekplorasi :

a. Guru menyajikan materi dengan PowerPoint menunjukkan wilayah Indonesia yang terdapat pada globe.
b. Siswa menyebutkan letak pulau yang terdapat pada peta Indonesia.
c. Siswa mengurutkan dan menceritakan gambar.
d. Guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam upacara adat yang ada di Indonesia.
e. Guru menerangkan tentang macam-macam suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia.

Elaborasi :

a. Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok.
b. Guru mempaikan aturan kegiatan pembelajaran serta membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa.
c. Siswa diminta mencocokan pasangan jawaban dan pertanyaan yang tersedia pada LKS.
d. Siswa mecocokan jawaban dan pertanyaan dari soal yang terdapat pada LKS. Serta siswa diminta untuk melaporkan ke guru jika sudah mecocokannya.
e. Guru meminta siswa yang sudah mencocokan untuk mempresetasikan hasil kerjanya.
f. Siswa mepresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas .

Konfirmasi :

a. Guru melakukan tanya jawab tentang materi kekhasan bangsa yang belum diketahui oleh siswa.
b. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.

Kegiatan Penutup (15 menit)

a. Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa.
b. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan.

H. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumber :

a. Buku Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan IPS
b. Lembar Kerja Siswa
c. Gambar- gambar : pakaian adat, tempat ibadah, dan lain-lain.

Alat Peraga :

Laptop, LCD,Spidol

I. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran.

Indicator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Menyebutkan kebhinekaan bangsa Indonesia 2. Menyebutkan contoh kekayaan alam Indonesia 3. Menjelaskan keramah tamahan bangsa Indonesia	Tertulis , Lisan, dan Perbuatan	Isian	1. Upacara pembakaran mayat di Bali disebut 2. Upacara permohonan supaya mendapatkan hasil panen yang melimpah oleh masyarakat Jawa disebut 3. Suku-suku yang ada di indonesia 4. Tarian yng berasal dari jawa tengah. 5. Hasil peratanian 6. Hasil kekayaan dari

			laut. 7. Hasil kekayaan yang terdapat dari alam. 8. Hari raya umat beragama Hindhu adalah

Kriteria Penilaian:

1. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	a. Semua benar b. Sebagian besar benar c. Sebagian kecil benar d. Semua salah	4 3 2 1

2. Performansi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	a. Bekerjasama b. Kadang-kadang kerjasama c. Tidak bekerjasama	4 2 1
2.	Partisipasi	a. Aktif berpartisipasi b. Kadang-kadang aktif c. Tidak aktif	4 2 1

3. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1. 2. 3. 4. 5.						

Nilai = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, 26 Februari 2015

Mengetahui,Guru Kelas

Dedy Hartoyo.S.S
NIP.19780809 200801 1 014

Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

Mengetahui, Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD NGALIYAN 01
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

Selamet Riyadi,S.Pd M.Pd
NIP :19590619 198201 2 005

Lampiran RPP Siklus I

MATERI

Kebhinekaan Bangsa Indonesia

Wilayah Indonesia sangat luas, yaitu dari Sabang sampai Merauke dan dari Miangas sampai pulau Rote. Meskipun memiliki perbedaan, bangsa Indonesia dapat hidup berdampingan. Bangsa indonesia hidup dalam keanekaragaman tetapi mengutamakan persatuan. Ini sesuai dengan semboyan "Bhineka Tunggal Ika" artinya walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Wujud kebhinekaan antara lain:

a) Suku Bangsa

Setiap daerah di Indonesia didiami oleh berbagai macam suku bangsa. Misalnya: suku Jawa berasal dari Jawa Tengah dan Yogyakarta, suku Sunda berasal dari Jawa Barat, suku badui berasal dari daerah Banten, Suku Dani dan Asmat dari Papua.

b) Kebudayaan atau adat istiadat

Adat istiadat adalah kebiasaan masyarakat tertentu yang telah berjalan secara turun temurun, contoh: (1) upacara pembakaran (kremasi) mayat di Bali disebut *ngaben*; (2) didesa Trunyan Bali, jenazah diletakkan diatas tanah tepatnya dibawah pohon trunyan tidak dibakar atau dikubur disebut *ngutang mayit*; (3) di Yogyakarta dan Surakarta ada upacara *sekaten*; (4) upacara *kasodo* digunung Bromo (Jawa Timur) bertujuan untuk keselamatan warga dengan memberikan sesajen dikawah gunung; (6) upacara *lompat batu* di Nias sebagai tanda laki-laki dewasa yang siap menikah dan berperang; (7) upacara *belian obat* oleh suku Dayak (Kalimantan Timur). Kesenian maupun pertunjukan menjadi ciri khas suatu daerah, contoh: (1) dari Jawa Tengah yaitu: tari bondan, tari gambyong, tari anom, ketoprak dan wayang kulit; (2) dari Jawa Barat yaitu: tari jaipong, tari kuda lumping, tari merak; (3) dari Jawa Timur yaitu: kesenian ludruk dan reog ponorogo.

Kekayaan Alam

Kekayaan alam adalah segala sesuatu yang disediakan oleh alam. Manusia sebagai makhluk yang sempurna dan berakal mempunyai kewajiban untuk menjaga, merawat, dan melestarikan kekayaan alam.

Kekayaan alam Indonesia meliputi:

1. Hasil pertanian, misalnya: padi, jagung, sayur-sayuran, kacang hijau dan singkong.

2. Hasil perkebunan, misalnya: buah-buahan, cokelat, kelapa sawit, tebu, tembakau,cengkeh, kapas, kopi dan teh.
3. Hasil peternakan, misalnya: telur, ayam, susu, sapi.
4. Hasil laut, misalnya: ikan, cumi-cumi, kerang, kepiting dan rumput laut.
5. Hasil hutan, misalnya: kayu, pinus, dan rotan. 6. Hasil tambang meliputi: (a) tambang organik, misalnya: aspal, batubara, gas bumi dan minyak bumi; (b) tambang logam, misalnya:emas, perak, nikel, timah, dan besi; (c) tambang industri, misalnya: belerang, kapur, dan gamping.

Keramahtamahan

Keramahtamahan adalah perilaku yang dapat ditunjukkan dengan bertegur sapa, berbicara sopan, menghormati, membantu orang lain, menyambut tamu dengan sopan dan ramah. Keramahtamahan menjadikan hubungan kekeluargaan. Orang yang ramah akan dikenal dan disenangi oleh masyarakat sekitar. Keramahtamahan dapat dilakukan dimana saja baik dirumah, sekolah maupun masyarakat.

a) Contoh sikap keramahtamahan disekolah: berbicara sopan kepada Bapak/ Ibu guru, mendengarkan nasihat Bapak/ Ibu guru, bertegur sapa/ mengucapkan salam ketika bertemu Bapak/Ibu guru.
b) Contoh sikap keramahtamahan dirumah: menyambut tamu dengan ramah, mempersilahkan masuk tamu yang datang, menghormati kedua orang tua.
c) Contoh sikap keramahtamahan dimasyarakat: bertegur sapa jika bertemu dengan orang yang kita kenal, mengucapkan salam jika akan masuk ke rumah orang lain, membantu nenek yang akan menyeberang.

Lampiran RPP Siklus I

Media PowerPoint

Slide 1

Slide 2

Slide 3

Slide 4

"Bhinneka Tunggal Ika" yang artinya walaupun berbeda-beda namun tetap satu jua. Keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia menambah kekayaan bangsa Indonesia dan mempererat tali persaudaraan.

Slide 5

Wilayah negara Indonesia sangat luas, yaitu dari Sabang di Pulau Sumatera sampai Merauke di Pulau Papua.

Slide 6

keanekaragaman masyarakat Indonesia dapat dilihat dari perbedaaan suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, agama, dan sebagainya.

Slide 7

A. Suku Bangsa

Suku bangsa adalah kesatuan manusia atau masyarakat yang tinggal berdiam dalam suatu wilayah tertentu

Suku Sunda berasal dari daerah Jawa Barat.

Suku Dayak berasal dari Daerah Kalimantan.

Suku Badui berasal dari daerah Banten

Suku Asmat berasal dari Papua

Slide 8

B.Upacara Adat

Indonesia yang terbagi dari banyak daerah mempunyai keanekaragaman budaya dan hukum adat yang berbeda. Ada banyak Upacara adat yang dapat kita jumpai di beberapa daerah misal upacara **sekaten** dari Jawa Tengah yang diadakan setiap Maulid nabi, upacara **Tedhak Siti** dari Jawa Tengah yang diadakan pada bayi yang berumur 7 bulan, upacara **Ngaben** dari Bali untuk upacara pembakaran mayat, upacara **Lompat Batu** dari P. Nias, upacara **larung sesajen** yang diadakan masyarakat pesisir pantai selatan pulau Jawa, upacara **Kasada** yang dilakukan oleh penduduk gunung Tengger Jawa timur

Slide 9

C.Tarian Daerah

- Indonesia memiliki berbagai macam tarian adat yang merupakan tarian khas daerah. Setiap tarian adat yang ditampilkan mempunyai maksud dan tujuan. Ada tarian untuk menyambut tamu, merayakan panen, merayakan pernikahan.

-Tari Saman dari Aceh

-Tari Kecak dari Bali

-Tari Reog Ponorogo dari Jawa timur

-Tari Piring dari Minangkabau (Sumbar)

Slide 10

D.Rumah Adat

Hampir di semua provinsi di Indonesia mempunyai rumah adat sendiri. Rumah adat ini mempunyai bentuk yang berbeda-beda sesuai dengan adat istiadat tiap daerah.Bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas penduduk setempat.

Slide 11

bentuk rumah adat menunjukkan ciri khas penduduk setempat. Masyarakat jaman dahulu tinggal di daerah pedalaman mereka menggunakan rumah sebagai tempat berlindung dari binatang buas.

-Rumah adat kesepuhan (jawa barat)

Rumah gadang (sumatera barat)

Rumah adat honai (papua)

Slide 12

E. Alat musik

Alat musik daerah disebut juga alat musik tradisional. Alat musik di Indonesia cukup beragam. Tiap daerah memiliki alat musik tradisionalnya. Alat musik ini biasanya digunakan untuk mengiringi acara-acara adat.

Slide 13

F. Makanan Tradisional

Setiap daerah mempunyai cita rasa makanan sendiri. Oleh sebab itu, setiap daerah mempunyai makanan khas sesuai dengan selera masyarakat daerah tersebut.

Slide 14

G. Pakaian Adat

- Hampir semua provinsi yang ada di indonesia memiliki pakaian daerah masing-masing. Pakaian adat biasanya diipakai pada saat-saat istimewa. Sebagai salah satu bentuk kebudayaan , pakaian adat harus selalu dijaga dan dilestarikan.
- Pakaian adat biasanya dipakai pada saat-saat istimewa misalnya, upacara pernikahan, upacara adat, dan hari besar nasional

Slide 15

H. Senjata Tradisional

Senjata tradisional biasanya digunakan penduduk untuk melindungi diri dari bahaya

Slide 16

I.Agama

Ada enam agama resmi di Indonesia

Islam (masjid) Katolik (gereja) Hindhu(pure)

Budha (wihara) Kristen(gereja) kongfuchu (klenteng)

Slide 17

J. Bahasa Daerah

Setiap daerah yang menempati wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke memiliki bahasa daerah masing-masing. Meskipun demikian, bahasa Indonesia tetap menjadi bahasa nasional yang mempersatukan seluruh suku bangsa Indonesia.

Slide 18

2. Kekayaan Alam

- Indonesia sejak jaman dahulu dikenal sebagai negara yang subur, sehingga memiliki keanekaragaman sumber daya alam.
- Kekayaan alam itu antara lain;
  - Tanah yang subur (cocok untuk berbagai macam tanaman);
  - kaya akan berbagai hasil tambang;
  - laut yang luas, ikanpun melimpah,
  - keindahan alam yang tiada duanya di dunia, dan;
  - lannya.

Slide 19

Fauna atau hewan yang ada di tanah air beraneka ragam .

Komodo

Burung Cendrawasih

Harimau

Gajah

Slide 20

Flora atau tumbuhan di Indonesia menghasilkan tanaman

Kopi

Padi

Jati

Pohon teh

Slide 21

Tanah air Indonesia menghasilkan berbagai macam barang tambang,

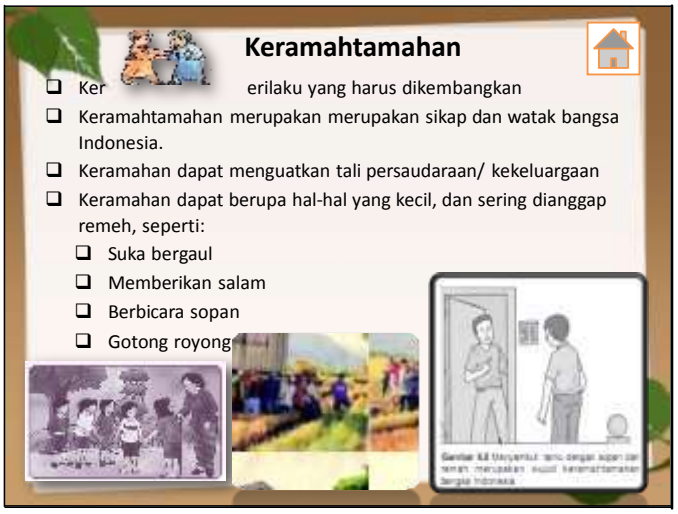
minyak mentah

gas alam

timah

emas

Slide 22


Keramahtamahan
Ker
erilaku yang harus dikembangkan
Keramahtamahan merupakan merupakan sikap dan watak bangsa Indonesia.
Keramahan dapat menguatkan tali persaudaraan/ kekeluargaan
Keramahan dapat berupa hal-hal yang kecil, dan sering dianggap remeh, seperti:
Suka bergaul
Memberikan salam
Berbicara sopan
Gotong royong

Lampiran RPP Siklus I

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang
Kelas/Semester : **III**/II
Standar Kompetensi

PKn : 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia
Alokasi Waktu : 15 menit
Jumlah Soal :

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Ranah	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan	Kekhasan Bangsa indonesia	4.1.1 Menyebutkan kebhinekaan bangsa Indonesia	C1	ESSAY	3,8,9
		4.1.2 Menyebutkan contoh kekayaan alam Indonesia	C1		2,4,5,6, 7,10
		4.1.3 Menjelaskan keramah tamahan bangsa Indonesia	C2		1

Lampiran RPP Siklus I

Lembar Kerja Siswa siklus I

A. Lengkapilah kolom di bawah ini dengan benar!

Kartu Soal

1. Apa saja 4 suku yang ada di indonesia?
2. Tarian daerah apa saja yang di indonesia?
3. Padi, jagung, kacang kedelai, kacang tanah, kacanghijau, singkong merupakan kekayaan alam berasaldari hasil?
4. Buah-buahan, sayuran, cokelat, kelapa sawit, tebu,tembakau, cengkeh, kapas, kopi, teh merupakan kekayaan alam berasal dari hasil?
5. Upacara pembakaran mayat di bali disebut juga?

Kartu Jawaban

1. Suku Sunda,Suku Dayak,Suku Badui, Suku Asmat.
2. Tari Saman, Tari Kecak Bali, Tari Reog Ponorogo, Tari Piring MinangKabau.
3. Pertanian.
4. Perkebunan.
5. Ngaben.

Lampiran RPP Siklus I

Nama :

Nomor urut :

Soal Evaluasi Siklus I

Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!

1. Makna Bhineka Tunggal Ika adalah....
2. Suku Badui berasal dari....
3. Kebiasaan masyarakat tertentu yang telah berjalan secara turun temurun adalah....
4. Buah-buahan, sayuran, cokelat merupakan kekayaan alam berasal dari hasil...
5. Kekayaan yang berasal dari laut antara lain adalah....
6. Kita wajib... kepada Tuhan karena telah memberikan kekayaan alam yang begitu melimpah.
7. Kekayaan alam Indonesia yang merupakan hasil tambang antara lain adalah....
8. Di Jawa Timur terdapat upacara adat yang dilaksanakan di gunung Bromo disebut....
9. Upacara *Ngaben* berasal dari daerah....
10. Sebutkan 4 tarian yang ada di indonesia...

Lampiran RPP Siklus I

KUNCI JAWABAN

Soal evaluasi I

1. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua
2. Banten
3. Adat istiadat
4. Perkebunan
5. Ikan, rumput laut, terumbu karang, dll
6. Bersyukur
7. Batubara, minyak bumi, emas, nikel, dll
8. Upacara Kesada
9. Bali
10. Tari Saman, Tari Kecak Bali, Tari Reog Ponorogo, Tari Piring Minang Kabau.

PENILAIAN

a. Soal uraian

Nilai = jumlah soal yang di jawab benar ×10

Nilai maksimal = 100

Lampiran 3 : SILABUS SIKLUS II

SILABUS SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Ngaliyan 01 Semarang
Mata Pelajaran : PKn (Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : III
Semester : 2

Standar Kompetensi :

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

Kompetensi Dasar	**Materi Pokok/ Materi Pembelajaran**	**Kegiatan Pembelajaran**	**Indikator Pencapaian Kompetensi**	**Penilaian**			**Alokasi Waktu**	**Sumber/ bahan/alat Pembelajaran**
				Teknik	**Bentuk**	**Contoh**		
4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah	Kekhasan Bangsa indonesia	1. Guru menyajikan materi dengan PowerPoint menunjukkan wilayah Indonesia yang terdapat pada globe. 2. Guru	4.1.1 Menyebutkan keanekaragaman suku bangsa indonesia. 4.1.2 Menyebutkan rumah adat suku bangsa indonesia.	Tes tertulis	essay		2 x 35 menit	• Media Powerpoint • Kartu soal • Kartu jawaban • Model-Model pengajaran danpembelajaran. • Bahan Ajar buku pengangan guru, PKn kelas 3

tamahan.		melakukan tanya jawab tentang macam-macam upacara adat yang ada di Indonesia. 3. Guru menerangkan tentang macam-macam suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia. 4. Guru mengajak siswa untuk	4.1.3 Menjelaskan tolerasi keanekaragaman suku bangsa.					

		membentuk kelompok. 5. Guru mempaikan aturan kegiatan pembelajaran serta membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa. 6. Siswa mecocokan jawaban dan pertanyaan dari soal yang terdapat pada LKS. Serta						

		siswa diminta untuk melaporkan ke guru jika sudah mecocokannya . 7. Guru meminta siswa yang sudah mencocokan untuk mempresetrasikan hasil kerjanya. 8. Siswa mepresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas 9. Guru melakukan						

		tanya jawab tentang materi kekhasan bangsa yang belum diketahui oleh siswa. 10. GGuru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.						

Lampiran 4 : RPP SIKLUS II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS II

SEKOLAH : SD NEGERI NGALIYAN 01 SEMARANG

KELAS/SEMESTER : III /II

WAKTU : 1 pertemuan (2 X 35 menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. PKN

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

2. IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

3. BAHASA INDONESIA

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.Menulis

8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PKN

4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramah tamahan.

2. IPS

2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

2.2 Memahami pentingnya semangat kerja

3. BAHASA INDONESIA

6.1 Menjawab atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif.

8.1 Menulis karangan sederhana berdasarkan gambar seri menggunakan pilihan kata dan kalimat yang tepat dengan memperhatikan penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca.

C. INDIKATOR

1. PKN

4.1.1 Menyebutkan keanekaragaman suku bangsa indonesia.

4.1.2 Menyebutkan rumah adat suku bangsa indonesia.

4.1.3 Menjelaskan tolerasi keanekaragaman suku bangsa.

D.TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan suku bangsa indonesia.
2. Dengan Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan rumah adat suku bangsa indonesia.
3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan tolerasi keanekaragaman suku bangsa .

KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

Disiplin, Tekun, Tanggung jawab, Ketelitian, Kerjasama, Percaya diri, Toleransi, Keberanian.

E. MATERI AJAR

1. PKN

Kekhasan Bangsa Indonesia

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran :

Kooperatif Tipe Make A Match

Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Penugasan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Kegiatan Awal (5 menit)

Apersepsi dan motivasi:

a. Mengisi daftar kelas, berdoa.
b. Mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.
c. Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat.
d. Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu yang lalu.

Kegiatan Inti (50 menit)

Ekplorasi :

e. Guru menyajikan materi dengan PowerPoint tentang keanekaragaman suku bangsa
f. Siswa membacakan arti Bhineka tunggal ika yang terdapat pada media PowerPoint.
g. Guru melakukan tanya jawab tentang arti persatuan dalam keberagaman.
h. Guru menerangkan tentang macam-macam suku bangsa dan yang ada di Indonesia.

Elaborasi :

i. Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok.
j. Guru mempaikan aturan kegiatan pembelajaran serta membagikan kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa.
k. Siswa diminta mencocokan pasangan jawaban dan pertanyaan yang tersedia pada LKS.
l. Siswa mecocokan jawaban dan pertanyaan dari soal yang terdapat pada LKS. Serta siswa diminta untuk melaporkan ke guru jika sudah mecocokannya.
m. Guru meminta siswa yang sudah mencocokan untuk mempresetasikan hasil kerjanya.
n. Siswa mepresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan kelas .

Konfirmasi :

o. Guru melakukan tanya jawab tentang materi kekhasan bangsa yang belum diketahui oleh siswa.

p. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.

Kegiatan Penutup (15 menit)

q. Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa.

r. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan.

H. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumber :

d. Buku Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan IPS

e. Lembar Kerja Siswa

f. Gambar- gambar : pakaian adat, tempat ibadah, dan lain-lain.

Alat Peraga :

Laptop, LCD,Spidol

I. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran.

Indicator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
1. Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan suku bangsa indonesia. 2. Dengan Melalui media PowerPoint, siswa dapat menyebutkan rumah adat suku bangsa indonesia. 3. Melalui penjelasan guru, siswa dapat	Tertulis , Lisan, dan Perbuatan	Isian	1. Apa arti bhinneka tunggal ika 2. Rumah adat jawa tengah adalah 3. Rumah adat nusa tengangara timur 4. Suku-suku bangsa indonesia adalah. 5. Tarian dari jawa tengah adalah 6. Menjelaskan apa arti telorasi.

menjelaskan tolerasi keanekaragaman suku bangsa .			

Kriteria Penilaian:

4. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	e. Semua benar f. Sebagian besar benar g. Sebagian kecil benar h. Semua salah	4 3 2 1

5. Performansi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	d. Bekerjasama e. Kadang-kadang kerjasama f. Tidak bekerjasama	4 2 1
2.	Partisipasi	d. Aktif berpartisipasi e. Kadang-kadang aktif f. Tidak aktif	4 2 1

6. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1. 2. 3. 4. 5.						

Nilai = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, Februari 2015

Mengetahui,Guru Kelas

Dedy Hartoyo.S.S
NIP.19780809 200801 1 014

Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

Mengetahui,Kepala Sekolah

Selamet Riyadi,S.Pd M.Pd
NIP :19590619 198201 2 005

Lampiran RPP Siklus II

MATERI

Kebhinekaan Bangsa Indonesia

Wilayah Indonesia sangat luas, yaitu dari Sabang sampai Merauke dan dari Miangas sampai pulau Rote. Meskipun memiliki perbedaan, bangsa Indonesia dapat hidup berdampingan. Bangsa indonesia hidup dalam keanekaragaman tetapi mengutamakan persatuan. Ini sesuai dengan semboyan "Bhineka Tunggal Ika" artinya walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Wujud kebhinekaan antara lain:

a) Suku Bangsa

Setiap daerah di Indonesia didiami oleh berbagai macam suku bangsa. Misalnya: suku Jawa berasal dari Jawa Tengah dan Yogyakarta, suku Sunda berasal dari Jawa Barat, suku badui berasal dari daerah Banten, Suku Dani dan Asmat dari Papua.

b) Kebudayaan atau adat istiadat

Adat istiadat adalah kebiasaan masyarakat tertentu yang telah berjalan secara turun temurun, contoh: (1) upacara pembakaran (kremasi) mayat di Bali disebut *ngaben*; (2) didesa Trunyan Bali, jenazah diletakkan diatas tanah tepatnya dibawah pohon trunyan tidak dibakar atau dikubur disebut *ngutang mayit*; (3) di Yogyakarta dan Surakarta ada upacara *sekaten*; (4) upacara *kasodo* digunung Bromo (Jawa Timur) bertujuan untuk keselamatan warga dengan memberikan sesajen dikawah gunung; (6) upacara *lompat batu* di Nias sebagai tanda laki-laki dewasa yang siap menikah dan berperang; (7) upacara *belian obat* oleh suku Dayak (Kalimantan Timur). Kesenian maupun pertunjukan menjadi ciri khas suatu daerah, contoh: (1) dari Jawa Tengah yaitu: tari bondan, tari gambyong, tari anom, ketoprak dan wayang kulit; (2) dari Jawa Barat yaitu: tari jaipong, tari kuda lumping, tari merak; (3) dari Jawa Timur yaitu: kesenian ludruk dan reog ponorogo.

Kekayaan Alam

Kekayaan alam adalah segala sesuatu yang disediakan oleh alam. Manusia sebagai makhluk yang sempurna dan berakal mempunyai kewajiban untuk menjaga, merawat, dan melestarikan kekayaan alam.

Kekayaan alam Indonesia meliputi:

1. Hasil pertanian, misalnya: padi, jagung, sayur-sayuran, kacang hijau dan singkong.
2. Hasil perkebunan, misalnya: buah-buahan, cokelat, kelapa sawit, tebu, tembakau,cengkeh, kapas, kopi dan teh.
3. Hasil peternakan, misalnya: telur, ayam, susu, sapi.
4. Hasil laut, misalnya: ikan, cumi-cumi, kerang, kepiting dan rumput laut. 5. Hasil hutan, misalnya: kayu, pinus, dan rotan. 6. Hasil tambang meliputi: (a) tambang organik, misalnya: aspal, batubara, gas bumi dan minyak bumi; (b) tambang logam, misalnya:emas, perak, nikel, timah, dan besi; (c) tambang industri, misalnya: belerang, kapur, dan gamping.

Keramahtamahan

Keramahtamahan adalah perilaku yang dapat ditunjukkan dengan bertegur sapa, berbicara sopan, menghormati, membantu orang lain, menyambut tamu dengan sopan dan ramah. Keramahtamahan menjadikan hubungan kekeluargaan. Orang yang ramah akan dikenal dan disenangi oleh masyarakat sekitar. Keramahtamahan dapat dilakukan dimana saja baik dirumah, sekolah maupun masyarakat.

a) Contoh sikap keramahtamahan disekolah: berbicara sopan kepada Bapak/ Ibu guru, mendengarkan nasihat Bapak/ Ibu guru, bertegur sapa/ mengucapkan salam ketika bertemu Bapak/Ibu guru.
b) Contoh sikap keramahtamahan dirumah: menyambut tamu dengan ramah, mempersilahkan masuk tamu yang datang, menghormati kedua orang tua.
c) Contoh sikap keramahtamahan dimasyarakat: bertegur sapa jika bertemu dengan orang yang kita kenal, mengucapkan salam jika akan masuk ke rumah orang lain, membantu nenek yang akan menyeberang.

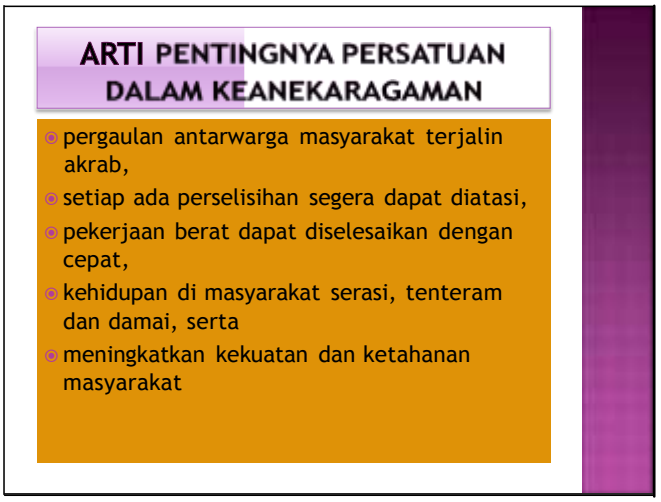
Lampiran RPP Siklus II

Media PowerPoint

Slide 1

Slide 2

Slide 3



Slide 4

Slide 5

Slide 6

KALIMANTAN

- Suku bangsa: Melayu, Dayak, Banjar, dan Kutai
- Rumah adat kalimantan timur:lamin
- Lagu daerah kalimantan selatan:Selatan Ampar-ampar pisang
- Alat musik daerah kalimantan selatan: sampek

Slide 7

NUSA TENGGARA

- Suku bangsa: Baliaga, Bali, Sasak, Sumbaw, Bojo, Alor, Solor Roti, Sawu, Sumba, Flores, dan Timor
- Rumah adat Nusa Tenggara Timur: Musalaki
- Tarian Nusa Tenggara Timur:Tari perang
- Lagu daerah Nusa Tenggara Timur: Baleleho, Moree
- Alat musik : sasando

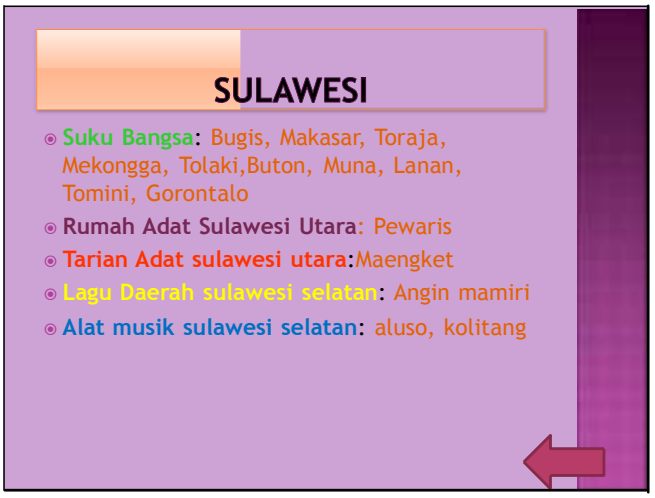
Slide 8

JAWA

- Suku :Jawa, Sunda, Betawi, Badui, madura, dan Tengger
- Rumah adat Jawa Tengah: Joglo
- Tarian jawa tengah: Serimpi, Gambyong, Golek
- Lagu daerah Jawa Barat Bubuy bulan Tokecan
- Alat musik: angklung
- lagu Jawa tengah:Jamuran, Ilir-ilir
- Alat musik jawa tengah: gamelan

Slide 9

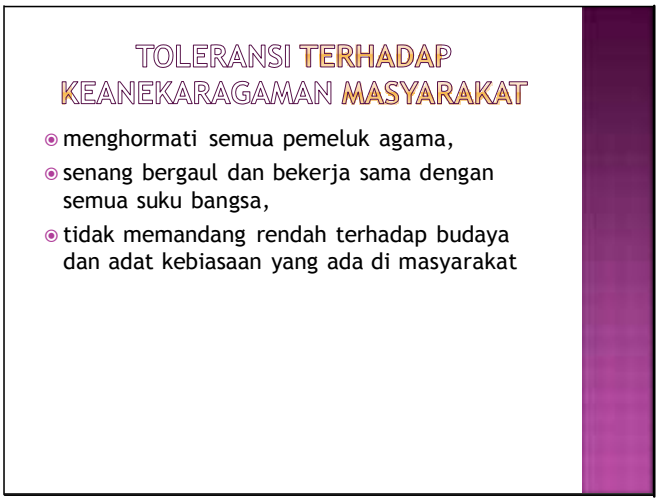
Slide 10



Slide 11

Slide 12

Slide 13



Lampiran RPP Siklus II

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang
Kelas/Semester : **III**/II
Standar Kompetensi

PKn : 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia
Alokasi Waktu : 15 menit
Jumlah Soal :

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Ranah	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.1 Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan	Kekhasan Bangsa indonesia	4.1.1 Menyebutkan keanekaragaman suku bangsa indonesia. 4.1.2 Menyebutkan rumah adat suku bangsa indonesia. 4.1.3 Menjelaskan tolerasi keanekaragaman suku bangsa.	C1 C1 C2	ESSAY	1,2, 3,4,5,6 7,8,9 10

Lampiran RPP Siklus II

Lembar Kerja Siswa II

A. Lengkapilah kolom di bawah ini dengan benar!

No. Kartu soal	Kartu jawaban
1. Lagu daerah kalimantan selatan?	(.....)
2. Rumah adat kalimtan timur?	(.....)
3. alat musik kalimatan selatan?	(.....)
4. berasal darimakah suku sumba?	(.....)
5. Berasal dari daerah manakah suku Badui?	(.....)
6. Berasal dari daerah manakah tari *gambyong* ?	(.....)
7. Berasal dari daerah manakah alat musik gamelan ?	(.....)
8. Berasal dari daerah manakah alat *musik angklung*?	(.....)
9. Berasal dari daerah manakah lagu *Apose* ?	(.....)
10. Berasal dari daerah manakah tari yosin*?*	(.....)

Kartu Jawaban LKS Siklus II

1. Ampar-ampar pisang
2. Lamin
3. Sampek
4. Nusa Tenggara Timur
5. Jawa
6. Jawa Tengah
7. Jawa Tengah
8. Jawa Barat
9. Papua
10. Papua

Lampiran RPP Siklus II

Nama :

Nomor urut :

Evaluasi sklus II

Jawablah pertanyan dibawah ini dengan benar!

1. apa yang dimaksud dengan bhinneka tunggal ika?

2. sebutkan 7 pulau besar yang ada di indonesia?

3. apa alat musik kalimatan selatan?
4. berasal dari daerah manakah suku sumba?

5. tari *gambyong* berasal dari daerah manakah?
6. sebutkan suku 5 bangsa yang ada di indonesia?
7. sebutkan 5 alat musik tradisonal?
8. berasal dari daerah manakah alat *musik angklung*?
9. berasal dari daerah manakah lagu *Apose* ?
10. apa itu yang dimaksud tolenransi*?*

Lampiran RPP Siklus II

Kunci Jawaban Evaluasi siklus II

1. Walaupun berbeda-beda tetap satu
2. Sumatra, jawa, kalimatan, sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku, Papua
3. Sampek
4. Nusa Tenggara Timur
5. Jawa Tengah
6. Suku melayu, jawa, dayak,sumba, aceh,batak, toraja,bugis, asmat
7. Sampek, gamelan, tifa,sasando,angklung, kulitang.
8. Jawa Barat
9. Papua
10. Menghomati orang lain baik agama, suku bangsa , adat budaya, senang bergaul, tidak memandang rendah suku bangsa lain.

PENILAIAN

a. Soal uraian

Nilai = jumlah soal yang di jawab benar ×10

Nilai maksimal = 100

Lampiran 5 : SILABUS SIKLUS III

SILABUS SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Ngaliyan 01 Semarang
Mata Pelajaran : PKn (Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas : III
Semester : 2

Standar Kompetensi :

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ bahan/alat Pembelajaran
				Teknik	Bentuk	Contoh		
4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak indonesia.	Rasa bangga sebagai bangsa indonesia	1. Guru menyajikan materi dengan PowerPoint menunjukkan wilayah Indonesia yang terdapat pada globe. 2. Guru melakukan tanya jawab	4.2.1 Menyebutkan tokoh proklamator bangsa Indonesia 4.2.2 Menjelaskan cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar	Tes tertulis	essay		2 x 35 menit	• Media Powerpoint • Kartu soal • Kartu jawaban • Model-Model pengajaran danpembelajaran. • Bahan Ajar buku pengangan guru, PKn kelas 3

		tentang macam-macam upacara adat yang ada di Indonesia. 3. Guru menerangkan tentang macam-macam suku bangsa dan agama yang ada di Indonesia. 4. Guru mengajak siswa untuk membentuk kelompok. 5. Guru mempaikan aturan kegiatan pembelajaran serta membagikan						

		kartu pertanyaan dan jawaban pada siswa. 6. Siswa mecocokan jawaban dan pertanyaan dari soal yang terdapat pada LKS. Serta siswa diminta untuk melaporkan ke guru jika sudah mecocokannya. 7. Guru meminta siswa yang sudah mencocokan untuk mempresetrasikan hasil kerjanya. 8. Siswa mepresentasikan						

		hasil kerja kelompoknya kedepan kelas 9. Guru melakukan tanya jawab tentang materi kekhasan bangsa yang belum diketahui oleh siswa. 10. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.						

Lampiran 6 : RPP SIKLUS III

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS III

SEKOLAH : SD NEGERI NGALIYAN 01 SEMARANG

KELAS/SEMESTER : III /II

WAKTU : 1 pertemuan (2 X 35 menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. PKN

   4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia.

2. IPS

   2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

3. BAHASA INDONESIA

   Berbicara

   6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita.Menulis

   8. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam karangan sederhana dan puisi.

B. KOMPETENSI DASAR

1. PKN

   4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak indonesia.

2. IPS

   2.3 Memahami kegiatan jual beli di lingkungan rumah dan sekolah.

   2.2 Mengenal sejarah uang.

3. BAHASA INDONESIA

   6.1 Menceritakan peristiwa yang pernah di alamin, dilihat atau didengar.

   8.2 Menulis puisi berdasarkan gambar dengan pilihan kata yang menarik.

C. INDIKATOR

1. PKN

   4.2.1 Menyebutkan tokoh proklamator bangsa Indonesia

   4.2.2 Menjelaskan cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui media gambar, siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamator Indonesia dengan benar

2. Melalui penjelasan dari guru, siswa mampu menjelaskan detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan tepat.

KARAKTER SISWA YANG DIHARAPKAN

Disiplin, Tekun, Tanggung jawab, Ketelitian, Kerjasama, Percaya diri, Toleransi, Keberanian.

E. MATERI AJAR

1. PKN

Rasa Bangga Sebagai Anak Indonesia

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran :

Kooperatif Tipe Make A Match

Metode Pembelajaran:

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi
4. Penugasan

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

Kegiatan Awal (5 menit)

Apersepsi dan motivasi:

a. Mengisi daftar kelas, berdoa.
b. Mempersiapkan materi ajar, model, dan alat peraga.
c. Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat.
d. Mengajukan beberapa pertanyaan materi minggu yang lalu.

Kegiatan Inti (50 menit)

Ekplorasi :

e. Guru bertanya mengenai tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaanIndonesia.
f. Guru memberi pertanyaan mengenai detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Elaborasi :

g. Guru memberi penjelasan singkat mengenai tokoh-tokoh proklamator dan detik-detik kemerdekaan bangsa Indonesia
h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami siswa berkaitan dengan materi

i. Guru memberikan penjelasan langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif make a match
j. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok (mencaripasangan yang terdiri dari 2-4 siswa dan diminta untuk bekerja sama dalam kelompok sampai menemukan konsep pada materi pokok Bangga Sebagai Bangsa Indonesia .
k. Guru menyiapkan kartu yang berisi konsep Bangga Sebagai Bangsa Indonesia yang terdiri dari kartu soal dan kartu jawaban kemudian dibagikan kepada siswa.
l. Guru meminta siswa untuk memikirkan jawaban/pertanyan darikartu yang dipegang.
m. Siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya dan guru berkeliling sambil mengarahkan siswa.
n. Siswa yang sudah menemukan pasangan kartu soal/jawaban dalam beberapa babak berdiskusi dalam kelompok tentang kartu jawaban/soal yang dipegang.
o. Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.

Konfirmasi :

p. Guru melakukan tanya jawab tentang materi rasa bangga sebagai anak indonesia yang belum diketahui oleh siswa.
q. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalah pahaman, memberikan penguatan, dan penyimpulan.

Kegiatan Penutup (15 menit)

r. Guru memeriksa dan membahas pekerjaan siswa.
s. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang diajarkan.

H. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

Sumber :

g. Buku Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, dan IPS
h. Lembar Kerja Siswa
i. Gambar- gambar : pakaian adat, tempat ibadah, dan lain-lain.

Alat Peraga :

Laptop, LCD,Spidol

I. PENILAIAN

Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran.

Indicator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
4.2.1 Menyebutkan tokoh proklamator bangsa Indonesia 4.2.2 Menjelaskan cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar	Tertulis , Lisan, dan Perbuatan	Isian	1. Siapa sajakah tokoh proklamator bangsa indonesia. 2. Siapa sajakah 3 golongan tua yang merumuskan proklamsi. 3. Tanggal berapa indonesia merdeka. 4. Tahun berapa indonesia merdeka

Kriteria Penilaian:

7. Produk (hasil diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	i. Semua benar j. Sebagian besar benar k. Sebagian kecil benar l. Semua salah	4 3 2 1

8. Performansi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kerjasama	g. Bekerjasama h. Kadang-kadang kerjasama i. Tidak bekerjasama	4 2 1
2.	Partisipasi	g. Aktif berpartisipasi h. Kadang-kadang aktif i. Tidak aktif	4 2 1

9. Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan		Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Kerjasama	Partisipasi			
1. 2. 3. 4. 5.						

Nilai = (jumlah skor perolehan : jumlah skor maksimal) x 10

Semarang, Februari 2015

Mengetahui,Guru Kelas

Dedy Hartoyo.S.S
NIP.19780809 200801 1 014

Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

Mengetahui,Kepala Sekolah

Selamet Riyadi,S.Pd M.Pd
NIP :19590619 198201 2 005

Lampiran RPP Siklus III

MATERI

Tokoh proklamator bangsa Indonesia

a. Ir. Soekarno, ditetapkan sebagai *Pahlawan Proklamator* dengan sapaan akrabnya Bung Karno. Beliau dilahirkan pada tanggal 6 Juni 1901 di Blitar, Jawa Timur.

b. Drs. Muhammad Hatta, ditetapkan sebagai *Pahlawan Proklamator*.
Panggilan akrabnya adalah Bung Hatta. Dilahirkan di Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Beliau aktif dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, menghadiri rapat PPKI di rumah Laksamana Maeda, dan mendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

c. Mr.Achmad Soebardjo, merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Ia dilahirkan tanggal 23 Maret 1897 di Karawang Jawa Barat. Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional, termasuk anggota PPKI, serta terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.

d. Laksamana Tadashi Maeda, seorang Perwira Angkatan Laut Jepang dengan jabatan Wakil Komandan Angkatan Laut Jepang di Jakarta. Ia bersimpati terhadap perjuangan bangsa Indonesia. Untuk itu, rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuaan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945.

e. Fatmawati adalah istri Bung Karno, dilahirkan di Bengkulu pada tahun 1923. Ia berjasa menjahitkan Bendera Pusaka Merah Putih. Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.

f. Latif Hendraningrat, seorang pejuang kemerdekaan. Pada masa pendudukan Jepang menjadi anggota Peta (Pembela Tanah Air). Beliau adalah penggerek Bendera Merah Putih tanggal 17 Agustus 1945. Beliau membawa Ir Soekarno dan Drs. M. Hatta ke Rengasdengklok Karawang.

g. Chaerul Saleh, aktivis pemuda dalam pergerakan nasional. Ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sawahlunto, Sumatera Barat. Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakteriologi Jakarta (sekarang Universitas Indonesia) yang menginginkan kemerdekaan tanpa ada peran dari PPKI.Menurutnya, PPKI merupakan bentukan Jepang.

h. Wikana, Ia dilahirkan tanggal 13 September 1916 di Sumedang Jawa Barat. Ia merupakan wakil dari golongan muda yang menghadap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk

menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi. Ia juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta.

i. Sukarni, dilahirkan tanggal 14 Juli 1916 di Blitar, Jawa Timur. Ia aktif sebagai anggota organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia dan Gerakan Rakyat Baru yang bertujuan Indonesia Merdeka. Ia mengusulkan agar naskah proklamasi ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta sebagai wakil bangsa Indonesia.

Detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia

Setelah melalui waktu yang sangat lama disertai pengorbanan besar dari seluruh rakyat Indonesia, akhirnya kemerdekaan dapat diwujudkan. Adapun saat menjelang diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia bisa ditegaskan dimulai pada tanggal 16 Agustus 1945. Pada waktu itu terjadi penculikan terhadap 2 tokoh bangsa Indonesia yaitu Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta oleh para pemuda pejuang Indonesia dari Jakarta ke Rengasdengklok Karawang Jawa Barat agar kedua tokoh ini terhindar dari pengaruh ancaman dan tekanan pemerintah pendudukan Jepang. Akhirnya, mereka dikembalikan lagi ke Jakarta dan diamankan di rumah Laksamana Muda Di rumah Laksamana Muda Tadashi Maeda itulah naskah proklamasi dirumuskan oleh 3 orang pemimpin golongan tua, yaitu Ir. Soekarno, Drs. M. Hatta, dan Mr. Achmad Soebardjo. Perumusan naskah proklamasi juga disaksikan 3 orang

wakil golongan muda, yaitu Sukarni, B.M. Diah, dan Mbah Diro. Setelah selesai ditulis, naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik. Kemudian, Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta menandatanganinya atas nama bangsa Indonesia. Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia Cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar Sebagai pelajar, dapat mengisi kemerdekaan dengan belajar tekun supaya kelak bisa menjadi generasi penerus yang cerdas, terampil, dan berguna bagi bangsa dan negara. Disamping itu sebagai anak Indonesia harus

memiliki sikap bangga sebagai bangsa Indonesia,di antaranya:

a. menggunakan barang-barang buatan dalam negeri;

b. hafal lagu kebangsaan *Indonesia Raya;*

c. menghormati bendera merah putih;

d. mengikuti upacara bendera setiap Senin di sekolah dengan khidmat;

e. giat dan tekun belajar untuk meraih cita-cita.

Lampiran RPP Siklus II

Media PowerPoint

Slide 1

RASA BANGGA SEBAGAI ANAK INDONESIA

Slide 2

Tokoh-Tokoh proklamator bangsa Indonesia

1. Ir. Soekarno, ditetapkan sebagai *Pahlawan Proklamator*

Beliau dilahirkan pada tanggal 6 Juni 1901 di Blitar, Jawa Timur.

Slide 3

2. Drs. Muhammad Hatta, ditetapkan sebagai *Pahlawan Proklamator*.

Dilahirkan di Sumatra Barat pada tanggal 12 Agustus 1902. Beliau aktif dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, menghadiri rapat PPKI di rumah Laksamana Maeda, dan mendampingi Bung Karno dalam pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.

Slide 4

3. Mr.Achmad Soebardjo, merupakan golongan tua pada saat menjelang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Ia dilahirkan tanggal 23 Maret 1897 di Karawang Jawa Barat. Ia aktif dalam perjuangan pergerakan nasional, termasuk anggota PPKI, serta terlibat dalam perumusan rancangan Undang-Undang Dasar.

Slide 5

4. Laksamana Tadashi Maeda, seorang Perwira Angkatan Laut Jepang dengan jabatan Wakil Komandan Angkatan Laut Jepang di Jakarta.

Ia bersimpati terhadap perjuangan bangsa Indonesia. Untuk itu, rumahnya dijadikan sebagai tempat pertemuaan para pejuang Indonesia untuk merumuskan naskah Proklamasi Kemerdekaan pada tanggal 16 Agustus 1945.

Slide 6

5. Fatmawati adalah istri Bung Karno, dilahirkan di Bengkulu pada tahun 1923.

Ia berjasa menjahitkan Bendera Pusaka Merah Putih. Bendera tersebut dikibarkan pada tanggal 17 Agustus 1945 di halaman rumahnya yang sekaligus tempat dibacakan naskah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.

Slide 7

- **Detik-detik proklamasi kemerdekaan Indonesia**

Setelah melalui waktu yang sangat lama disertai pengorbanan besar dari seluruh rakyat Indonesia, akhirnya kemerdekaan dapat diwujudkan. Adapun saat menjelang diproklamasikannya kemerdekaan Indonesia bisa ditegaskan dimulai pada tanggal 16 Agustus 1945. Pada waktu itu terjadi penculikan terhadap 2 tokoh bangsa Indonesia yaitu Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta oleh para pemuda pejuang Indonesia dari Jakarta ke Rengasdengklok Karawang Jawa Barat agar kedua tokoh ini terhindar dari pengaruh ancaman dan tekanan pemerintah pendudukan Jepang. Akhirnya, mereka dikembalikan lagi ke Jakarta dan diamankan di rumah Laksamana Muda Di rumah Laksamana Muda Tadashi Maeda itulah naskah proklamasi dirumuskan oleh 3 orang pemimpin golongan tua, yaitu Ir. Soekarno, Drs. M. Hatta, dan Mr. Achmad Soebardjo.

Slide 8

Setelah selesai ditulis, naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik. Kemudian, Ir. Soekarno dan Drs. M. Hatta menandatanganinya atas nama bangsa Indonesia. Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia Cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar Sebagai pelajar, dapat mengisi kemerdekaan dengan belajar tekun supaya kelak bisa menjadi generasi penerus yang cerdas, terampil, dan berguna bagi bangsa dan negara.

Slide 9

Disamping itu sebagai anak Indonesia harus memiliki sikap bangga sebagai bangsa Indonesia,di antaranya:

a. menggunakan barang-barang buatan dalam negeri;

b. hafal lagu kebangsaan *Indonesia Raya;*

c. menghormati bendera merah putih;

d. mengikuti upacara bendera setiap Senin di sekolah dengan khidmat;

e. giat dan tekun belajar untuk meraih cita-cita.

Slide 10

Sekian Dan Terimakasih

Lampiran RPP Siklus III

KISI-KISI SOAL

Sekolah : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang
Kelas/Semester : **III**/II
Standar Kompetensi

PKn : 4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia
Alokasi Waktu : 15 menit
Jumlah Soal :

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Ranah	Bentuk Soal	Nomor Soal
4.2 Menampilkan rasa bangga sebagai anak indonesia	Rasa bangga sebagi anak indonesia	4.2.1 Menyebutkan tokoh proklamator bangsa Indonesia 4.2.2 Menjelaskan cara mengisi kemerdekaan bagi pelajar	C1 C2	ESSAY	1,2,3,4 5,6,7,8, 9 10

Lampiran RPP Siklus III

Kerja Kerja Siswa Siklus III

Kartu Pertanyaan

Lengkapilah kolom di bawah ini!

No	Gambar Tokoh	Nama Tokoh
1		.....
2		.....
3		.....
4		.....

5		.....

Kartu Jawaban

Kunci Jawaban LKS Siklus III

Lengkapilah kolom di bawah ini!

No	Gambar Tokoh	Nama Tokoh
1		Ahmad Soebarjo
2		Moh. Hatta
3		Ir. Soekarno

4		Laksamana Maeda
5		Fatmawati

Lampiran RPP Siklus III

Nama :

Nomor urut :

Soal Evaluasi Siklus III

Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat!

1. Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta diculik para pemuda pejuang ke daerah Karawang tepatnya di....
2. Orang Jepang yang rumahnya dipakai untuk merumuskan teks proklamasi kemerdekaan bernama....
3. Gelar proklamator diberikan kepada....
4. Achmad Subardjo pada saat perumusan teks proklamasi kemerdekaan termasuk ke dalam golongan....
5. Bendera Pusaka Merah Putih dijahit oleh....
6. Penculikan terhadap Bung Karno dan Bung Hatta bertujuan untuk....
7. Ir. Soekarno dan Drs. Moh Hatta menandatangani teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia atas nama....
8. Pada saat proklamasi kemerdekaan, Indonesia sedang ada dalam penjajahan....
9. Tokoh yang mengetik naskah proklamasi adalah....
10. sebagai pelajar bagaimana mengisi kermedekaan indonesia....

Lampiran RPP Siklus III

Kunci Jawaban Evaluasi siklus III

1. Rengas Dengklok
2. Laksamana Maeda
3. Ir. Soekarno dan Moh. Hatta
4. Golongan tua
5. Ibu Fatmawati
6. Mengamankan Soekarno dan Moh. Hatta agar tidak terpengaruh Jepang
7. Bangsa Indonesia
8. Jepang
9. Sayuti Melik
10. Upacara setiap hari senin

PENILAIAN

a. Soal uraian

Nilai = jumlah soal yang di jawab benar ×10

Nilai maksimal = 100

Lampiran 7 : Kisi-Kisi Intrumen Penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN POWERPOINT PADA SISWA KELAS IIIA SDN NGALIYAN 01 SEMARANG.

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat / instrument
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match berbantuan powerpoint.	10. melakukan kegiatan pra pembelajaran. 11. membuka pembelajaran. 12. menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint. 13. membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. 14. membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B. 15. Menyampaikan aturan diskusi kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. 16. Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	• Guru • foto	• Lembar observasi • Catatan lapangan

		17. Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi. 18. Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan power point.	1. Mempersiapkan diri mempersiapkan pelajaran untuk menerima pelajaran. 2. Menanggapi apresepsi guru. 3. Memperhatikan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru dengan menggunakan media PowerPoint. 4. Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru. 5. Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan 6. Siswa yang belum menemukan pasangan	• Guru • Foto	• Lembar observasi • Catatan lapangan • angket

		ketika waktu habis berkumpul sendiri 7. Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru 8. Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak. 9. Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru.		
3.	Hasil belajaran siswa pada pembelajaran PKn melaluai pembelajaran kooperatif tipe Make a Match berbantuan powerpoint.	1. Mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. 2. Menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain. 3. Menyampaikan jawaban sesuai dengan dengan pertanyaan pasangan. 4. Menceritakan kembali kembali jawaban yang di sampaikan oleh kelompok pasang presentasi. 5. Menjelaskan isi maksud dan jawaban sesuai dengan pertanyaan yang dipegang pasangannya. 6. Mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.	• siswa	• tertulis

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru :

Nama SD :

Kelas/Semester :

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
   a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
   b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
   c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
   d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)
2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No.	**Indikator**	**Deskriptor**	**Tingkat Kemampuan**				**Skor**
			1	2	3	4	
1	Melaksanakan pra pembelajaran	a. Mempersiapkan ruangan b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Salam dan presensi siswa d. Mengkondisikan siswa siap mengikuti pembelajaran					
2	Membuka pembelajaran dengan apersepsi	a. Mengulas pelajaran yang lalu b. Mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari c. Relevan dengan materi pembelajaran d. Berkaitan dengan kehidupan siswa					
3	Menyajikan	a. Memberikan materi dengan jelas dan runtut sesuai tujuan					

	materi pembelajaran dengan media powerpoint	pembelajaran b. Menjelaskan materi disertai contoh c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahui d. Menggunakan bahasa yang muda dipahami					
4	membentuk kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B	a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang b. Kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen c. Mengatur tempat duduk untuk masing-masing kelompok d. Menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar					
5	Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kartu kelompok B	a. Menjelaskan cara siswa bekerja dan berdiskusi dalam kelompok b. Berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelompok c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok d. Membimbing siswa mencari pasangan.					
6	Menyampaikan aturan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu	a. Memberi kalimat pujian b. Member motivasi berupa tepuk tangan c. Memberi motivasi berupa sentuhan d. Memberi penghargaan/reward pada siswa yang aktif					

	yang ia berikan kepada mereka						
7	Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	a. Memusatkan perhatian siswa b. Berkeliling membagi perhatian c. Menegur siswa yang gadu d. Melakasanakan pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan					
8	Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi	a. Guru memnyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. b. Memberikan penghargaan atau reward kepada pasangan yg benar menjawab nya. c. Memberikan kesempatan untuk bertanya kembali tentang materi. d. Memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa.					
9	Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.	a. Memanggil siswa berganti untuk presentasi. b. Memberikan masukan kepada siswa tentang materi. c. Merangkum semua hasil belajar yng dipelajari. d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hasil belajar yang pelajari.					
Jumlah skor							

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1)

$=\frac{1}{4}(37+1)$

=9,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5

Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1)

$= \frac{2}{4}(37+1)$

= 19

Jadi nilai K2 adalah 19

Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

$= \frac{3}{4}(37 + 1)$

= 28,5

Jadi nilai K3 adalah 28,5

Kriteria ketuntasan	Skala penilaian	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik	Tuntas
19 ≤ skor < 28,5	Baik	Tuntas
9,5 ≤ skor < 19	Cukup	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 9,5	Kurang	Tidak Tuntas

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru :

Nama SD :

Kelas/Semester :

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk:

3. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
   e. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
   f. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
   g. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
   h. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)
4. Hal-hal yang tidak nampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No.	**Indikator**	**Deskriptor**	**Tingkat kemampuan**				**Skor**
			1	2	3	4	
1.	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	a. Menempati bangku masing-masing b. Menyiapkan buku dan alat tulis c. Sikap tenang dalam menerima pembelajaran d. Memperhatikan penjelasan guru					
2.	Menangapi apersepsi yang diberikan guru	a. Antusias dalam menanggapi apersepsi yang diberikan guru b. Mangcungkan tangan ketika hendak menjawab					

		c. Menjawab pertanyaan yang diajukan d. Menjawab sesuai dengan pertanyaan					
3.	Memperhatikan penjelasan guru yang disajikan dengan media PowerPoint.	a. Mendengarkan penjelasan guru b. Memusatkan perhatian pada guru ketika member informasi c. Mencatat materi yang penting d. Bertanya apabila kurang paham					
4.	Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru	a. Membentuk kelompok b. Memilih kelompok yang telah di tunjuk. c. Mengatur tempat duduk kelompok. d. Duduk susuai tempat duduknya kelompok masing-masing.					
5.	Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan	a. Duduk sesuai kelompoknya b. Berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal c. Mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok d. Menghargai pendapat teman satu sama lain.					
6.	Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri	a. Berani mempresentasikan diskusi kelompok b. Mempresentasikan dengan bahasa yang mudah dipahami c. Mempresentasikan hasil diskusi sesuai dengan materi yang dibahas d. Menanggapi hasil diskusi kelompok lain					
7.	Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru	a. Menbenarkan materi bersama guru b. Mencatat simpulan yang diperoleh c. Mengajukan pertanyaan d. Memberi tanggapan terhadap pembelajaran					

		yang telah dilakukan					
8.	Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.	a. Berani menyampaikan pendapat kepada temannya. b. Memberikan alasan tentanga jawabn dan pertanyaan. c. Mengemukakan pendapat sesuai materi. d. Membenarkan alasan.					
9.	Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru.	a. Menyimpulkan hasil diskusi bersama guru. b. Mencatat hasil diskusi. c. Memberikan contoh. d. Meberikan tanggapan kepada guru					
Jumlah Skor							

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1)

$=\frac{1}{4}(37+1)$

=9,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5

Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1)

$= \frac{2}{4}(37+1)$

= 19

Jadi nilai K2 adalah 19

Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

$=\frac{3}{4}(37 + 1)$

= 28,5

Jadi nilai K3 adalah 28,5

Kriteria ketuntasan	Skala penilaian	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik	Tuntas
19 ≤ skor < 28,5	Baik	Tuntas
9,5 ≤ skor < 19	Cukup	Tidak Tuntas
0 ≤ skor < 9,5	Kurang	Tidak Tuntas

ANGKET RESPON SISWA

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Siswa :

Nama SD :

Kelas/Semester :

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai pilihanmu!

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian menyukai pembelajaran PKn yang telah Bapak sampaikan?		
2	Tertarikah kalian dengan pembelajaran seperti itu?		
3	Apakah kalian menyukai diskusi kelompok seperti itu?		
4	Apakah kalian mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran ini?		
5	Bersediakah kalian mengikuti pembelajaran seperti ini lagi?		

CATATAN LAPANGAN

DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Ruang Kelas :

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

Pukul :

Petunjuk : Catatlah hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 samarang.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menngetahui Obsever

(.....)

Lampiran 8 : Hasil Penelitian

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Kekhasan Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 2 Maret 2015

Petunjuk:

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
   a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
   b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
   c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
   d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)
2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No	Indikator		Skor Nilai				Jumlah
			1	2	3	4	
1	Melaksanakan pra pelajaran	a. Mempersiapkan ruangan b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Salam dan presensi siswa d. Mengkondisikan siswa siap mengikuti pembelajaran			√		3
2	Membuka pembelajaran dengan apersepsi	a. Mengulas pelajaran yang lalu b. Mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan				√	4

		dipelajari c. Relevan dengan materi pembelajaran d. Berkaitan dengan kehidupan siswa					
3	Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint	a. Memberikan materi dengan jelas dan runtut sesuai tujuan pembelajaran b. Menjelaskan materi disertai contoh c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahui d. Menggunakan bahasa yang muda dipahami				√	4
4	Membentuk kelompok, misal kelompok A dan Kelompok B	a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang b. Kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen c. Mengatur tempat duduk untuk masing-masing kelompok d. Menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar		√			2
5	Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan Jawaban Kelompok B	a. Menjelaskan cara siswa bekerja dan berdiskusi dalam kelompok b. Berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelompok c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok d. Membimbing siswa mencari pasangan.		√			2
6	Menyampaikan aturan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.	a. Memberi kalimat pujian b. Member motivasi berupa tepuk tangan c. Memberi motivasi berupa sentuhan d. Memberi penghargaan/reward pada siswa yang aktif		√			2

7	Meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	a. Memusatkan perhatian siswa b. Berkeliling membagi perhatian c. Menegur siswa yang gadu d. Melakasanakan pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan			√		3
8	Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	a. Guru memnyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. b. Memberikan penghargaan atau reward kepada pasangan yg benar menjawab nya. c. Memberikan kesempatan untuk bertanya kembali tentang materi. d. Memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa.		√			2
9	Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi	a. Memanggil siswa berganti untuk presentasi. b. Memberikan masukan kepada siswa tentang materi. c. Merangkum semua hasil belajar yng dipelajari. d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hasil belajar yang pelajari.		√			2
Jumlah Skor							**24**
Rata-Rata Skor							**2,6**
kategori							**Baik**

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 = $\frac{3}{4}$ (n+1)

=$\frac{1}{4}$ (37+1) = $\frac{2}{4}$ (37+1) = $\frac{3}{4}$ (37 + 1)

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	**Kategori**
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik
19 ≤ skor < 28,5	**Baik**
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori "sangat baik". Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5 termasuk dalam kategori "baik". Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori "cukup". Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori "sangat baik".

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Kekhasan Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

Petunjuk:

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
   a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
   b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
   c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
   d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)
2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No	Indikator		Skor Nilai				Jumlah
			1	2	3	4	
1	Melaksanakan pra pelajaran	a. Mempersiapkan ruangan b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Salam dan presensi siswa d. Mengkondisikan siswa e. siap mengikuti pembelajaran			√		3
2	Membuka pembelajaran dengan apersepsi	a. Mengulas pelajaran yang lalu b. Mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari c. Relevan dengan materi				√	4

		pembelajaran d. Berkaitan dengan kehidupan siswa					
3	Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint	a. Memberikan materi dengan jelas dan runtut sesuai tujuan pembelajaran b. Menjelaskan materi disertai contoh c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahui d. Menggunakan bahasa yang muda dipahami				√	4
4	Membentuk kelompok, misal kelompok A dan Kelompok B	a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang b. Kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen c. Mengatur tempat duduk untuk masing-masing kelompok d. Menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar			√		3
5	Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan Jawaban Kelompok B	a. Menjelaskan cara siswa bekerja dan berdiskusi dalam kelompok b. Berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelompok c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok d. Membimbing siswa mencari pasangan.			√		3
6	Menyampaikan aturan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.	a. Memberi kalimat pujian b. Member motivasi berupa tepuk tangan c. Memberi motivasi berupa sentuhan d. Memberi penghargaan/reward pada siswa yang aktif			√		3
7	Meminta semua anggota kelompok	a. Memusatkan perhatian siswa			√		3

	A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	b. Berkeliling membagi perhatian c. Menegur siswa yang gadu d. Melakasanakan pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan					
8	Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	a. Guru memnyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. b. Memberikan penghargaan atau reward kepada pasangan yg benar menjawab nya. c. Memberikan kesempatan untuk bertanya kembali tentang materi. d. Memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa.		√			2
9	Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi	a. Memanggil siswa berganti untuk presentasi. b. Memberikan masukan kepada siswa tentang materi. c. Merangkum semua hasil belajar yng dipelajari. d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hasil belajar yang pelajari.		√			2
Jumlah Skor							**27**
Rata-Rata Skor							**3**
kategori							**Baik**

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

$=\frac{1}{4}(37+1)$ $=\frac{2}{4}(37+1)$ $=\frac{3}{4}(37+1)$

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik
19 ≤ skor < 28,5	**Baik**
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori "sangat baik". Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5 termasuk dalam kategori "baik". Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori "cukup". Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori "sangat baik".

HASIL PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU SIKLUS III

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Kota Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Rasa Bangga Sebagai Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Petunjuk:

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
   a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
   b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
   c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
   d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)
2. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan

No	Indikator		Skor Nilai				Jumlah
			1	2	3	4	
1	Melaksanakan pra pelajaran	a. Mempersiapkan ruangan b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Salam dan presensi siswa d. Mengkondisikan siswa e. siap mengikuti pembelajaran			√		3
2	Membuka pembelajaran dengan apersepsi	a. Mengulas pelajaran yang lalu b. Mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari c. Relevan dengan materi				√	4

		pembelajaran d. Berkaitan dengan kehidupan siswa					
3	Menyajikan materi pembelajaran dengan media PowerPoint	a. Memberikan materi dengan jelas dan runtut sesuai tujuan pembelajaran b. Menjelaskan materi disertai contoh c. Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahui d. Menggunakan bahasa yang muda dipahami				√	4
4	Membentuk kelompok, misal kelompok A dan Kelompok B	a. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa orang b. Kelompok terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan heterogen c. Mengatur tempat duduk untuk masing-masing kelompok d. Menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar			√		3
5	Membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan Jawaban Kelompok B	a. Menjelaskan cara siswa bekerja dan berdiskusi dalam kelompok b. Berkeliling untuk membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelompok c. Membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok d. Membimbing siswa mencari pasangan.			√		3
6	Menyampaikan aturan kepada siswa bahwa mereka harus mencari mencocokan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain.	a. Memberi kalimat pujian b. Member motivasi berupa tepuk tangan c. Memberi motivasi berupa sentuhan d. Memberi penghargaan/reward pada siswa yang aktif			√		4
7	Meminta semua anggota kelompok	a. Memusatkan perhatian siswa			√		3

	A untuk mencari pasangannya di kelompok B.	b. Berkeliling membagi perhatian c. Menegur siswa yang gadu d. Melakasanakan pembelajaran sesuai waktu yang ditentukan					
8	Memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.	a. Guru memnyimpulkan hasil diskusi bersama siswa. b. Memberikan penghargaan atau reward kepada pasangan yg benar menjawab nya. c. Memberikan kesempatan untuk bertanya kembali tentang materi. d. Memberikan rasa tanggung jawab kepada siswa.		√			3
9	Memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi	a. Memanggil siswa berganti untuk presentasi. b. Memberikan masukan kepada siswa tentang materi. c. Merangkum semua hasil belajar yng dipelajari. d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hasil belajar yang pelajari.		√			3
Jumlah Skor							**30**
Rata-Rata Skor							**3,3**
kategori							**Baik**

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

$= \frac{1}{4}(37+1)$ $= \frac{2}{4}(37+1)$ $= \frac{3}{4}(37+1)$

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	**Sangat baik**
19 ≤ skor < 28,5	Baik
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori "sangat baik". Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5 termasuk dalam kategori "baik". Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori "cukup". Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori "sangat baik".

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Kekhasan Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 2 Maret 2015

Petunjuk:

1.Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.
b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2
c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3
d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4 (sukmadinata, 2009:203)

2. Hal-hal yang tidak nampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	**Indikator**	**Aspek yang Dinilai**				**Jumlah Skor**	**Rata-Rata Skor**
		1	**2**	**3**	**4**		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor					
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	2	8	20	10	118	2,95
2	Menangapi apersepsi yang diberikan guru	2	9	23	6	113	2,8
3	Memperhatikan penjelasan guru yang disajikan dengan media PowerPoint.	1	11	23	5	112	2,8
4	Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru	2	11	20	7	112	2,8

5	Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan	0	11	20	9	118	2,95
6	Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri	2	14	17	7	109	2,7
7	Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru	0	21	18	1	100	2,5
8	Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak	4	11	25	0	101	2,5
9	Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru	2	20	18	0	96	2,4
Jumlah						**979**	**24,4**
Kategori						**Baik**	

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

=$\frac{1}{4}$ (37+1) = $\frac{2}{4}$ (37+1) = $\frac{3}{4}$ (37 + 1)

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik
19 ≤ skor < 28,5	**Baik**
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5 termasuk dalam kategori “baik”. Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori “cukup”. Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DATA HASIL AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT SIKLUS I

No.	Siswa yang diamati	Indikator aktivitas siswa								
		1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1.	Annisa Rashel	1	3	3	4	2	3	2	3	3
2.	Muhammad Rizal	2	1	3	3	3	2	3	2	2
3.	Abdul Latief	3	3	3	3	2	4	3	3	2
4.	Adhiatma Rio S	4	2	4	3	3	3	2	3	3
5.	Akbar Maulana	3	4	2	2	3	2	3	3	2
6.	Alif Okta	3	2	3	3	2	3	3	2	3
7.	Oloydya Celia	4	1	3	2	4	3	2	3	3
8.	Amanda Alya	3	3	3	3	2	2	3	3	2
9.	Annisa Zakiyatul	1	3	2	3	2	4	3	3	3
10.	Anugrah Putra P	3	2	3	2	3	1	2	3	2
11.	Askha Suci	3	3	4	4	3	4	2	2	2
12.	Athifah Shafa	3	2	3	4	4	3	3	3	3
13.	Atsila Lailiya	4	4	2	3	4	3	2	2	2
14.	B Ayu Alfalaq	3	4	3	4	4	2	2	3	3
15.	Bintang Putra	2	2	3	4	2	3	3	3	3
16.	Dava Vega	4	3	2	2	3	4	2	3	2
17.	Destira Firda	3	3	1	3	3	2	2	3	2
18.	Dhinda Agustin	4	2	3	3	3	3	2	2	2
19.	Dinar Fadhilah	2	3	3	2	3	4	2	3	2
20.	Febrian Dwi Andika	3	2	2	1	4	4	3	2	3
21.	Galih Sandy	4	3	3	3	2	2	2	2	3
22.	Gebytha Argunda	4	3	2	2	4	4	3	2	3
23.	Ibrahim Kholil	2	3	4	3	4	1	3	3	2
24.	Ify Cya Kholisoh	4	3	4	2	2	3	3	3	3
25.	Luzor Mikli	2	3	2	3	3	2	3	3	2
26.	Marsya Octaviana	3	3	4	2	3	2	2	2	3
27.	Mirza Muhammad	3	3	2	3	3	3	2	3	3
28.	Muhammad Ade K	4	3	4	3	3	3	2	2	3
29.	Muhammad Rafii A	3	3	2	4	3	2	2	3	3
30.	Nabil Ulayya	2	2	3	2	2	2	3	3	3
31.	Nabilah Aisiyah	2	4	3	3	3	3	2	1	3
32.	Naeva Nabil	3	3	2	3	4	2	2	3	2
33.	Nailul Muna	3	3	2	3	3	2	3	3	2
34.	Nareswari Mustika	2	3	3	1	2	3	4	3	2
35.	Oi Taj Talitha	3	4	3	3	4	3	2	2	2
36.	Rafa Masliki	3	4	3	2	3	2	3	3	2
37.	Rosita Eka	3	2	3	3	2	3	2	1	2
38.	Syalendra	4	3	3	2	3	3	3	3	2

39.	Syalia Khoirunisa	3	3	3	4	3	3	3	1	1
40.	Fahri	3	3	3	2	3	2	2	1	1
Jumlah Skor		118	113	112	112	118	109	100	101	96
Rata-rata Skor		2,95	2,8	2,8	2,8	2,95	2,7	2,5	2,52	2,4
Jumlah rata-rata		24,4								
Kategori		Baik								

Mengetahui Obsever

(Dede Hartoyo, SS

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Make a Match BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Kekhasan Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2015

Petunjuk:

1.Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.

b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2

c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3

d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

(sukmadinata, 2009:203)

2. Hal-hal yang tidak nampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor					
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	1	6	23	10	122	3,05
2	Menangapi apersepsi yang diberikan guru	0	8	25	7	119	3,0
3	Memperhatikan penjelasan guru yang disajikan dengan media PowerPoint.	0	8	26	6	118	2,95
4	Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru	1	9	23	7	116	2,9

5	Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan	0	8	23	9	121	3,0
6	Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri	0	11	22	7	116	2,9
7	Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru	0	18	18	4	109	2,7
8	Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak	2	11	25	2	107	2,7
9	Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru	0	17	23	0	103	2,4
Jumlah						**1021**	**25,6**
Kategori						**Baik**	

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

=$\frac{1}{4}$ (37+1) = $\frac{2}{4}$ (37+1) = $\frac{3}{4}$ (37 + 1)

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	Kategori
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik
19 ≤ skor < 28,5	**Baik**
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5

termasuk dalam kategori “baik”. Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori “cukup”. Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DATA HASIL AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT SIKLUS II

No.	Siswa yang diamati	Indikator aktivitas siswa								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Annisa Rashel	3	4	2	3	2	4	2	2	2
2.	Muhammad Rizal	3	2	4	3	2	4	3	2	3
3.	Abdul Latief	3	4	3	3	3	3	3	1	3
4.	Adhiatma Rio S	3	3	3	4	3	2	3	3	2
5.	Akbar Maulana	3	3	4	2	3	3	2	3	3
6.	Alif Okta	3	2	3	3	4	4	2	2	3
7.	Oloydya Celia	2	3	3	3	3	2	4	3	2
8.	Amanda Alya	4	3	3	3	2	3	3	3	2
9.	Annisa Zakiyatul	3	3	2	3	4	3	3	3	2
10.	Anugrah Putra P	3	2	3	2	4	3	3	3	3
11.	Askha Suci	3	3	3	4	2	2	3	3	3
12.	Athifah Shafa	2	4	3	3	3	3	3	1	2
13.	Atsila Lailiya	4	3	4	3	3	3	3	3	3
14.	B Ayu Alfalaq	2	3	3	3	4	3	4	3	2
15.	Bintang Putra	3	3	2	4	3	2	3	2	3
16.	Dava Vega	3	3	3	3	2	4	2	3	2
17.	Destira Firda	1	2	3	1	4	3	2	2	2
18.	Dhinda Agustin	4	3	2	3	3	2	2	3	3
19.	Dinar Fadhilah	4	4	3	3	3	3	3	3	3
20.	Febrian Dwi Andika	3	3	2	4	3	2	2	4	3
21.	Galih Sandy	4	2	3	2	3	3	3	3	2
22.	Gebytha Argunda	4	3	3	3	2	4	2	3	3
23.	Ibrahim Kholil	2	3	3	2	3	2	2	3	3
24.	Ify Cya Kholisoh	3	2	3	3	4	3	2	2	2
25.	Luzor Mikli	4	3	3	4	3	2	2	3	2
26.	Marsya Octaviana	2	3	2	2	3	3	4	3	3
27.	Mirza Muhammad	4	2	3	3	3	4	2	3	2
28.	Muhammad Ade K	3	4	3	2	3	3	3	4	2
29.	Muhammad Rafii A	3	4	3	3	3	2	3	3	2
30.	Nabil Ulayya	3	3	4	3	3	3	2	2	2
31.	Nabilah Aisiyah	4	3	3	3	2	3	3	3	3
32.	Naeva Nabil	3	4	3	3	3	3	2	3	2
33.	Nailul Muna	3	3	2	2	4	3	3	2	3
34.	Nareswari Mustika	3	3	4	3	3	2	2	3	3
35.	Oi Taj Talitha	3	4	4	3	3	3	3	3	3

36.	Rafa Masliki	2	2	3	2	3	3	4	2	3
37.	Rosita Eka	3	3	3	3	4	4	2	3	3
38.	Syalendra	4	3	2	4	3	3	3	2	3
39.	Syalia Khoirunisa	3	3	3	2	4	2	2	3	3
40.	Fahri	3	3	3	4	2	3	2	2	3
Jumlah Skor		122	119	118	116	121	116	109	107	103
Rata-rata Skor		3,05	3,0	2,95	2,9	3,0	2,9	2,7	2,7	2,4
Jumlah rata-rata		25,6								
Kategori		Baik								

HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Make a Match BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Nama Guru : Afrizal Mardhiansyah

Nama SD : SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang

Kelas/Semester : IIIA / II

Materi : Kekhasan Bangsa Indonesia

Hari/Tanggal : Senin, 23 Maret 2015

Petunjuk:

1.Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

a. Jika descriptor tidak Nampak atau Nampak 1 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 1.

b. Jika descriptor nampak 2 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 2

c. Jika descriptor nampak 3 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 3

d. Jika descriptor nampak 4 maka berilah tanda check (√) pada tingkat kemampuan 4

(sukmadinata, 2009:203)

2. Hal-hal yang tidak nampak pada descriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Aspek yang Dinilai				Jumlah Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4		
		Jumlah Siswa yang Mendapat Skor					
1	Mempersiapkan diri untuk menerima pembelajaran	0	9	23	8	119	2,9
2	Menangapi apersepsi yang diberikan guru	0	6	25	9	123	3,0
3	Memperhatikan penjelasan guru yang disajikan dengan media PowerPoint.	0	8	24	8	120	3,0
4	Memperhatikan pengarahan pembentukan kelompok dan aturan yang diberikan oleh guru	0	8	23	9	121	3,0

5	Mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang dimiliki dengan batas waktu yang ditentukan	0	8	23	9	121	3,0
6	Siswa yang belum menemukan pasangan ketika waktu habis berkumpul sendiri	0	6	28	7	132	3,3
7	Siswa melakukan presentasi ketika dipanggil oleh guru	0	8	28	4	116	2,9
8	Pasangan lain yang tidak mendapat pasangan yang sesuai memperhatikan dan memberi tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak	2	8	25	5	113	2,8
9	Siswa memperhatikan konfirmasi jawaban yang benar dari guru	0	10	23	7	117	2,9
Jumlah						**1082**	**26,7**
Kategori						**Baik**	

Skor maksimal : 9x 4 = 36

Skor minimal : 9x 0 = 0

n=(36-0)+1

=37

Letak K1 = ¼ (n+1) Letak K2= $\frac{2}{4}$ (n+1) Letak K3 $\frac{3}{4}$ (n+1)

=$\frac{1}{4}$ (37+1) = $\frac{2}{4}$ (37+1) = $\frac{3}{4}$ (37 + 1)

=9,5 = 19 = 28,5

Jadi nilai K1 adalah 9,5 Jadi nilai K2 adalah 19 Jadi nilai K3 adalah 28,5

Rentang Skor	**Kategori**
28,5 ≤ skor ≤ 36	Sangat baik
19 ≤ skor < 28,5	**Baik**
9,5 ≤ skor < 19	Cukup
0 ≤ skor < 9,5	Kurang

Keterangan:

Jika skor lebih dari sama dengan 28,5 sampai kurang dari sama dengan 36 termasuk dalam kategori “sangat baik”. Skor lebih dari sama dengan 19 sampai kurang dari 28,5 termasuk dalam kategori “baik”. Skor lebih dari sama dengan 9,5 sampai kurang dari 19 termasuk dalam kategori “cukup”. Skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari 9,5 termasuk dalam kategori “sangat baik”.

DATA HASIL AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *Make a Match* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT SIKLUS III

No.	Siswa yang diamati	Indikator aktivitas siswa								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1.	Annisa Rashel	2	4	4	2	4	3	3	3	2
2.	Muhammad Rizal	2	3	3	2	2	2	3	3	2
3.	Abdul Latief	4	4	3	3	3	3	2	3	3
4.	Adhiatma Rio S	3	2	3	3	3	4	3	3	3
5.	Akbar Maulana	2	3	4	3	3	3	2	3	2
6.	Alif Okta	3	4	3	4	4	2	3	3	3
7.	Oloydya Celia	4	3	3	3	3	3	3	2	3
8.	Amanda Alya	2	2	3	2	2	3	4	3	3
9.	Annisa Zakiyatul	3	4	4	4	4	3	3	2	3
10.	Anugrah Putra P	3	3	2	4	2	3	3	3	2
11.	Askha Suci	2	3	3	2	4	3	3	3	3
12.	Athifah Shafa	3	3	2	3	3	2	4	3	3
13.	Atsila Lailiya	3	4	3	3	3	3	3	2	3
14.	B Ayu Alfalaq	4	3	3	4	4	4	3	3	2
15.	Bintang Putra	3	3	3	3	3	3	2	2	3
16.	Dava Vega	3	3	2	2	2	3	4	3	3
17.	Destira Firda	4	3	3	4	4	2	3	1	3
18.	Dhinda Agustin	3	2	4	3	3	3	2	3	2
19.	Dinar Fadhilah	2	3	3	3	3	4	3	3	4
20.	Febrian Dwi Andika	3	3	2	3	3	3	3	4	3
21.	Galih Sandy	3	4	3	3	3	3	3	2	2
22.	Gebytha Argunda	3	3	3	2	2	2	4	3	3
23.	Ibrahim Kholil	2	3	4	3	3	3	3	2	4
24.	Ify Cya Kholisoh	3	3	2	4	4	4	3	3	2
25.	Luzor Mikli	3	2	3	3	3	3	3	3	3
26.	Marsya Octaviana	4	3	4	3	3	3	3	3	4
27.	Mirza Muhammad	3	3	3	3	3	3	2	3	2
28.	Muhammad Ade K	2	4	3	3	3	2	3	3	2
29.	Muhammad Rafii A	3	3	2	3	3	3	3	4	3
30.	Nabil Ulayya	3	3	4	3	2	4	3	2	3
31.	Nabilah Aisiyah	3	2	3	2	3	3	3	4	3
32.	Naeva Nabil	4	3	3	3	3	4	2	3	4
33.	Nailul Muna	3	3	4	4	3	3	3	1	3
34.	Nareswari Mustika	3	4	3	3	4	3	3	3	3
35.	Oi Taj Talitha	3	3	2	3	3	3	3	2	4
36.	Rafa Masliki	2	3	3	3	3	3	2	4	3

37.	Rosita Eka	3	3	3	4	3	3	3	3	3
38.	Syalendra	4	3	3	3	4	3	2	3	4
39.	Syalia Khoirunisa	3	4	3	4	2	3	3	3	3
40.	Fahri	4	2	2	2	2	3	3	3	4
Jumlah Skor		119	123	120	121	121	132	116	113	117
Rata-rata Skor		2,9	3,0	3,0	3,0	3,0	3,3	2,9	2,8	2,9
Jumlah rata-rata		26,7								
kategori		Baik								

Lampiran 9 : Hasil Belajar Siswa

HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN PKN SIKLUS I DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG

No	nama	Nilai	kualifikasi
1	ARS	60	Belum Tuntas
2	MRM	45	Belum Tuntas
3	ALL	40	Belum Tuntas
4	ADH	76	Tuntas
5	AKB	78,5	Tuntas
6	ALF	74	Tuntas
7	ODY	80	Tuntas
8	AMA	83	Tuntas
9	ANN	86	Tuntas
10	ANG	77	Tuntas
11	ASK	46	Belum Tuntas
12	ATH	83	Tuntas
13	ATS	88,5	Tuntas
14	BAY	84	Tuntas
15	BIN	80	Tuntas
16	DAV	74	Tuntas
17	DES	58,5	Belum Tuntas
18	DHI	65	Tuntas
19	DIN	58,5	Tuntas
20	FEB	65	Tuntas
21	GAL	68,5	Tuntas
22	GEB	55	Belum Tuntas
23	IBR	54	Belum Tuntas
24	IFY	65	Tuntas
25	LUZ	75	Tuntas
26	MAR	65	Tuntas
27	MIR	75	Tuntas
28	MUH	50	Belum Tuntas
29	MDR	94	Tuntas
30	NUL	80	Tuntas
31	NAB	87	Tuntas
32	NAE	70	Tuntas
33	NAI	75	Tuntas
34	NAR	80	Tuntas
35	OTT	60	Belum Tuntas
36	RFM	94	Tuntas
37	ROS	56	Belum Tuntas
38	SYA	71	Tuntas
39	SYIA	64	Belum Tuntas
40	FAH	80	Tuntas

Jumlah rata-rata	**61,7**
Nilai terendah	**40**
Nilai tertinggi	**94**
Siswa Tuntas	**29**
Siswa Tidak Tuntas	**11**
Presentase klasikal	**72,5**

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN PKN SIKLUS II
DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN
POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG

No	nama	Nilai	Kualifikasi
1	ARS	77	Tuntas
2	MRM	50	Belum Tuntas
3	ALL	45	Belum Tuntas
4	ADH	66	Belum Tuntas
5	AKB	77	Tuntas
6	ALF	66	Belum Tuntas
7	ODY	70	Belum Tuntas
8	AMA	88	Tuntas
9	ANN	71	belumTuntas
10	ANG	77	Tuntas
11	ASK	65	Belum Tuntas
12	ATH	71	Belum Tuntas
13	ATS	91	Tuntas
14	BAY	100	Tuntas
15	BIN	74	Belum Tuntas
16	DAV	86	Tuntas
17	DES	60	Tuntas
18	DHI	54	Belum Tuntas
19	DIN	80	Tuntas
20	FEB	70	Belum Tuntas
21	GAL	70	Belum Tuntas
22	GEB	80	Tuntas
23	IBR	80	Tuntas
24	IFY	94	Tuntas
25	LUZ	96	Tuntas
26	MAR	80	Tuntas
27	MIR	80	Tuntas
28	MUH	85	Tuntas
29	MDR	88	Tuntas
30	NUL	90	Tuntas
31	NAB	80	Tuntas
32	NAE	80	Tuntas
33	NAI	86	Tuntas
34	NAR	100	Tuntas
35	OTT	65	Tuntas
36	RFM	94	Tuntas
37	ROS	70	Belum Tuntas
38	SYA	74	Belum Tuntas
39	SYI	80	Tuntas
40	FAH	84	Tuntas
Jumlah rata-rata		77,35	
Nilai terendah		45	

Nilai tertinggi	100
Siswa Tuntas	38
Siswa Tidak Tuntas	2
Presentase Klasikal	90

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN PKN SIKLUS III
DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH BERBANTUAN POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG

No	nama	Nilai	kualifikasi
1	ARS	97	Tuntas
2	MRM	94	Tuntas
3	ALL	74	Tuntas
4	ADH	97	Tuntas
5	AKB	97	Tuntas
6	ALF	83	Tuntas
7	ODY	100	Tuntas
8	AMA	97	Tuntas
9	ANN	97	Tuntas
10	ANG	97	Tuntas
11	ASK	94	Tuntas
12	ATH	97	Tuntas
13	ATS	80	Tuntas
14	BAY	100	Tuntas
15	BIN	100	Tuntas
16	DAV	94	Tuntas
17	DES	94	Tuntas
18	DHI	65	Belum Tuntas
19	DIN	97	Tuntas
20	FEB	100	Tuntas
21	GAL	100	Tuntas
22	GEB	91	Tuntas
23	IBR	91	Tuntas
24	IFY	88	Tuntas
25	LUZ	90	Tuntas
26	MAR	80	Tuntas
27	MIR	100	Tuntas
28	MUH	74	Tuntas
29	MDR	84	Tuntas
30	NUL	90	Tuntas
31	NAB	80	Tuntas
32	NAE	74	Tuntas
33	NAI	100	Tuntas
34	NAR	90	Tuntas
35	OTT	80	Tuntas
36	RFM	94	Tuntas
37	ROS	80	Tuntas
38	SYA	78	Tuntas
39	SYI	80	Tuntas
40	FAH	90	Tuntas
Jumlah rata-rata		89,7	

Nilai terendah	65
Nilai tertinggi	100
Siswa Tuntas	39
Siswa Tidak Tuntas	1
Presentase Klasikal	97,5

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

Lampiran 10 : Hasil Respon Angket Siswa

HASIL RESPON ANGKET PADA PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATH BERBANTUAN POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG SIKLUS I

No	Nama	Respon Siswa				
		1	2	3	4	5
1	ARS	-	√	√	√	√
2	MRM	√	√	√	√	√
3	ALL	√	√	√	-	√
4	ADH	√	-	√	√	-
5	AKB	√	√	-	√	√
6	ALF	√	√	√	√	√
7	ODY	√	√	√	-	√
8	AMA	√	-	-	√	√
9	ANN	√	√	√	√	√
10	ANG	-	-	√	√	-
11	ASK	√	√	√	√	√
12	ATH	√	√	-	√	√
13	ATS	√	√	√	√	√
14	BAY	√	√	√	√	√
15	BIN	√	√	√	√	√
16	DAV	-	√	√	√	-
17	DES	√	√	√	√	√
18	DHI	√	√	√	-	-
19	DIN	√	√	√	√	√
20	FEB	-	√	√	√	√
21	GAL	√	√	√	√	√
22	GEB	√	-	√	√	√
23	IBR	√	√	√	√	-
24	IFY	√	√	√	-	√
25	LUZ	-	√	√	√	√
26	MAR	√	√	√	√	√
27	MIR	√	√	√	√	-
28	MUH	√	√	√	√	√
29	MDR	√	√	√	√	√
30	NUL	-	-	√	√	√
31	NAB	-	√	√	√	√

32	NAE	√	√	√	√	-
33	NAI	√	√	√	√	√
34	NAR	√	√	√	√	√
35	OTT	√	-	√	-	√
36	RFM	√	√	√	√	√
37	ROS	√	√	√	√	√
38	SYA	√	√	√	√	√
39	SYIA	√	√	√	√	√
40	FAH	√	√	√	√	√
Jumlah		**33**	**34**	**37**	**35**	**33**
Presentase ya		**83,5**	**83**	**81.5**	**82.5**	**83,5**
Presentase tidak		**16,5**	**17**	**18,5**	**17,5**	**16,5**

Keterangan:

Ya : √

Tidak : -

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

HASIL RESPON ANGKET PADA PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATH BERBANTUAN POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG SIKLUS II

No	Nama	Respon siswa				
		1	2	3	4	5
1	ARS	√	√	√	√	√
2	MRM	√	√	√	√	√
3	ALL	√	√	√	-	√
4	ADH	√	-	-	√	-
5	AKB	-	√	√	√	√
6	ALF	√	√	√	√	√
7	ODY	√	√	√	-	√
8	AMA	-	-	√	√	√
9	ANN	√	√	√	√	√
10	ANG	√	-	-	√	-
11	ASK	√	√	√	√	√
12	ATH	-	√	√	√	√
13	ATS	√	√	√	√	√
14	BAY	√	√	√	√	√
15	BIN	√	√	√	√	√
16	DAV	√	√	-	√	-
17	DES	√	√	√	√	√
18	DHI	√	√	-	-	-
19	DIN	√	√	√	√	√
20	FEB	√	√	√	√	√
21	GAL	√	√	√	√	√
22	GEB	√	-	√	√	√
23	IBR	√	√	-	√	-
24	IFY	√	√	√	-	√
25	LUZ	√	√	√	√	√
26	MAR	√	√	√	√	√
27	MIR	√	√	-	√	-
28	MUH	√	√	√	√	√
29	MDR	√	√	√	√	√
30	NUL	√	-	√	√	√
31	NAB	√	√	√	√	√
32	NAE	√	√	-	√	-
33	NAI	√	√	√	√	√
34	NAR	√	√	√	√	√
35	OTT	√	-	√	-	√

36	RFM	√	√	√	√	√
37	ROS	√	√	√	√	√
38	SYA	√	√	√	√	√
39	SYIA	√	√	√	√	√
40	FAH	√	√	√	√	√
Jumlah		**37**	**34**	**33**	**35**	**33**
Presentase ya		**81,5**	**83**	**83,5**	**82.5**	**83,5**
Presentase tidak		**18,5**	**17**	**16,5**	**17,5**	**16,5**

Keterangan:

Ya : √

Tidak : -

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

HASIL RESPON ANGKET PADA PEMBELAJARAN PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATH BERBANTUAN POWERPOINT PADA KELAS IIIA SD NEGERI NGALIYAN 01 KOTA SEMARANG SIKLUS III

no	nama	Respon siswa				
		1	2	3	4	5
1	ARS	√	√	√	√	√
2	MRM	√	√	√	√	√
3	ALL	√	-	√	√	√
4	ADH	√	√	-	-	-
5	AKB	-	√	√	√	√
6	ALF	√	√	√	√	√
7	ODY	√	-	√	√	√
8	AMA	-	√	-	-	√
9	ANN	√	√	√	√	√
10	ANG	√	√	-	-	-
11	ASK	√	√	√	√	√
12	ATH	-	√	√	√	√
13	ATS	√	√	√	√	√
14	BAY	√	√	√	√	√
15	BIN	√	√	√	√	√
16	DAV	√	√	√	√	-
17	DES	√	√	√	√	√
18	DHI	√	-	√	√	-
19	DIN	√	√	√	√	√
20	FEB	√	√	√	√	√
21	GAL	√	√	√	√	√
22	GEB	√	√	-	-	√
23	IBR	√	√	√	√	-
24	IFY	√	-	√	√	√
25	LUZ	√	√	√	√	√
26	MAR	√	√	√	√	√
27	MIR	√	√	√	√	-
28	MUH	√	√	√	√	√
29	MDR	√	√	√	√	√
30	NUL	√	√	-	-	√
31	NAB	√	√	√	√	√
32	NAE	√	√	√	√	-
33	NAI	√	√	√	√	√
34	NAR	√	√	√	√	√
35	OTT	√	-	-	-	√
36	RFM	√	√	√	√	√
37	ROS	√	√	√	√	√
38	SYA	√	√	√	√	√
39	SYIA	√	√	√	√	√
40	FAH	√	√	√	√	√
Jumlah		**37**	35	**33**	34	**33**
Presentase ya		**81,5**	82.5	**83,5**	83	**83,5**

Presentase tidak	**18,5**	17,5	**16,5**	17	**16,5**

Keterangan:

Ya : √

Tidak : -

Semarang, Februari 2015
Mengetahui,Peneliti

Afrizal mardhiansyah
NIM. 1401511006

Lampiran 11 : Hasil Catatan lapangan

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Ruang Kelas : IIIA SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang

Subjek : Guru, Murid, Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Senin 2 Maret 2015

Pukul : 09.00-11.00

Petunjuk : Catatlah hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 samarang.

Pembelajaran PKn dimulai pukul 09.00 WIB, guru mengawalinya dengan mengucapkan salam dan melakukan presensi. Para siswa menunjukkan kesiapannya untuk menerima pembelajaran dengan duduk pada kursinya masing-masing dan menyiapkan buku pelajaran, meskipun terdapat beberapa siswa yang masih ramai. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa untuk menyanyikan lagu daerah yang berjudul ‘dari sabang sampai maurauke’ dengan iringan tepuk tangan. Kemudian guru melontarkan pertanyaan ‘ada yang tau maksud lagu tersebut?’, terlihat para siswa berusaha untuk menjawabnya. Kegiatan selanjutnyaguru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang materi kekhasan bangsa Indonesia, pada kegiatan ini guru belum memberikan motivasi serta menyampaikan kegiatan pembelajaran.

Guru menyajikan materi kebhinekaan bangsa Indonesia diawali dengan kegiatan tanya jawab dengan menanyakan apakah arti semboyan ‘Bhinneka Tunggal Ika?’ terlihat beberapa siswa memberikan tanggapannya. Kemudian guru memperkenalkan materi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang budaya yang yang dimiliki bangsa Indonesia, terlihat para siswa aktif menanggapi pertanyaan dari guru meskipun masih ada beberapa

siswa yang masih pasif dan ada yang ramai. Selanjutnya, guru menampilkan materi power point tentang kekhasan yang dimiliki bangsa Indonesia. Dalam kegiatan ini para siswa terlihat antusias memperhatikan materi yang disajikan, meskipun ada beberapa siswa yang terlihat pasif dan asik bermain sendiri. Ketika guru melontarkan pertanyaan tentang 'gambar apa ini anak-anak sambil menujukkan ke peta indonesia" yang baru saja kalian perhatikan?' sebagian besar siswa terlihat mengacungkan jari dan memberikan tanggapannya.

Kegiatan selanjutnya, guru membentuk kelompok secara heterogen dengan anggota lima atau enam siswa. Ketika pembentukkan kelompok, kondisi kelas menjadi kurang kondusif karena siswa tidak langsung berkumpul dengan anggotanya. Selanjutnya, guru membagikan lembar kegiatan pada setiap kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. Guru menyampaikan aturan dan waktu yang di tentukan dalam berdiskusi dalam kelompok masing-masing. Pada kegiatan diskusi, kerja sama dalam kelompok masih belum berjalan secara optimal karena masih didominasi oleh siswa yang pandai. Setelah kegiatan diskusi berakhir, guru menyuruh perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.Selanjutnya, guru menyuruh setiap siswa untuk kembali dengan anggota kelompok setelah melakukan dan meminta kelompok siswa yang belum menemukan jawaban dalam kelompoknya untuk memeberikan komentar apakah yang yang disampaikan kelompok yang presentasi adalah benar. Guru juga memberikan riward atau tempuk tangan kepada siswa yang berani untuk maju kedepan.

Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran, yang terdiri atas 10 soal isian essay pendek. Pada kegiatan ini, terlihat para siswa serius dalam mengerjakan evaluasi, meskipun masih terlihat beberapa siswa merasa kesulitan karena kurang memperhatikan ketika guru menyajikan materi. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa merefleksi hasil pembelajaran yang baru dilaksanakan, akan tetapi guru belum menyimpulkan hasil pembelajaran, kemudian memberikan tindak

lanjut dan memotivasi siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan serta dilanjutkan dengan berdoa dan mengucapkan salam untuk menutup pelajaran.

Mengetahui Obsever

(Dedi Hartoyo, S.S

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Ruang Kelas : IIIA SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang

Subjek : Guru, Murid, Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Senin 16 Maret 2015

Pukul : 09.00-11.00

Petunjuk : Catatlah hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 samarang.

Pembelajaran pada siklus II dimulai pada pukul 09.15 WIB dengan materi keanekragaman suku bangsa Indonesia. Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam dan presensi, para siswa menunjukkan kesiapannya untuk mengikuti pelajaran. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan mengaitkan dengan materi yang akan dibahas dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada pelaksanaan siklus II guru masih belum menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara jelas.

Guru menyajikan materi tentang kekayaan alam bangsa Indonesia dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan melalui beberapa gambar yang ditayangkan untuk mengaitkan dengan materi tematik, terlihat para siswa aktif meskipun ada beberapa siswa yang masih pasif. Selanjutnya, guru menyajikan materi tentang suku bangsa adat istiadat adat agama, rumah adat serta tempat ibadah setiap agama dalam bentuk powerpoint Selanjutnya, pembentukkan kelompok, pada kegiatan ini kondisi kelas lebih kondusif karena guru telah memberikan tanda penempatan untuk setiap kelompok. Kemudian guru membagikan lembar kegiatan pada setiap tim untuk didiskusikan dengan anggotanya.

Pada saat kegiatan diskusi dimulai, guru menghampiri dan membimbing setiap kelompok yang menemui permasalahan, serta mengkondisikan pelaksanaan diskusi, terlihat

setiap tim lebih aktif dan melakukan kerja sama meskipun masih ada anggota yang berperan pasif. Setelah kegiatan diskusi kelompok selesai, guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok membacakan hasil diskusinya dan guru memberikan tanggapan serta tepuk tangan. Guru juga merikan motivasi kepada siswa untuk lebih bernai tampil kdepan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok nya. Serta guru memerikan tepuk tangan kepada siswa yang berani tampil kedepan kelas.

Kegiatan selanjutnya dilakukan guru dengan memberikan evaluasi pada setiap siswa. Para siswa terlihat serius dalam mengerjakan, meskipun ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan mengalami kesulitan. Kegiatan penutup dilakukan guru untuk merefleksi materi pelajaran, akan tetapi masih belum menyimpulkan hasil pembelajaran

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

DALAM PEMBELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT

Ruang Kelas : IIIA SDN Ngaliyan 01 Kota Semarang

Subjek : Guru, Murid, Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Senin 23 Maret 2015

Pukul : 09.00-11.00

Petunjuk : Catatlah hal-hal yang terjadi selama Pembelajaran PKn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match* pada siswa kelas IIIA SD Negeri Ngaliyan 01 samarang.

Pembelajaran PKn pada pelaksanaan tindakan siklus III dimulai pukul 09.15 WIB. Guru mengawali pelajaran dengan mengucapkan salam dan presensi. Terlihat tingkat kesiapan siswa telah menunjukkan peningkatan dari pelaksanaan sebelumnya. Selanjutnya, guru melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Guru menyajikan materi rasa bangga sebagai bangsa Indonesia diawali dengan menayangkan beberapa gambar untuk tentang tokoh prokalamator bangsa indonesia menanyakan pada siswa mengenai foto siapa yang di tampilkan pada powerpoint berdasarkan beberapa gambar yang ditayangkan dan menghampiri beberapa siswa yang akan memberikan pendapatnya. Kemudian guru mengulas tayangan gambar dengan memberikan pertanyaanpertanyaan pada siswa agar siswa lebih memahami materi. Pada kegiatan tersebut, terlihat para siswa cukup aktif dalam menanggapi tayangan gambar yang baru saja diamati. Pembentukkan kelompok dilakukan oleh guru seperti pada pelaksanaan siklus II. Selanjutnya, guru memberikan lembar kegiatan untuk didiskusikan setiap kelompok bersama anggotanya serta guru juga menyampaiakan aturan dalam kelompok diskusi serta waktu dalam berdiskusi, kerja sama dalam kegiatan diskusi terlihat pada setiap kelompok dalam

menyelesaikan tugasnya. Setelah kegiatan diskusi selesai, guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mem-bacakan hasil diskusinya, setiap perwakilan selesai membacakan guru memberi-kan penguatan dengan tepuk tangan.selanjut nya guru meminta siswa yang kelompok nya belum menemukan pasangan kartu pertanyaan dan jawaban untuk meberikan pendapat tentang jawaban dari teman nya.

guru menyimpulkan materi yang pada pembelajaran siklus III dan selanjutnya. Selanjutnya, guru memberikan evaluasi, pada kegiatan ini para siswa terlihat serius dalam mengerjakan soal evaluasi. Kegiatan penutup dilakukan guru bersama siswa untuk merefleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran yang baru saja dilaksanakan, memberikan penguatan dan motivasi untuk mempelajari kembali materi yang telah diajarkan. Selanjutnya, guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam serta doa.

Lampiran 12 : Hasil Dokumetasi

DOKUMETASI-DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS I

Foto 1.1 Melakukan Prapembelajaran

Foto 1.2 Membuka Pembelajaran Dengan Apersepsi

Foto 1.3 Menyajikan Materi Pembelajaran Dengan Media Powerpoint

Foto 1.4 Membentuk Kelompok Misal, Kelompok A Dan Kelompok B

Foto 1.5 Membagikan Kartu Pertanyaan Kepada Kelompok A Dan Kartu Jawaban Kepada Kartu Kelompok B.

Foto 1.6 Menyampaikan Aturan Diskusi Kepada Siswa Bahwa Mereka Harus Mencari Mencocokan Kartu Yang Dipegang Dengan Kartu Kelompok Lain.

Foto 1.7 Meminta Semua Anggota Kelompok A Untuk Mencari Pasangannya Di Kelompok B.

Foto 1.8 Memberikan Konfirmasi Tentang Kebenaran Dan Kecocokan Pertanyaan Dan Jawaban Dari Pasangan Yang Memberikan Presentasi.

Foto 1.9 Memanggil Pasangan Berikutnya, Begitu Seterusnya Sampai Seluruh Pasangan Melakukan Presentasi.

DOKUMETASI-DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS II

Foto 1.1 Melakukan Prapembelajaran

Foto 1.2 Membuka Pembelajaran Dengan Apersepsi

Foto 1.3 Menyajikan Materi Pembelajaran Dengan Media Powerpoint

Foto 1.4 Membentuk Kelompok Misal, Kelompok A Dan Kelompok B

Foto 1.5 Membagikan Kartu Pertanyaan Kepada Kelompok A Dan Kartu Jawaban Kepada Kartu Kelompok B.

Foto 1.6 Menyampaikan Aturan Diskusi Kepada Siswa Bahwa Mereka Harus Mencari Mencocokan Kartu Yang Dipegang Dengan Kartu Kelompok Lain.

Foto 1.7 Meminta Semua Anggota Kelompok A Untuk Mencari Pasangannya Di Kelompok B.

Foto 1.8 Memberikan Konfirmasi Tentang Kebenaran Dan Kecocokan Pertanyaan Dan Jawaban Dari Pasangan Yang Memberikan Presentasi.

Foto 1.9 Memanggil Pasangan Berikutnya, Begitu Seterusnya Sampai Seluruh Pasangan Melakukan Presentasi.

DOKUMETASI-DOKUMENTASI PENELITIAN SIKLUS III

Foto 1.1 Melakukan Prapembelajaran

Foto 1.2 Membuka Pembelajaran Dengan Apersepsi

Foto 1.3 Menyajikan Materi Pembelajaran Dengan Media Powerpoint

Foto 1.4 Membentuk Kelompok Misal, Kelompok A Dan Kelompok B

Foto 1.5 Membagikan Kartu Pertanyaan Kepada Kelompok A Dan Kartu Jawaban Kepada Kartu Kelompok B.

Foto 1.6 Menyampaikan Aturan Diskusi Kepada Siswa Bahwa Mereka Harus Mencari Mencocokan Kartu Yang Dipegang Dengan Kartu Kelompok Lain.

Foto 1.7 Meminta Semua Anggota Kelompok A Untuk Mencari Pasangannya Di Kelompok B.

Foto 1.8 Memberikan Konfirmasi Tentang Kebenaran Dan Kecocokan Pertanyaan Dan Jawaban Dari Pasangan Yang Memberikan Presentasi.

Foto 1.9 Memanggil Pasangan Berikutnya, Begitu Seterusnya Sampai Seluruh Pasangan Melakukan Presentasi.

Lampiran 13 : Surat - Surat

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Gd A2 Lt.. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telp. 8508019 Fax (024) 8508019
Laman : http:// fip .Unnes.ac.id/

Nomor : 759/UN37.1.1/PP/2015
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SD.Negeri Ngaliyan 01
di Semarang

Dengan hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Afrizal Mardhiansyah
NIM : 1401511006
Prodi : S-1 PGSD FIP UNNES
Judul : Penigkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *MAKE A MATCH* Berbantuan *POWERPOINT* pada Siswa kelas IIIA SD N Ngaliyan 01 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 23 Februari 2015
Dekan,

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

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NGALIYAN 01
KECAMATAN NGALIYAN
Jalan Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Telepon/Fax 024-7623256 Semarang 50181
e-mail : escolin_010307@yahoo.com, sdngaliyan01@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/166/2015

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang, nomor 754/UN37/1.1/PP/2015 tanggal 23 Februari 2015, yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama	: **SLAMET RIYADI, S. Pd, M. Pd**
NIP	: **19590619 198201 1 005**
Pangkat/Gol. Ruang	: **PEMBINA/IVA**
Jabatan	: **KEPALA SD NEGERI NGALIYAN 01**

Menerangkan bahwa ;

a. Nama	: **AFRIZAL MARDHIANSYAH**
b. NIM	: **1401511006**
c. Program Studi	: **Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1**

Benar-benar telah melaksanakan penelitian pada tanggal 2 s.d 25 Maret 2015 dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *MAKE A MATCH* Berbantuan *POWERPOINT* pada siswa Kelas IIIA SD N Ngaliyan 01 Semarang.

Demikian surat keterangan ini di buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 14 April 2015
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD NGALIYAN 01
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

SLAMET RIYADI, S. Pd, M. Pd
NIP. 19590619 198201 1 005

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NGALIYAN 01
KECAMATAN NGALIYAN
Jalan Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Telepon/Fax 024-7623256 Semarang 50181
e-mail : eseolin_010307@yahoo.com, sdngaliyan01@gmail.com

KEPUTUSAN KEPALA SD NEGERI NGALIYAN 01SEMARANG
NOMOR : 421.2/363/2014

TENTANG
PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL
TAHUN PELAJARAN 2014/2015
SD NEGERI NGALIYAN 01SEMARANG

KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI NGALIYAN 01 SEMARANG

Menimbang :
1. SD Negeri Ngaliyan 01Semarang sebagai sebuah Institusi Penyedia Jasa Pendidikan perlu menjalin dan menciptakan berbagai peluang yang akan mendorong organisasi tetap eksis;
2. Langkah yang diambil SD Negeri Ngaliyan 01Semarang secara aktif dan proaktif adalah mencari peluang untuk meningkatkan diri, baik kualitas maupun kuantitas sumber daya yang ada;
3. Kualitas produk tercermin pada pola bagaimana penetapan kriteria ketuntasan minimal.

Mengingat :
1. Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pasal 31 ayat (1) dan ayat (2);
2. Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 129.a/U/2004, tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Pendidikan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan.
7. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 3 Tahun 2005, tentang Standar Pelayanan Minimal (SPM) Pendidikan TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK, SLB, Pendidikan Non Formal, UKS, Kepemudaan, Olahraga dan Kebudayaan Propinsi Jawa Tengah;
8. Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang dikeluarkan Depdiknas dan Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP) Tahun 2007'

Memperhatikan :
1. Program Kerja Sekolah Dasar Negeri Ngaliyan 01 Semarang tahun pelajaran 2014/2015;
2. Hasil Rapat Dewan Guru dan Komite Sekolah SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang pada hari Sabtu, 12 Juli 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Mata Pelajaran/Kompetensi/Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar yang ada pada Kurikulum Sekolah Dasar Negeri Ngaliyan 01 Semarang (KTSP) sebagaimana tercantum pada lampiran keputusan ini;

Kedua : Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dicantumkan pada Mata Pelajaran/Kompetensi/Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar sebagaimana dimaksud dalam diktum PERTAMA seperti pada lampiran keputusan ini:.

Ketiga : Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibuat berdasarkan hasil analisis dan musyawarah guru.

Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan;

Kelima : Jika dikemudian hari terdapat kesalahan atau kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan atau pembetulan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 12 Juli 2014
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD NGALIYAN 01
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

SLAMET RIYADI, S. Pd, M. Pd
NIP. 19590619 198201 1 005

Lampiran 1 : Surat Keputusan Kepala SD Negeri Ngaliyan 01Semarang

Nomor : 421.2/363/2014, tanggal : 12 Juli 2014

Tentang : Penetapan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Tahun Pelajaran 2014/2015 Mata Pelajaran dan Kompetensi Keahlian SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang.

No	Mata Pelajaran	Kelas					
		I	II	III	IV	V	VI
1	Pendidikan Agama	65	65	66	66	67	67
2	Pendidikan Kewarganegaraan	69	67	65	69	66	66
3	Bahasa Indonesia	72	67	65	68	67	68
4	Matematika	66	66	64	64	65	62
5	Ilmu Pengetahuan Alam	70	68	64	67	65	67
6	Ilmu Pengetahuan Sosial	69	67	65	68	66	62
7	Seni Budaya dan Ketrampilan	70	70	70	75	71	71
8	Pend. Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	72	72	70	70	70	70
9	Bahasa Jawa	60	65	63	62	64	62
10	Kepdulian Pada Diri dan Lingkungan	-	-	69	75	70	67
11	Bahasa Inggris	-	-	-	61	61	61

Ditetapkan di : Semarang
Pada tanggal : 12 Juli 2014
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SD NGALIYAN 01 KEC. NGALIYAN

SLAMET RIYADI, S. Pd, M. Pd
NIP. 19590619 198201 1 005