



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL PADA SISWA
KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

RISKA ADI KURNIAWAN

1401411350

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

PERNYATAAN KEASLIAN

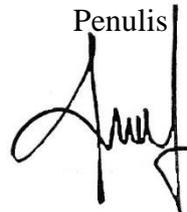
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riska Adi Kurniawan
NIM : 1401411350
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang” ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang pengetahuan penulis tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Semarang, 27 Juli 2015

Penulis



Riska Adi Kurniawan

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Riska Adi Kurniawan, NIM 1401411350, dengan judul skripsi “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang”, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin
tanggal : 27 Juli 2015

Semarang, 26 Juni 2015

Mengetahui

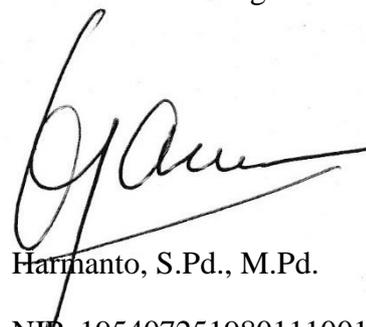
Ketua Jurusan PGSD



Dra. Hartati, M.Pd

NIP. 195510051980122001

Dosen Pembimbing



Harhanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195407251980111001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Riska Adi Kurniawan, NIM 1401411350, dengan judul skripsi “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Jumat

tanggal : 21 Agustus 2015

Panitia Ujian Skripsi



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

Sekretaris,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd
NIP. 198506062009122007

Penguji Utama

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

Penguji I

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd
NIP. 195604051981032001

Penguji II

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

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Lakukan apa yang telah menjadi keputusan bersama dalam suatu musyawarah, berlapang dada tak hanya ikhlas akan tetapi menerima dan melakukannya sesuai kesepakatan bersama” (penulis)

“...kemudian jika kamu berlainan pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah ia kepada Allah (Al Quran) dan Rasul (sunnahnya), jika kamu benar-benar beriman kepada Allah dan hari kemudian...”(An-nisa:59)

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT,
skripsi ini saya persembahkan kepada:*

*Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Mas'Udi dan Ibu Poninten
yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan
dan menjadi motivasiku selama ini*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-NYA sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyusun skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman., M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin dan rekomendasi penelitian.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penyusun untuk melakukan penelitian.
4. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan dan selalu memberikan motivasi.
5. Drs. H. A. Zaenal Abiddin, M.Pd., Dosen Peguji Utama, yang telah memberikan waktu untuk bimbingan dan selalu memberikan motivasi.
6. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji I, yang telah memberikan waktu untuk bimbingan dan arahan.
7. Hj. Suprapti, S.Pd. Kepala Sekolah SDN Bojong Salaman 02 Semarang, yang telah memberikan ijin serta memberikan arahan-arahan positif pada saat pelaksanaan penelitian.
8. Prawindya Dwihantra, S.Pd. Kolaborator SDN Bojong Salaman 02 Semarang, yang telah membimbing dan membantu peneliti saat melakukan penelitian.

9. Seluruh siswa kelas VA, guru dan karyawan SDN Bojong Salaman 02 Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan. Semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT.

Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 21 Agustus 2015

Peneliti

ABSTRAK

Kurniawan, Riska Adi. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model Problem Based Learning berbantuan media Audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Harmanto, S.Pd., M.Pd. 343 halaman

Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran 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. Namun pelaksanaan KTSP PKn yang diberlakukan sejak 2006 menimbulkan berbagai permasalahan, hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Depdiknas (2007), seperti yang ditemukan di kelas VA SDN Bojong Salaman 02. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual. Berdasarkan hasil observasi di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang menunjukkan bahwa pembelajaran PKn belum optimal di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dikarenakan kurangnya variasi pemanfaatan media dan metode pembelajaran dari guru sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang?. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari satu pertemuan. Setiap siklus melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini terdiri dari guru dan siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes (evaluasi) dan teknik non tes (observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan). Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 21 kategori baik, siklus II 26 kategori baik, dan siklus III 31 kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 18,8 kategori baik, siklus II 23,6 kategori baik, dan siklus III 28 kategori sangat baik, sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebanyak 87,10%, siklus II 93,54%, dan siklus III 93,54%.

Simpulan dari penelitian ini adalah melalui *problem based learning* berbantuan *audio visual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam pembelajaran PKn. Adapun saran yang diberikan adalah guru harus lebih inovatif dalam menggunakan metode dan media dalam pembelajaran. Perlu adanya peningkatan kualitas dari siswa, guru, dan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci : audiovisual; kualitas pembelajaran PKn; *Problem Based Learning*.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	6
1.2.1. Rumusan Masalah.....	6
1.2.2. Pemecahan Masalah.....	6
1.3.Tujuan Penelitian.....	10
1.3.1. Tujuan Umum.....	10
1.3.2. Tujuan Khusus.....	10
1.4.Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2. Manfaat Praktis.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1.Kajian Teori.....	13
2.1.1. Belajar.....	13
2.1.1.1.Hakikat Belajar.....	13
2.1.1.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar.....	15

2.1.1.3 Teori-teori Belajar.....	18
2.1.2 Pembelajaran.....	19
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	19
2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran.....	24
2.1.3 Kualitas Pembelajaran.....	27
2.1.3.1 Pengertian Kualitas Pembelajaran.....	27
2.1.3.2 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran.....	28
2.1.3.3 Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	37
2.1.4 Hasil Belajar.....	41
2.1.4.1. Pengertian Hasil Belajar.....	41
2.1.5 Hakikat PKn.....	46
2.1.5.1 Pengertian PKn.....	46
2.1.5.2 Tujuan PKn.....	49
2.1.5.3 Ruang Lingkup PKn.....	53
2.1.6 Model <i>Problem Based Learning</i>	54
2.1.6.1 Kelebihan dan Kelemahan <i>Problem Based Learning</i>	58
2.1.7 Media Pembelajaran.....	60
2.1.8 Media Audiovisual.....	63
2.1.9 Teori Belajar yang Mendasari dalam Pembelajaran Penerapan <i>Problem Based Learning</i> Dengan Media Audiovisual.....	64
2.1.10 Penerapan <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	66
2.2 Kajian Empiris.....	67
2.3 Kerangka Berpikir.....	73
2.4 Hipotesis Tindakan.....	74
BAB III METODE PENELITIAN.....	75
3.1. Lokasi Penelitian.....	75
3.2. Subjek Penelitian.....	75
3.3. Variabel Penelitian.....	75
3.4. Prosedur/Langkah-langkah PTK.....	76
3.4.1. Perencanaan.....	76
3.4.2. Pelaksanaan Tindakan.....	77

3.4.3. Observasi.....	77
3.4.4. Refleksi.....	77
3.5.Perencanaan Tahap Penelitian.....	78
3.5.1. Siklus I.....	79
3.5.1.1.Perencanaan.....	79
3.5.1.2.Pelaksanaan Tindakan.....	79
3.5.1.3.Observasi.....	81
3.5.1.4.Refleksi.....	81
3.5.2. Siklus 2.....	81
3.5.2.1.Perencanaan.....	81
3.5.2.2.Pelaksanaan Tindakan.....	81
3.5.2.3.Observasi.....	83
3.5.2.4.Refleksi.....	84
3.5.3. Siklus 3.....	84
3.5.3.1.Perencanaan.....	84
3.5.3.2.Pelaksanaan Tindakan.....	85
3.5.3.3.Observasi.....	86
3.5.3.4.Refleksi.....	87
3.6.Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	87
3.6.1. Sumber Data.....	87
3.6.2. Jenis Data.....	88
3.6.3. Teknik Pengumpulan Data.....	90
3.7.Teknik Analisis Data.....	91
3.7.1. Data Kuantitatif.....	91
3.7.2. Data Kualitatif.....	94
3.8.Indikator Keberhasilan.....	101
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	103
4.1.Hasil Penelitian.....	103
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	103
4.1.1.1.Perencanaan Siklus I.....	103
4.1.1.2.Pelaksanaan Siklus I.....	104

4.1.1.3.Observasi Siklus I.....	107
4.1.1.4.Refleksi Siklus I.....	128
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	132
4.1.2.1.Perencanaan Siklus II.....	132
4.1.2.2.Pelaksanaan Siklus II.....	133
4.1.2.3.Observasi Siklus II.....	136
4.1.2.4.Refleksi Siklus II.....	157
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	159
4.1.3.1.Perencanaan Siklus III.....	159
4.1.3.2.Pelaksanaan Siklus III.....	160
4.1.3.3.Observasi Siklus III.....	164
4.1.3.4.Refleksi Siklus III.....	185
4.2.Pembahasan.....	187
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian.....	187
4.2.1.1.Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	187
4.2.1.2.Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	199
4.2.1.3.Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	211
4.2.1.4.Peningkatan Ketercapaian Karakter Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual....	216
4.2.1.5.Peningkatan Ketercapaian Psikomotor Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	217
4.3.Uji Hipotesa.....	219
4.4.Implikasi Hasil Penelitian.....	219
BAB V PENUTUP.....	223
5.1. Simpulan.....	223
5.2. Saran.....	225
DAFTAR PUSTAKA.....	226

LAMPIRAN.....	230
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Nilai Ketuntasan PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 02.....	92
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Minimal.....	93
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Klasikal.....	93
Tabel 3.4	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	95
Tabel 3.5	Kriteria Keterampilan Guru.....	96
Tabel 3.6	Kriteria Aktivitas Siswa.....	98
Tabel 3.7	Kriteria Ketuntasan Afektif Siswa.....	99
Tabel 3.8	Kriteria Ketuntasan Psikomotor Siswa.....	100
Tabel 4.1	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus 1.....	108
Tabel 4.2	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	109
Tabel 4.3	Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	109
Tabel 4.4	Data Rata-Rata Aktivitas Siswa Tiap Indikator Siklus 1.....	115
Tabel 4.5	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	115
Tabel 4.6	Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	116
Tabel 4.7	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	121
Tabel 4.8	Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus I.....	124
Tabel 4.9	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa.....	125
Tabel 4.10	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa.....	125
Tabel 4.11	Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siklus I.....	127
Tabel 4.12	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa.....	128

Tabel 4.13	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Psikomotor Siswa.....	128
Tabel 4.14	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	137
Tabel 4.15	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	137
Tabel 4.16	Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	138
Tabel 4.17	Data Rata-Rata Aktivitas Siswa Tiap Indikator Siklus II.....	143
Tabel 4.18	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	144
Tabel 4.19	Data Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	144
Tabel 4.20	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II.....	150
Tabel 4.21	Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus II.....	153
Tabel 4.22	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa.....	153
Tabel 4.23	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa.....	154
Tabel 4.24	Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus II.....	156
Tabel 4.25	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa.....	157
Tabel 4.26	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Psikomotor Siswa.....	157
Tabel 4.27	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	164
Tabel 4.28	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	165
Tabel 4.29	Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru.....	166
Tabel 4.30	Data Rata-Rata Aktivitas Siswa Tiap Indikator Siklus III.....	171
Tabel 4.31	Kriteria Seluruh Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	172

Tabel 4.32	Kriteria Tiap Indikator Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	172
Tabel 4.33	Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III.....	178
Tabel 4.34	Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus III.....	181
Tabel 4.35	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa.....	181
Tabel 4.36	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa.....	181
Tabel 4.37	Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siswa Siklus III.....	184
Tabel 4.38	Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa.....	184
Tabel 4.39	Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Psikomotor Siswa.....	184
Tabel 4.40	Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	187
Tabel 4.41	Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	199
Tabel 4.42	Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I sampai Siklus III.....	212
Tabel 4.43	Rekapitulasi Hasil Karakter Siswa Siklus I, II, dan III.....	216
Tabel 4.44	Rekapitulasi Hasil Psikomotor Siswa Siklus I, II, dan III	218

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Dale.....	62
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir Pembelajaran PKn melalui <i>Problem Based Learning</i> berbantuan Audiovisual.....	73

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Keterampilan Guru pada Siklus I.....	110
Diagram 4.2	Skor Aktivitas Siswa Siklus I.....	116
Diagram 4.3	Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus I.....	117
Diagram 4.4	Distribusi Hasil Belajar Siklus I.....	123
Diagram 4.5	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	123
Diagram 4.6	Ketercapaian Karakter Siswa Siklus I.....	125
Diagram 4.7	Keterampilan Guru pada Siklus II.....	138
Diagram 4.8	Skor Aktivitas Siswa Siklus II.....	145
Diagram 4.9	Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus II.....	145
Diagram 4.10	Distribusi Hasil Belajar Siklus II.....	151
Diagram 4.11	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	152
Diagram 4.12	Peningkatan Ketuntasan Klasikal Siklus I, dan Siklus II.....	152
Diagram 4.13	Ketercapaian Karakter Siswa Siklus II.....	154
Diagram 4.14	Keterampilan Guru Siklus III.....	166
Diagram 4.15	Skor Aktivitas Siswa Siklus III.....	173
Diagram 4.16	Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus III.....	173
Diagram 4.17	Hasil Belajar Siklus III.....	179
Diagram 4.18	Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	179
Diagram 4.19	Peningkatan Ketuntasan Klasikal Siklus I, II, dan III.....	180
Diagram 4.20	Ketercapaian Karakter Siswa Siklus III.....	182
Diagram 4.21	Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III.....	189
Diagram 4.22	Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III.....	200
Diagram 4.23	Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I sampai Siklus III.....	212
Diagram 4.24	Rekapitulasi Karakter Siswa Siklus I, II, dan III.....	217
Diagram 4.25	Rekapitulasi Psikomotor Siswa Siklus I, II, dan III.....	219

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Siklus I.....	231
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	233
Lampiran 3	Silabus Siklus II.....	246
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	248
Lampiran 5	Silabus Siklus III.....	261
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	263
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	277
Lampiran 8	Lembar Wawancara Kolaborator.....	280
Lampiran 9	Hasil Catatan Lapangan Siklus I.....	281
Lampiran 10	Hasil Catatan Lapangan Siklus II.....	282
Lampiran 11	Hasil Catatan Lapangan Siklus III.....	283
Lampiran 12	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	285
Lampiran 13	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	286
Lampiran 14	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	287
Lampiran 15	Data Hasil Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I, II dan III.....	288
Lampiran 16	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	290
Lampiran 17	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	291
Lampiran 18	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	292
Lampiran 19	Rekapitulasi Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II dan III.....	293
Lampiran 20	Nilai Terendah Siklus I.....	295
Lampiran 21	Nilai Tertinggi Siklus I.....	296
Lampiran 22	Nilai Terendah Siklus II.....	297
Lampiran 23	Nilai Tertinggi Siklus II.....	298
Lampiran 24	Nilai Terendah Siklus III.....	299
Lampiran 25	Nilai Tertinggi Siklus III.....	300
Lampiran 26	Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	301
Lampiran 27	Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	303

Lampiran 28	Data Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	305
Lampiran 29	Daftar Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III..	307
Lampiran 30	Foto Penelitian Siklus I.....	311
Lampiran 31	Foto Penelitian Siklus II.....	314
Lampiran 32	Foto Penelitian Siklus III.....	317
Lampiran 33	Surat Ijin Penelitian SD.....	321
Lampiran 34	Surat Penentuan KKM.....	322
Lampiran 35	Surat Penelitian.....	323

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 secara normatif dikemukakan bahwa mata pelajaran 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. Selanjutnya, Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah satu diantaranya adalah kelompok mata pelajaran Kewarganegaraan dan kepribadian. Kelompok mata pelajaran tersebut dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib pada semua satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Aspek-aspek yang menjadi lingkup mata pelajaran ini, mencakup persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi (Depdiknas, 2007). Selanjutnya menurut Dikti (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan

mencakup: (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Sedangkan menurut Aryani dan Susantim (2010:18) Kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Berdasarkan lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan dari mata pelajaran ini agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang disajikan oleh guru. Menurut Duch (1995) *problem based learning* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar, berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh

pengetahuan. Dengan demikian, pembelajaran *problem based learning* mampu menciptakan suasana yang semakin menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Asyirint (2010:65) kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks; (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Selain penerapan model pembelajaran inovatif yakni *Problem Based Learning*, dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PKn pada kelas VA SDN Bojong Salaman 02 juga disertai penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) (dalam Hamdani, 2011:73) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran *Problem Based Learning* ini yaitu, media audio visual. Menurut Hamdani (2011:245) media audio visual yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat. Arsyad (dalam Sukiman, 2012:188-189) mengidentifikasikan kelebihan media audio visual sebagai berikut : (1) film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain; (2) film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu; (3)

disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainnya; (4) film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik; (5) film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung; (6) film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan; (7) dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Berdasarkan hasil temuan kajian kurikulum (dalam Depdiknas, 2007) menunjukkan bahwa terdapat ketidak seimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk setiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini, aspek sikap dan perilaku yang menjadi dasar utama pengajaran PKn proporsinya relatif lebih sedikit bila dibandingkan dengan ranah pengetahuan. Untuk SD dari 57 KD, hanya 4 (7,02%) KD yang termasuk ranah afeksi dan hanya 16 (28,07%) KD yang termasuk ranah perilaku, sementara yang termasuk ranah pengetahuan 37 (64,91%) KD. Selain itu, pembelajaran PKn juga cenderung kurang bermakna karena hanya berpatokan pada penilaian aspek kognitif saja, tidak pada aspek afektif dan psikomotor. Guru masih mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir. Hal ini berkaitan pada pembentukan karakter, moral, sikap serta perilaku murid yang hanya menginginkan nilai yang baik tanpa diimbangi dengan perbaikan karakter, moral, sikap serta perilaku dari anak tersebut. Permasalahan tersebut juga terjadi pada pembelajaran PKn di SDN

Bojong Salaman 02 Semarang, hal tersebut ditemui peneliti dari hasil observasi terhadap guru, siswa, dan media atau alat pembelajaran. Selain itu, juga diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Berdasarkan refleksi awal ditemui data sebagai berikut. Dari faktor guru yaitu, pembelajaran yang dilaksanakan seringkali hanya menggunakan metode yang berpusat pada guru dan tidak melibatkan aktivitas seluruh siswa. Sedangkan dari faktor siswa yaitu, siswa belum termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Sedangkan dari factor media yaitu, guru belum optimal menggunakan media seperti internet, video ataupun gambar. Dari berbagai permasalahan yang terjadi menyebabkan hasil belajar PKn siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 kurang maksimal. Permasalahan di atas diperkuat dengan adanya data kuantitatif berupa hasil evaluasi pembelajaran PKn yang dilakukan sebanyak tiga kali. Dari hasil evaluasi tersebut diperoleh data bahwa sebagian besar siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 belum mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Dari 31 siswa kelas VA , hanya 13 siswa (41%) yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 18 siswa (59%) nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan nilai rerata tertinggi sebesar 88 dan nilai terendah 52. Dari berbagai permasalahan yang muncul pada pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 dan mengakibatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar PKn menjadi kurang maksimal, sehingga perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn**

melalui Model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media audiovisual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- a. Apakah model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02?
- b. Apakah model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02?
- c. Apakah model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi mengambil alternatif pemecahan masalah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual untuk menyelesaikan masalah

pembelajaran PKn yang terjadi di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Jadi dalam pelaksanaannya, pembelajaran *Problem Based Learning* ini akan dipadukan dengan media berupa audiovisual. Diharapkan dengan pembelajaran tersebut, siswa akan terpacu dan antusias dalam mengikuti dan memahami materi pelajaran.

Tabel Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*
Berbantuan Media Audiovisual

Langkah- langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> *	Langkah – langkah Pembelajaran Berbantuan Audiovisual **	Langkah – langkah Pendekatan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Audiovisual ***	
		Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. orientasi peserta didik pada masalah	1. Kegiatan awal Terdiri dari penjelasan tentang kegiatan pembelajaran dan apersepsi untuk mengetahui kemampuan/pengalaman siswa melalui tanya jawab.	1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu video pendek.	1.Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai 2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan juga materi yang disampaikan oleh guru.

2. mengorganisasi peserta didik	<p>2. Kegiatan inti</p> <p>Terdiri dari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjelasan guru tentang materi yang ditulis pada media audio visual; 	3. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan cara berpasangan. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa.	3. Siswa berkelompok. Dengan cara berpasangan dengan teman sebangku. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa.
3. membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca setiap penjelasan dan uraian materi dengan cermat yang telah ditulis pada media audio visual; • Membaca buku pendukung yang telah dipersiapkan; • Mencocokkan hasil pekerjaannya dengan kunci jawaban yang telah dipersiapkan oleh guru. 	<p>4. Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut..</p> <p>5. Guru menyuruh setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut</p> <p>6. Guru membantu siswa dengan cara menjelaskan pada tiap kelompok</p>	<p>4. Setiap kelompok bertanya mengenai materi serta video pendek yang telah ditampilkan</p> <p>5. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada media video</p> <p>6. Siswa pada setiap kelompok mendengarkan penjelasan dari guru</p>
4. mengembangkan dan menyajikan hasil 5. menganalisis dan mengevaluasi		7. Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi	<p>7. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.</p> <p>8. Setiap kelompok menanggapi hasil</p>

proses dan hasil pemecahan masalah		8. Guru membimbing tiap kelompok untuk dapat menyampaikan tanggapan ataupun jawaban yang merupakan hasil diskusi mereka	diskusi dari kelompok lain
	3.Kegiatan penutup Guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari dan mengadakan tes akhir untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran	9. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa	9. Guru dan siswa berdoa bersama- sama

Sumber :

(*) Langkah – langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* oleh Trianto(2007)

(**) Langkah – langkah media pembelajaran Audiovisual oleh Asyhar (2012 : 112)

(***) Modifikasi peneliti

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun praktis. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD) mengenai Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- 1) Siswa

Pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual, menjadikan siswa aktif karena terlibat dalam setiap kegiatan. Melatih siswa untuk bekerjasama dan mengemban tanggung jawab, serta melatih persaingan sehat yang ditunjukkan pada kegiatan debat. Selanjutnya, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar PKN karena pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual merupakan pembelajaran yang menarik dan akan menggugah minat siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya pemberian hadiah bagi siswa yang aktif akan mampu membuat para siswa termotivasi untuk belajar dengan serius.

2) Guru

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual mampu menumbuhkan pengetahuan tentang pembelajaran inovatif. Memberikan wawasan tentang bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan guru hanyalah sebagai fasilitator. Selain itu, guru akan termotivasi untuk menggunakan model dan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan demi menggali pengetahuan peserta didik secara maksimal.

3) Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media audiovisual, mampu memberikan kontribusi bagi sekolah tersebut berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut mampu

menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Hakikat Belajar

Proses adalah kata yang berasal dari bahas latin "*processus*" yang berarti "berjalan kedepan". Kata ini memiliki konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Dalam psikologi belajar, proses berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengannya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu (Rebber, 1988), jika dalam definisi Rebber, istilah "tahapan perubahan" dapat dipakai sebagai persamaan dari kata proses. Jadi proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa, perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi kearah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya (Syah, 2013: 109).

Teori behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara stimulus dan respons, sedangkan belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Thorndike mengemukakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang berupa pikiran, perasaan atau

gerakan) dan respons (yang juga berbentuk pikiran, perasaan atau gerakan). Dari pengertian ini, wujud tingkah laku tersebut bisa saja dapat di amati ataupun tidak dapat di amati. (Siregar dan Nara, 2014:25)

Pengertian belajar menurut Gagne dalam (wisudawati dan sulisyowati, 2014: 32), belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Proses belajar dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja, yang kesemuanya itu mempunyai keuntungan yang mudah diamati. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang menghasilkan kapabilitas. Timbulnya kapabilitas disebabkan stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan proses kognitif dilakukan oleh peserta didik.

Menurut Syah, belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Chaplin membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi “... *acquisition of any relatively permanent change in behaviour as a result of practice and experience*”(Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman). Rumusan keduanya adalah *process of acquiring responses as result of special practice* (Belajar adalah proses memperoleh respons-respons sebagai akibat adanya latihan khusus).

Menurut Hintzman “*learning is a change in organism due to experience which can affect the organism’s behavior*” (Belajar adalah suatu perubahan yang

terjadi dalam diri organisme manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut). Jadi dalam pandangan Hintzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme (Syah, 2013: 63- 65).

Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relative konstan dan berbekas. Sementara menurut Susanto, belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada seseorang baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak (Susanto, 2013: 4).

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, hakekat belajar merupakan sebuah proses yang terjadi pada semua manusia akibat interaksi seseorang dengan lingkungan atau antara stimulus dan respons yang berlangsung seumur hidup, dapat terjadi secara sengaja maupun tidak sengaja dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

2.1.1.2 Faktor- faktor yang mempengaruhi Belajar

Faktor- faktor yang mempengaruhi belajar ada dua, yakni, faktor internal dan faktor eksternal. Berikut ini adalah beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar :

a. Faktor fisiologis. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula.

b. Faktor psikologis. Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat memengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah sebagai berikut:

1. Motif. Motif merupakan hal yang penting dalam manusia bertindak. Dengan motif yang kuat, individu akan berusaha untuk menghadapi tugas yang telah ditentukan.
2. Bakat. Faktor psikologis lain yang memengaruhi proses belajar adalah bakat. Secara umum, bakat (aptitude) didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang (Syah, 2003)
3. Minat. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber (Syah, 2003), minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan

4. Konsentrasi dan Perhatian. Agar proses belajar dapat mencapai hasil yang sebaik-baiknya maka diperlukan konsentrasi yang baik atas materi yang sedang dipelajari. Seluruh perhatian harus dicurahkan kepada apa yang dipelajari. Apabila tidak ada konsentrasi maka apa yang dipelajari itu tidak kan masuk ke ingatan dengan baik.

Selain karakteristik siswa atau faktor- faktor endogen, faktor-faktor eksternal juga dapat memengaruhi proses belajar siswa. Dalam hal ini, Syah (2003) menjelaskan bahwa faktor faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

- a. Faktor lingkungan sosial. Faktor ini meliputi lingkungan sosial masyarakat, lingkungan sosial sekolah, dan lingkungan sosial keluarga. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa, begitu juga lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas. Disamping itu, lingkungan sosial keluarga juga sangat memengaruhi kegiatan belajar.

- b. Faktor lingkungan non sosial. Faktor ini meliputi faktor instrumental dan faktor alamiah. Faktor instrumental misalnya gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain- lain. Faktor alamiah misalnya kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang.

2.1.1.3 Teori-teori Belajar

Belajar didasari oleh teori-teori yang mendukung sebagai panduan proses belajar. Menurut Bruner (dalam Siregar dan Nara, 2014: 23-39) teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Terori belajar menaruh perhatian pada hubungan variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Teori belajar dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara stimulus dan respons. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan.

b. Teori Belajar Kognitivistik

Menurut teori kognitivistik ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

c. Teori Belajar Humanistik

Teori ini bersifat elektik, artinya teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuanya untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri) tercapai.

d. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri.

Dari teori belajar yang telah diuraikan, masing-masing memiliki sudut pandang yang khusus dalam menjelaskan pengertian dan hakikat belajar serta pembelajaran, akan tetapi semuanya saling melengkapi satu sama lain dan memiliki dampak pedagogis yang relatif sama. Teori yang mendasari dalam pembelajaran PKN melalui penerapan *problem based learning* berbantuan media audiovisual, yaitu : (1) teori konstruktivisme, (2) teori kognitivistik. Kedua teori tersebut sangat erat kaitannya dengan keberhasilan proses dan hasil belajar sehingga mempengaruhi proses pembelajaran.

2.1.2 Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas utama dalam proses belajar. Menurut Winkel (1991) pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang langsung di alami siswa. Dalam pengertian lainnya, Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar yang membuatnya berhasil guna. Gagne (1985) mengemukakan definisi pembelajaran yang lebih lengkap: *instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event*. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang

sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.

Pembelajaran yang di kemukakan oleh Miarso (1993) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah di tetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali” dalam (Siregar dan Nara, 2014:12- 13).

Hasil pembelajaran yang optimal dapat dicapai dengan memperhatikan beberapa prinsip dalam pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang ditarik dari teori psikologi terutama teori-teori belajar dan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pembelajaran apabila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang optimal. Selain itu akan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memberikan dasar-dasar teori untuk membangun sistem instruksional yang berkualitas tinggi. Beberapa prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Atwi Suparman dengan mengadaptasi pemikiran Fillbeck (1974), sebagai berikut:

- a. Respons-respons baru (*new responses*) diulan sebagai akibat dari respons yang terjadi sebelumnya. Implikasinya adalah perlunya pemberian umpan balik positif dengan segera atas keberhasilan atau respons yang benar dari siswa.
- b. Perilaku tidak hanya dikontrol oleh akibat dari respons, tetapi juga dibawah pengaruh kondisi atau tanda-tanda dilingkungan siswa. Implikasinya adalah perlunya menyatakan tujuan pembelajaran secara

jelas kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai agar siswa bersedia belajar lebih giat.

c. Perilaku yang timbul oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya bila tidak diperkuat dengan akibat yang menyenangkan. Implikasinya adalah pemberian isi pembelajaran yang berguna bagi siswa di dunia luar ruangan kelas dan memberikan balikan (*feedback*) berupa penghargaan terhadap keberhasilan siswa.

d. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula. Implikasinya adalah pemberian kegiatan belajar kepada siswa yang melibatkan tanda-tanda atau kondisi yang mirip dengan kondisi dunia nyata.

e. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti yang berkenaan dengan pemecahan masalah. Implikasinya adalah perlu digunakan secara luas bukan saja contoh-contoh yang positif tapi juga yang negatif.

f. Situasi mental siswa untuk menghadapi pelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan siswa selama proses belajar. Implikasinya adalah pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran antara lain menunjukkan apa yang akan dikuasai siswa setelah selesai proses belajar, bagaimana menggunakan apa yang dikuasai siswa dalam kehidupan sehari-hari, bagaimana

prosedur yang harus diikuti untuk mencapai tujuan pembelajaran dan sebagainya.

g. Kegiatan belajar dibagi menjadi langkah-langkah kecil disertai umpan balik menyelesaikan tiap langkah akan membantu siswa. Implikasinya adalah guru harus menganalisis pengalaman belajar siswa menjadi kegiatan-kegiatan kecil, disertai latihan dan balikan terhadap hasilnya.

h. Kebutuhan memecah materi yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil dapat dikurangi dengan mewujudkannya dalam suatu model. Implikasinya adalah penggunaan media dan metode pembelajaran yang dapat menggambarkan materi yang kompleks kepada siswa seperti model, realita, film, program video, komputer, drama, demonstrasi dan lain-lain.

i. Keterampilan tingkat tinggi (kompleks) terbentuk dari keterampilan dasar yang lebih sederhana. Implikasinya adalah tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk hasil belajar yang operasional.

j. Belajar akan lebih cepat, efisien, dan menyenangkan bila siswa diberi informasi tentang kualitas penampilan serta cara meningkatkannya. Urutan pembelajaran harus dimulai dari yang sederhana dan bertahap menuju pada yang lebih kompleks. Kemajuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran harus diinformasikan kepada siswa.

k. Perkembangan dan kecepatan belajar siswa sangat bervariasi. Implikasinya adalah pentingnya penguasaan siswa terhadap materi prasyarat sebelum mempelajari materi berikutnya.

Dengan persiapan, siswa dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk menimbulkan respon yang benar. Implikasinya adalah pemberian kemungkinan bagi siswa untuk memilih waktu, cara dan sumber-sumber disamping yang telah ditentukan, agar dapat membuat dirinya mencapai tujuan pembelajaran. (Siregar dan Nara, 2011: 15-16)

Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Warsita 2008: 85). Jadi pembelajaran yang dimaksud harus terdapat empat unsur, yaitu peserta didik, sumber belajar, pendidik dan lingkungan belajar. Sehingga empat unsur tersebut harus ada ketika melakukan kegiatan pembelajaran agar tercapainya suatu pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut Uno (2008: 2), istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perencanaan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Perencanaan adalah yang terpenting menurut Uno. Dengan perencanaan diharapkan kegiatan dalam membelajarkan siswa berjalan lancar dan mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Menurut Hilgard & Bower (dalam Jogiyanto: 2007), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi, dan karakteristik-karakteristik dari perubahan aktivitas tersebut tidak dapat dijelaskan berdasarkan kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

Dari beberapa pengertian pembelajaran, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pengajar dalam suatu kegiatan belajar, dimana siswa dituntut untuk berinteraksi dengan lingkungan atau sumber belajar sebagai proses dari pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga apa yang telah direncanakan sesuai dengan yang diharapkan oleh pendidik.

2.1.2.2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Oemar Hamalik (dalam Djauhar, 2008 : 1.16) menyatakan tujuh komponen dalam pembelajaran, yaitu: 1) tujuan pendidikan dan pengajaran, 2) peserta didik atau siswa, 3) tenaga pendidikan khususnya guru, 4) perencanaan pengajaran sebagai segmen kurikulum, 5) strategi pembelajaran, 6) media pengajaran, dan 7) evaluasi pengajaran. Berikut penjelasan masing-masing komponen tersebut :

a. Tujuan pembelajaran

Pembelajaran sebagai suatu aktivitas memiliki tujuan yang pasti. Tujuan pembelajaran berperan sebagai arah dan target pencapaian dari kegiatan pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran memuat kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran, baik kompetensi kognitif,

afektif dan psikomotorik. Secara hirarkhi tujuan pembelajaran dijabarkan dari tujuan pendidikan yang lebih umum ke tujuan yang lebih khusus.

b. Siswa

Siswa merupakan komponen pembelajaran yang penting sebagai pelaku utama atau penentu keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Pembelajaran akan berhasil jika disesuaikan dengan karakter siswa.

c. Guru

Guru merupakan komponen pembelajaran yang berperan sebagai pelaksana dan penggerak kegiatan pembelajaran. Guru 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 suatu segmen kurikulum

Menurut Hamalik (2010:135) fungsi perencanaan pengajaran adalah memberi pemahaman yang lebih jelas kepada guru mengenai tujuan pendidikan sekolah dan hubungannya dengan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tersebut.

e. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran menurut Hamdani (2011:19) terdiri dari seluruh materi pembelajaran dan prosedur yang digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Penentuan strategi pembelajaran yang baik haruslah berpedoman pada keperluan dan karakteristik siswa.

f. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah jembatan antara pesan yang ingin disampaikan oleh guru dengan penerima pesan yaitu siswa yang tujuannya agar pesan lebih mudah diterima dan diserap sesuai kebutuhannya. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran digolongkan menjadi 3, yaitu visual, audio, dan audiovisual (Anitah, 2012 : 5.4).

g. Evaluasi pembelajaran

Arikunto dan Jabar (2009:2) menjelaskan evaluasi hasil belajar pembelajaran merupakan proses menentukan nilai prestasi belajar pembelajar dengan menggunakan patokan tertentu agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan 6 komponen pembelajaran diatas, komponen pembelajaran yang ditetapkan sebagai variabel dalam penelitian ini meliputi : keterampilan guru, aktivitas siswa, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga komponen pembelajaran tersebut dijadikan sebagai variabel dalam penelitian ini karena sangat erat hubungannya dengan kualitas pembelajaran dan ketiga komponen ini mampu digunakan sebagai patokan untuk mengetahui baik buruknya proses dan hasil pembelajaran

2.1.3 Kualitas Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni, 1964) dalam Daryanto (2010: 57). Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, akan tetapi juga dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang (Robbins, 1997). Dengan demikian, efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya atau suatu tingkatan terhadap tujuan - tujuan dicapai (Prokopenko, 1987), atau tingkat pencapaian tujuan (Hoy dan Miskel, 1992). Sementara itu belajar dapat pula dikatakan sebagai komunikasi terencana yang menghasilkan perubahan atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam hubungan dengan sasaran khusus yang berkaitan dengan pola berperilaku yang diperlukan individu untuk mewujudkan secara lengkap tugas atau pekerjaan tertentu (Bramley, 1996). Dengan demikian, yang dimaksud dengan efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Dengan

pemahaman tersebut di atas, maka dapat dikemukakan aspek-aspek efektivitas belajar sebagai berikut : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan ketrampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku, (5) kemampuan adaptasi, (6) peningkatan integrasi, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Hal ini penting untuk dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar. UNESCO (1996) menetapkan 4 (empat) pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu:

1. Belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan (*learning to know*).
2. Belajar untuk menguasai keterampilan (*learning to do*).
3. Belajar untuk hidup bermasyarakat (*learning to live together*).
4. Belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal (*learning to be*).

2.1.3.2. Ketrampilan Guru dalam Pembelajaran

Guru adalah variabel bebas yang mempengaruhi kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan karena guru adalah sutradara sekaligus aktor dalam proses pengajaran. Kompetensi profesional yang dimiliki guru sangat dominan dan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Kompetensi adalah kemampuan dasar yang dimiliki guru, baik bidang kognitif, seperti penguasaan bahan, bidang, sikap, seperti mencintai profesinya, dan bidang perilaku seperti ketrampilan mengajar, penggunaan metode metode pembelajaran, menilai hasil belajar siswa, dan lain lain (Hamdani 2011:79).

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar. Keterampilan dasar mengajar yang dikuasai guru ikut menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Mulyasa (2008: 69) mengemukakan bahwa keterampilan mengajar guru adalah kompetensi professional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Sedangkan menurut Badarudin (2011), keterampilan mengajar guru adalah kemampuan guru dalam menyajikan materi pelajaran, dimana guru harus mempunyai persiapan mengajar antara lain: guru harus menguasai bahan pengajaran, mampu memilih metode yang tepat, dan penguasaan kelas yang baik.

Menurut Rusman (2012: 80) ketrampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui sembilan ketrampilan mengajar. Ketrampilan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1) Keterampilan membuka pelajaran

Menurut Rusman (2012: 80) Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi agar siswa siap mental dan perhatian siswa terpusat pada apa yang dipelajari serta memiliki motivasi yang tinggi untuk terus mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan semangat dan konsentrasi yang tinggi. Komponen membuka ;

- (1) Menarik perhatian siswa
- (2) Menimbulkan motivasi
- (3) Memberikan acuan melalui berbagai usaha

- (4) Membuat kaitan antara materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.

Kegiatan membuka pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan aktivitas: a) mengajak siswa berdoa, b) melakukan presensi pada siswa, c) memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, d) memotivasi siswa agar lebih semangat.

2) Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya bertujuan untuk memperoleh informasi yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir. Selain itu kegiatan bertanya bertujuan untuk meningkatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, dan antara siswa dengan siswa. Dengan demikian, pertanyaan yang diberikan bisa bersifat suruhan maupun kalimat yang dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, keterampilan bertanya dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yaitu keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjut. Komponen-komponen keterampilan bertanya Keterampilan bertanya dasar terdiri atas komponen-komponen sebagai berikut :

- a) Pengungkapan pertanyaan secara jelas
- b) Pemberian Acuan
- c) Pemusatan
- d) Pemindahan Giliran
- e) Penyebaran
- f) Pemberian waktu berfikir

g) Pemberian Tuntunan (Wardani 2008:7.8)

Sedangkan ketrampilan bertanya lanjut memiliki komponen sebagai berikut :

- a. Pengubahan tuntutan kognitif dalam menjawab pertanyaan
- b. Pengaturan urutan pertanyaan
- c. Penggunaan pertanyaan pelacak
- d. Peningkatan terjadinya interaksi (Wardani 2008:7.14)

Keterampilan memberi pertanyaan pada penelitian ini yaitu ; a) menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video, b) memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi, c) memberikan waktu berpikir untuk siswa menanyakan hal yang tidak dimengerti.

3) Ketrampilan memberi penguatan

Penguatan adalah suatu respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat menimbulkan kemungkinan berulangnya kembali atau meningkatnya perilaku yang dianggap baik tersebut. Komponen-komponen dalam ketrampilan memberi penguatan adalah:

- a) Penguatan verbal; penguatan ini dapat dinyatakan dalam 2 bentuk yaitu kata atau kalimat pujian.
- b) Penguatan nonverbal; yaitu berupa gerak mendekati, mimik dan gerak badan, sentuhan, kegiatan yang menyenangkan, token (simbol atau benda kecil lain), dan penguatan tak penuh (Rusman 2012: 84).

Kegiatan dalam keterampilan memberi penguatan dalam penelitian ini adalah ; a) memberikan penguatan verbal maupun non verbal, b) memberikan penguatan berupa tepuk tangan/*reward*.

4) Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dalam kegiatan belajar mengajar dimaksud sebagai proses perubahan dalam pengajaran yang dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu: variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam menggunakan alat dan media pembelajaran dan variasi dalam pola interaksi dalam kelas. Komponennya adalah:

a) Variasi dalam gaya mengajar:

- (1) Variasi suara guru
- (2) Variasi mimik dan gestural
- (3) Perubahan posisi
- (4) Kesenyapan
- (5) Pemusatan perhatian
- (6) Kontak pandang

b) Penggunaan media dan bahan pelajaran

c) Variasi pola interaksi (LP3I 2010:131).

Keterampilan mengadakan variasi dalam penelitian ini adalah ; a) guru menggunakan PBL dalam pembelajaran; b) menciptakan suasana kelas yang kondusif melalui penerapan PBL; c) menciptakan KBM yang menarik, menantang dan menyenangkan bagi siswa melalui media audiovisual; d) menggunakan media audiovisual yang variatif dan menarik perhatian siswa.

5) Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya, misalnya sebab dan akibat. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan yaitu:

a) Merencanakan:

- (1) Isi pesan (materi)
- (2) Penerima pesan (siswa)

b) Menyajikan suatu penjelasan

- (1) Kejelasan
- (2) Penggunaan contoh dan ilustrasi
- (3) Pemberian tekanan
- (4) Penggunaan Balikan (Rusman 2012:86)

Keterampilan menjelaskan pada penelitian ini yaitu ; a) menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas hari ini, b) menyampaikan materi pada pembelajaran hari ini, c) menyiapkan media yang akan ditampilkan, d) merespon jawaban siswa yang baik.

6) Keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok adalah merupakan salah satu strategi yang memungkinkan siswa menguasai suatu konsep atau memecahkan suatu masalah melalui suatu proses yang memberi kesempatan berfikir, berinteraksi sosial serta berlatih bersikap positif. Komponen keterampilan:

- a) Memusatkan perhatian

- b) Memperjelas masalah atau urunan pendapat
- c) Menganalisa pandangan siswa
- d) Meningkatkan urunan siswa
- e) Menyebarkan kesempatan berpartisipasi
- f) Menutup diskusi (Wardani 2008:31-33)

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil dalam penelitian ini yaitu ; a) menjelaskan petunjuk pengerjaan untuk diskusi, b) menayangkan kembali video agar lebih jelas, c) memberikan waktu untuk berdiskusi, d) memberi kesempatan siswa untuk menulis materi

7) Keterampilan mengelola kelas

Mengelola kelas adalah keterampilan guru dalam menciptakan, memelihara, atau mengembalikan kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan pembelajaran yang efektif, seperti membuat aturan atau tata tertib kelas, atau mengembangkan hubungan yang sehat dan akrab antara guru-siswa dan siswa-siswa.

- a) Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal (prefentif) meliputi:
 - (1) Menunjukkan sikap tanggap
 - (2) Membagi perhatian
 - (3) Memusatkan perhatian kelompok
 - (4) Memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas
 - (5) Menegur

- (6) Memberi penguatan
- b) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal (represif) meliputi:
- (1) Modifikasi tingkah laku
 - (2) Pengelolaan kelompok
 - (3) Menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah
- (Wardani 2008:33-35).

Keterampilan mengelola kelas dalam penelitian ini yaitu ; a) membagi kelompok, b) mengatur tempat duduk, c) memberi petunjuk/arahan yang jelas, d) menjaga kondusivitas diskusi kelompok

- 8) Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

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:

1. Keterampilan untuk mengadakan pendekatan secara pribadi
2. Keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran
3. Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar siswa
4. Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Wardani 2008: 8.61)

Keterampilan mengajar perseorangan ataupun kelompok pada penelitian ini adalah ; a) memberikan arahan pada kelompok diskusi, b) berkeliling membimbing diskusi

kelompok, c) memberi penjelasan pada setiap kelompok yang mengalami kesulitan, d) merespon siswa dalam setiap kelompok yang berpendapat.

9) Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Komponen menutup pelajaran sebagaimana dijelaskan Uzer Usman (1992:85) adalah sebagai berikut

- (1) Meninjau kembali penguasaan materi pokok dengan merangkum atau menyimpulkan hasil pembelajaran.
- (2) Melakukan evaluasi.

Keterampilan menutup pembelajaran pada penelitian adalah ; a) menyimpulkan materi pembelajaran, b) memberikan refleksi hasil belajar, c) berdoa bersama dengan siswa, d) memberi tindak lanjut.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dipahami bahwa ketrampilan mengajar adalah usaha yang dilaksanakan oleh guru melalui bahan pengajaran yang diarahkan kepada siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Dalam penelitian ini, keterampilan guru di kelas VA dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual adalah keterampilan membuka pembelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan

membimbing diskusi kelompok kecil, ketrampilan mengelola kelas, ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan dan keterampilan menutup pembelajaran.

2.1.3.3. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Menurut Sardirman (2011: 120) ada tiga karakteristik siswa yang harus diperhatikan, diantaranya yaitu: 1) karakteristik yang berkenaan dengan kemampuan awal seperti: kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan lain-lain; 2) karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status sosial; 3) karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat dan lain-lain. Guru perlu memahami karakteristik masing-masing siswa, hal ini dikarenakan dalam menentukan pola aktivitas belajar sangat berkaitan dan disesuaikan karakteristik siswa itu sendiri.

Setiap siswa memiliki berbagai kebutuhan diantaranya meliputi kebutuhan jasmani, rohani, dan sosial. Kebutuhan tersebut akan mendorong siswa untuk berbuat. Perbuatan-perbuatan yang dilakukan tersebut meliputi belajar dan bekerja yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan tertentu. Setiap waktu kebutuhan dapat berubah dan bertambah, sehingga menimbulkan variasi semakin banyak dan semakin luas. Dengan sendirinya perbuatan yang dilakukan akan semakin beraneka ragam (Hamalik 2011:171).

Menurut Sadirman (2011:200), aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu saling

terkait. Sehubungan dengan hal itu, anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf berbuat. Sejalan dengan itu menurut Chaplin, aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan organisme secara mental ataupun fisik. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Diedrich (dalam Sardiman, 2011:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

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

6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emosional activites*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan Whipple (dalam Hamalik, 2008:173) membagi kegiatan-kegiatan murid sebagai berikut:

- a. Bekerja dengan alat-alat visual
Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi
- b. Ekskursi dan trip
Mengunjungi museum, menyajikan demonstrasi, atau mengundang lembaga yang dapat memberikan keterangan-keterangan
- c. Mempelajari masalah
Mencari informasi dari berbagai sumber
- d. Mengapresiasi literatur
Membaca cerita yang menarik dan mendengar bacaan untuk mencari informasi
- e. Ilustrasi dan kontruksi
Membuat chart, blue print, poster, dan artikel.

- f. Bekerja menyajikan informasi
Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik,
merencanakan suatu program
- g. Cek dan tes.
Menyiapkan tes, menyusun grafik.

Penerapan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual menggunakan 6 aktivitas belajar siswa yaitu ;

1. *Emosional activites* : mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran
2. *Oral activities* : bertanya jawab tentang materi pembelajaran, melakukan diskusi kelompok mengenai materi yang dipelajari, mempresentasikan hasil diskusi kelompok mengenai penyelesaian masalah yang akan dipecahkan.
3. *Visual activities* : siswa mengamati permasalahan melalui media audiovisual
4. *Writing activities* : mengembangkan hipotesis sesuai dengan permasalahan
5. *Motor activities* : mendefinisikan, menganalisis hipotesis dari permasalahan, siswa mengumpulkan data atau bukti sesuai dengan hipotesis yang diajukan.
6. *Mental activities* : menyimpulkan materi bersama guru dan melakukan refleksi, mengerjakan soal evaluasi

Dari keterampilan guru dan aktivitas siswa yang optimal akan mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa karena ketiga variabel tersebut berkaitan sangat erat.

Keterampilan guru yang baik dan aktivitas siswa yang baik akan meningkatkan hasil belajar

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman 2009:37).

Menurut Bloom (dalam Jihad, dkk 2010:14) tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Romizowski (dalam Jihad, dkk 2010:14) hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir maupun ketrampilan motorik. Hasil belajar merupakan realisasi atau pemakaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Sukmadinata 2005:102).

Menurut Usman (dalam Jihad, dkk 2010:16) hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang

direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan ke dalam tiga kriteria, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Domain kognitif

- a) Pengetahuan (*knowlegde*), yaitu jenjang yang paling rendah dalam kemampuan kognitif meliputi pengingatan tentang hal-hal yang bersifat khusus, mengetahui metode dan proses, pengingatan terhadap suatu pola, struktur. Kata-kata yang dapat dipakai: definisikan, ulang, laporkan, ingat, garis bawahi, sebutkan, daftar dan sambungkan.
- b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang setingkat diatas pengetahuan ini akan meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisasikannya secara setingkat tanpa merubah pengertian dan mengeksporasikan. Kata-kata yang dapat dipakai: menterjemah, nyatakan kembali, diskusikan, gambarkan, reorganisasikan, jelaskan, identifikasi, tempatkan, review, ceritakan, paparkan.
- c) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Kata-kata yang dapat dipakai antara lain: interpretasikan, terapkan, laksanakan, gunakan, demonstrasikan, praktekan, ilustrasikan, operasikan, jadwalkan, sketsa, kerjakan.
- d) Analisa, yaitu jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisah-misah terhadap suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan diantara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir. Kata-kata yang dapat dipakai:

pisahkan, analisa, bedakan, hitung, cobakan, test bandingkan kontras, kritik, teliti, debatkan, inventarisasikan, hubungkan, pecahkan, kriteriakan.

- e) Sintesa, yaitu jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk menaruhkan/ menempatkan bagian-bagian atau elemen satu/ bersama sehingga membentuk suatu keseluruhan yang koheren. Kata-kata yang dapat dipakai: komposisi, desain, formulasi, atur, rakit, kumpulkan ciptakan, susun, organisasikan, siapkan, rancang, sederhanakan.
- f) Evaluasi, yaitu jenjang yang paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Kata-kata yang dapat dipakai: putuskan, hargai, nilai, skala, bandingkan, revisi, skor, perkiraan.

Indikator hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual:

1. Mendefinisikan keputusan bersama (C1)
 2. Memberi contoh bentuk keputusan bersama (C2)
 3. Menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama (C3)
 4. Menerima hasil keputusan bersama (C4)
 5. Menghargai hasil keputusan secara lapang dada (C4)
 6. Memahami arti dari lapang dada (C1)
 7. Memahami demokrasi (C1)
 8. Menjelaskan demokrasi (C3)
 9. Memberi contoh bentuk demokrasi (C2)
- 2) Domain kemampuan sikap (afektif)

- a) Menerima atau memperhatikan, meliputi sifat sensitif terhadap adanya eksistensi suatu fenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif. Termasuk didalamnya juga keinginan untuk menerima atau memperhatikan. Kata-kata yang dapat dipakai: dengar, lihat, raba, cium, rasa, pandang, pilih, kontrol, waspada, hindari, suka, perhatian.
- b) Merespon, yaitu anak didik dilibatkan secara puas dalam suatu objek tertentu, fenomena atau suatu kegiatan sehingga ia akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat didalamnya. Kata-kata yang dapat dipakai: persetujuan, minat, reaksi, membantu, menolong, partisipasi, melibatkan diri, menyenangkan, menyukai, gemar, cinta, puas, menikmati.
- c) Penghargaan, yaitu perilaku anak didik adalah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan terhadap suatu nilai tetapi juga pemilihan terhadapnya dan keterikatannya pada suatu pandangan atau ide tertentu. Kata-kata yang dapat dipakai: mengakui dengan tulus, mengidentifikasi diri, mempercayai, menyatukan diri, menginginkan, menghendaki, beritikad, menciptakan ambisi, disiplin, dedikasi diri, rela berkorban, tanggung jawab, yakin, pasrah.
- d) Mengorganisasikan, yaitu anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menuntut perilaku. Kata-kata yang dapat dipakai: menimbang-nimbang, menjalin, mengkristalisasikan, menyusun sistem, menyelaraskan, mengimbangkan membentuk filsafat hidup.

- e) Mempribadi (mewatak), sudah ada internalisasi, nilai-nilai telah mendapatkan tempat pada diri individu, diorganisir ke dalam suatu sistem yang bersifat internal, memiliki kontrol perilaku. Kata-kata yang dapat dipakai: bersifat objektif, bijaksana, adil, teguh dalam pendirian, percaya diri, berkepribadian.

Indikator hasil belajar afektif dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual meliputi:

1. Kerjasama (A5)

2. Tanggung Jawab (A2)

3. Disiplin (A5)

4. Jujur (A2)

3) Ranah psikomotorik

- a) Menirukan, yaitu apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu action yang dapat diamati, maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat sistim otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hari untuk menirukan. Kata-kata yang dapat dipakai: menirukan, pengulangan, coba lakukan, berketepatan hati, mau, minat bergairah.
- b) Manipulasi, yaitu anak didik dapat menampilkan suatu *action* seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti yang diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain, menjadi mampu memilih action yang diperlukan dan mulai memiliki ketrampilan dalam

memanipula mentasi. Kata-kata yang dapat dipakai: ikuti petunjuk, tetapkan mencoba-coba, mengutakatik, perbaikan tindakan

- c) Keseksamaan (*Precision*), yaitu meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi suatu kegiatan tertentu. Kata-kata yang dapat dipakai: lakukan kembali, kerjakan kembali, hasilkan, kontrol, teliti.
- d) Artikulasi (*articulation*), yaitu anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan action dengan menetapkan urutan secara tepat di antara action yang berbeda-beda. Kata-kata yang dapat dipakai: lakukan secara harmonis, lakukan secara unit.
- e) Naturalisasi, yaitu apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu action atau sejumlah action yang urut. Ketrampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan action tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.

Indikator hasil belajar ranah psikomotor dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual meliputi :

1. Berperan dalam diskusi kelompok (P1)
2. Menulis hasil diskusi kelompok (P2)

2.1.5 Hakikat PKn

2.1.5.1 Pengertian PKn

Menurut Noor MS Bakry (2002: 2), Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan,

kesetiaan, keberanian, untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia. Sedangkan menurut Subhan Sofhian dan Asep Sahid (2011:6) bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat didefinisikan sebagai proses pendewasaan bagi warga negara dengan usaha sadar dan terencana melalui pengajaran sehingga terjadi perubahan pada warga negara tersebut dalam hal pengetahuan, sikap, dan perilaku yang bersifat kritis serta emansipatis. Berdasarkan Depdiknas (2007) PKn merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat multidimensional. PKn merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. Oleh karena itu secara singkat PKn dinilai sebagai matapelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Alasannya antara lain sebagai berikut.

- a. Materi PKn adalah konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD 45 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat negara Indonesia.
- b. Sasaran belajar akhir PKn adalah perwujudan nilai-nilai tersebut dalam perilaku nyata kehidupan sehari-hari.
- c. Proses pembelajarannya menuntut terlibatnya emosional, intelektual, dan sosial dari peserta didik dan guru sehingga nilai-nilai itu bukan hanya dipahami (bersifat kognitif) tetapi dihayati (bersifat afektif) dan dilaksanakan (bersifat perilaku).

Menurut Dikti (dalam Subagyo, 2008:4) substansi kajian Pendidikan Kewarganegaraan mencakup : (1) pengantar; (2) hak asasi manusia; (3) hak dan

kewajiban warga negara; (4) bela negara; (5) demokrasi; (6) wawasan nusantara; (7) ketahanan nasional; (8) politik strategi nasional. Menurut Aryani dan Susantim (2010:18) kewarganegaraan merupakan materi yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

Proses pembelajaran PKn menurut Aryani dan Susantim (2010:132) dimaknai sebagai wahana untuk pembentukan jati diri dan cinta terhadap tanah air melalui internalisasi/ personalisasi nilai agama dan budaya, yang melandasi nilai-nilai sebagai berikut, yaitu; nilai kemanusiaan (human relationship), nilai politik, nilai ilmu pendidikan dan teknologi, nilai seni, nilai ekonomi, dan nilai kesehatan, yang merupakan kegiatan dasar manusia dalam rangka membangun wawasan warga negara menjadi lebih baik (*good citizenship*), menjadi manusia seutuhnya atau berakhlakul karimah, sehingga perspektif yang digunakan adalah aspek internal bangsa, atau perspektif ke-Indonesiaan.

Menurut Subagyo (2008:5) melalui Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik akan menjadi manusia warga negara Indonesia terlebih dahulu sebelum menguasai, memiliki iptek dan seni yang dipelajarinya. Didambakan bahwa warga negara Indonesia unggul dalam menguasai iptek dan seni, namun tidak kehilangan jati dirinya dan apalagi tercabut dari akar budaya bangsa dan keimanannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu pendidikan yang memfokuskan pada pendidikan nilai dan moral

serta pembentukkan jati diri dan cinta tanah air untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter.

2.1.5.2 Tujuan PKn

Menurut Branson (1999:7) tujuan civic education adalah partisipasi yang bermutu dan bertanggung jawab dalam kehidupan politik dan masyarakat baik tingkat lokal, negara bagian, maupun nasional. Tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

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

Tujuan PKn yang dikemukakan oleh Djahiri (1994/1995:10) adalah sebagai berikut: a. Secara umum. Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuann dan keterampilan, kesehatan jasmani, dan rohani,

kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.” b. Secara khusus. Tujuan PKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Sedangkan menurut Sapriya (2001), tujuan pendidikan Kewarganegaraan adalah partisipasi yang penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia. Partisipasi warga negara yang efektif dan penuh tanggung jawab memerlukan penguasaan seperangkat ilmu pengetahuan dan keterampilan intelektual serta keterampilan untuk berperan serta. Partisipasi yang efektif dan bertanggung jawab itu pun ditingkatkan lebih lanjut melalui pengembangan disposisi atau watak-watak tertentu yang meningkatkan kemampuan individu berperan serta dalam proses politik dan mendukung berfungsinya sistem politik yang sehat serta perbaikan masyarakat.

Tujuan umum pelajaran PKn adalah untuk mendidik warga negara agar menjadi warganegara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan “warganegara yang

patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara, beragama, demokratis, Pancasila sejati” (Somantri, 2001:279). Fungsi dari mata pelajaran PKn adalah sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945. Upaya agar tujuan PKn tersebut tidak hanya bertahan sebagai slogan saja, maka harus dirinci menjadi tujuan kurikuler (Somantri, 1975:30), yang meliputi:

a. Ilmu pengetahuan, meliputi hierarki: fakta, konsep, dan generalisasi teori.

b. Keterampilan intelektual:

1) Dari keterampilan yang sederhana sampai keterampilan yang kompleks seperti mengingat, menafsirkan, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan menilai;

2) Dari penyelidikan sampai kesimpulan yang sah: (a) keterampilan bertanya dan mengetahui masalah; (b) keterampilan merumuskan hipotesis, (c) keterampilan mengumpulkan data, (d) keterampilan menafsirkan dan menganalisis data, (e) keterampilan menguji hipotesis, (f) keterampilan merumuskan generalisasi, (g) keterampilan mengkomunikasikan kesimpulan.

c. Sikap: nilai, kepekaan dan perasaan. Tujuan PKn banyak mengandung soal-soal afektif, karena itu tujuan PKn yang seperti slogan harus dapat dijabarkan. d. Keterampilan sosial: tujuan umum PKn harus bisa dijabarkan dalam keterampilan sosial yaitu keterampilan yang memberikan kemungkinan kepada siswa untuk secara terampil dapat melakukan

dan bersikap cerdas serta bersahabat dalam pergaulan kehidupan sehari-hari, Dufty (Numan Somantri, 1975:30) mengkerangkakan tujuan PKn dalam tujuan yang sudah agak terperinci dimaksudkan agar kita memperoleh bimbingan dalam merumuskan: (a) konsep dasar, generalisasi, konsep atau topik PKn; (b) tujuan intruksional, (c) konstruksi tes beserta penilaiannya.

Menurut Djahiri (1995:10), melalui PKn siswa diharapkan:

- a. Memahami dan menguasai secara nalar konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi, dan pandangan hidup negara RI.
- b. Melek konstitusi (UUD NRI 1945) dan hukum yang berlaku dalam negara RI.
- c. Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam butir di atas.
- d. Mengamalkan dan membakukan hal-hal di atas sebagai sikap perilaku diri dan kehidupannya dengan penuh keyakinan dan nalar.

Secara umum, menurut Maftuh dan Sapriya (2005:30) bahwa tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizens*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (*civics inteliegence*) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual; memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civics responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa PKn sebagai program pengajaran kewarganegaraan yang mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Selain aspek-aspek tersebut PKn juga mengembangkan pendidikan nilai.

2.1.5.3 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi beberapa aspek. Depdiknas (2007) aspek-aspek tersebut meliputi sebagai berikut ;

- a. 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.
- b. 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.
- c. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. 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.
- e. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.

- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desadan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. 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.
- h. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

2.1.6 Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan mensandingkan siswa kepada masalah-masalah praktis berbentuk *ill-structured*, atau *open-ended* melalui stimulus dalam belajar (Fogarty, 1997). Menurut Duch (1995) *Problem Based Learning* adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Sedangkan Finkle dan Torp (1995), *Problem Based Learning* merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara simultan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan dan

keterampilan dengan menempatkan para peserta didik dalam peran aktif sebagai pemecah permasalahan sehari-hari yang tidak terstruktur dengan baik. Jadi *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik untuk mampu berpikir mengenai permasalahan sehari-hari berkaitan dengan kehidupan.

Menurut Min Liu dalam Barrow (2005), strategi *problem based learning* memiliki karakteristik sebagai berikut.

a. *Learning is student-centered*

Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

b. *Authentic problem form the organizing focus for learning*

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

c. *New information is acquired through self-directed learning*

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja siswa belum mengetahui dan memahami pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku ataupun informasi lainnya.

d. *Learning occurs in small groups*

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

e. *Teachers act as facilitators.*

Pada pelaksanaan PBL, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Dalam PBL, siswa akan memiliki pengalaman memecahkan masalah nyata sehingga dapat menumbuhkan beberapa kompetensi dari dalam diri siswa. Lloyd-Jones, Margeston dan Bligh (1998: 494) menjelaskan fitur-fitur penting dalam PBL ada tiga elemen dasar yang seharusnya muncul dalam pelaksanaan PBL yaitu ; 1) menginisiasi pemicu/masalah awal (*initiating trigger*), 2) meneliti isu-isu yang diidentifikasi sebelumnya, dan 3) memanfaatkan pengetahuan dalam memahami lebih jauh situasi masalah. Menurut Hmelo-Silver (2004: 240-241), kompetensi siswa yang menjadi tujuan pembelajaran PBL adalah sebagai berikut.

1. Membangun ketrampilan berpikir tingkat tinggi. Menurut Resnick dalam Arend (2004: 393) berpikir tingkat tinggi adalah bukan algoritmik, yaitu alur tindakan yang tidak sepenuhnya dapat ditetapkan sebelumnya, berpikir tingkat tinggi cenderung kompleks, memiliki beberapa solusi, melibatkan pertimbangan dan interpretasi, melibatkan banyak kriteria,

melibatkan ketidak pastian, melibatkan pencarian makna dan harus kerja keras. Masalah dalam kehidupan nyata yang dibawa kedalam kelas pada strategi PBL merupakan masalah yang kompleks dan hanya dapat dicari solusinya melalui berpikir tingkat tinggi. Dengan kata lain, Saat memecahkan masalah yang bersifat kompleks, maka siswa dengan sendirinya membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi.

2. Membangun ketrampilan memecahkan masalah secara efektif. Masalah dalam kehidupan nyata yang dibawa kedalam kelas pada strategi PBL harus dicari solusinya oleh siswa melalui kerja ilmiah. Kerja ilmiah merupakan keterampilan yang paling efektif untuk memecahkan masalah. Disisi lain, strategi PBL dapat menimbulkan keterampilan metakognitif siswa. Keterampilan metakognitif berkaitan dengan kesadaran untuk menentukan suatu cara pemecahan masalah, memonitor suatu perkembangan langkah yang telah dikerjakan dan mengevaluasi suatu pemecahan masalah yang telah ditemukan.
3. Membangun ketrampilan belajar berkelanjutan. Strategi metakognitif juga penting untuk membangun ketrampilan belajar berkelanjutan, yaitu belajar secara mandiri untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, siswa yang memiliki keterampilan metakognitif mengetahui apa yang telah mereka pahami dan apa yang belum mereka pahami terkait dengan suatu masalah. Kedua, mereka dapat menentukan sendiri tujuan dari pembelajarannya, yaitu mengidentifikasi apa yang

dipelajari lebih lanjut untuk memecahkan masalah. Ketiga, mereka dapat menentukan strategi yang digunakan untuk dapat memecahkan masalah.

4. Menumbuhkan kemampuan berkolaborasi. Salah satu karakteristik strategi PBL adalah adanya siswa yang bekerja sama satu dengan lainnya, bisa secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Bekerja sama dapat meningkatkan keterampilan sosial, antara lain melatih ketrampilan berdiskusi, bertanggung jawab terhadap tugas, mengajukan pendapat dan menerima pendapat orang lain, mengorganisasikan kelompok hingga membuat persetujuan kelompok.
5. Menumbuhkan motivasi intrinsik. Motivasi intrinsik akan tumbuh dalam diri siswa bila apa yang dipelajari siswa dikelas berkaitan dengan apa yang disukai dan terkait dengan kehidupan sehari-harinya. Oleh karena itu, dalam strategi PBL siswa diberikan kebebasan untuk menentukan topik sesuai dengan materi atau tema yang diberikan guru yang menarik baginya dan menentukan bagaimana akan mempelajarinya.

2.1.6.1 Kelebihan dan Kelemahan *Problem Based Learning*

Menurut Suyanti (2010), *problem based learning* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, diantaranya:

1. Kelebihan sebagai suatu strategi pembelajaran, PBL memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah:

- a. PBL dirancang utamanya untuk membantu pebelajar dalam membangun kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan intelektual mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
 - b. Membuat mereka menjadi pebelajar yang mandiri dan bebas.
 - c. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa,
 - d. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata,
 - e. Membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan di samping itu, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
 - f. Melalui problem based learning bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku.
 - g. Dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.
2. Kelemahan PBL Disamping kelebihan, PBL juga memiliki kelemahan diantaranya:

- a. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Untuk mengatasi kelemahan tersebut peneliti melakukan pendekatan yang intern terhadap siswa agar memahami karakter siswa dan mampu memotivasi siswa agar percaya kepada diri sendiri, mengendalikan siswa apabila ada masalah dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, mempersiapkan model yang digunakan, membimbing siswa agar aktif dalam proses diskusi, dan guru mengelola kelas agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif. Untuk mengoptimalkan peningkatan kualitas pembelajaran hendaknya guru memadukan model pembelajaran *problem based learning* dengan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa

2.1.7 Media Pembelajaran

Indriana (2011: 14) media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar. Sejalan dengan itu Geralach dan Ely, menyatakan bahwa media manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap (Arsyad 2011: 3). Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung.

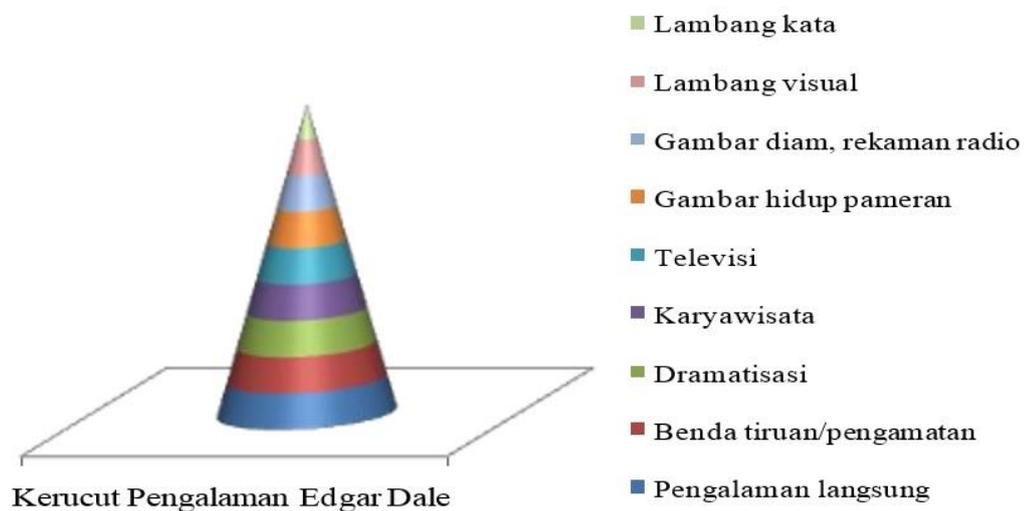
Eriksson dan Curl (1979), dalam memilih bahan atau media pengajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan yaitu:

1. Isi media pengajaran tersebut berguna dan penting bagi anak didik.
2. Kandungan media tersebut menarik minat anak didik
3. Formatnya sesuai dengan pengaturan aktivitas belajar
4. Bahan yang digunakan valid, mudah didapat, dan tidak ketinggalan zaman.
5. Fakta dan konsepnya dikaji dari sisi kepadatannya
6. Kandungan media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah ditetapkan secara khusus
7. Kandungan media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi mutakhir
8. Bahan atau materi tersebut bukanlah merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan kerugian, kontroversi, dan membahayakan

9. Bahan atau materinya tidak menimbulkan sesuatu yang sifatnya propaganda, yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan
10. Media pengajaran mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknik yang baik, gambarannya jelas dan menarik
11. Media pengajaran mempunyai rancangan yang rapi dan terstruktur dengan baik (Indriana 2011: 37).

Penggunaan media dalam proses belajar menurut Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman Dale) merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yaitu, hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kognitif), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).

Berikut adalah gambar kerucut pengalaman Edgar Dale:



2.1 Gambar Kerucut Pengalaman Dale

Semakin keatas media di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. (Arsyad, 2009: 10-11)

Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar..

2.1.8 Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan media yang menggabungkan antara visual dan suara dalam penyampaiannya. Pada awal pembelajaran media harus menunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua siswa. Hal ini diikuti dengan jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa keberlanjutan (sambung–menyambung) dan kemudian menuntun pada kesimpulan atau rangkuman. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media audiovisual adalah: 1) mengidentifikasi materi, judul atau keadaan yang terjadi; 2) memberikan informasi latar belakang yang menarik; 3) membahas secara singkat beberapa pertanyaan

kunci; 4) membuat daftar kata kunci; 5) menjelaskan kepada siswa mengapa siswa harus mendengarkan materi pada media audiovisual.

Kelebihan penyampaian materi dengan menggunakan media audiovisual antara lain: 1) mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar; 2) mengatur dan mempersiapkan diskusi dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi; 3) menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa; 4) menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah. (Kustandi & Sudjipto, 2011: 88-103)

Selain kelebihan penggunaan media audiovisual juga memiliki kekurangan. Kekurangan media audiovisual adalah dalam penggunaannya media audiovisual memerlukan alat-alat yang membutuhkan listrik. Sehingga media ini tidak dapat digunakan di sekolah yang belum memiliki akses listrik atau sekolah yang belum memiliki sarana penyampai media audio visual seperti LCD, TV, dan komputer. Audiovisual adalah gambar dengan adanya efek suara yang memungkinkan anak mampu menangkap secara konkrit dengan tayangan berupa media video

2.1.9 Teori belajar yang mendasari dalam pembelajaran penerapan *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual

Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Sebagai salah

satu cabang ilmu deskriptif, maka teori belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa, kenapa, dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar, Sugandi (2007:07). Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar dan bagaimana informasi di proses di dalam pikiran siswa itu.

Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar.

1. Teori Belajar Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Menurut teori kognitivistik ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan secara terputah-putah tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, dan menyeluruh. Karena dalam pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual lebih menekankan pada proses pemecahan masalah dan aktivitas siswa daripada hasil belajar.

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik mendukung model *problem based learning* berbantuan media audiovisual karena dalam pembelajaran ini siswa diajak menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui tampilan media grafis, kemudian siswa berusaha mengkonstruksi sendiri pengalaman belajarnya dengan menemukan jawaban terhadap masalah yang didiskusikan melalui pembentukan kelompok dengan model *problem based learning*

Kedua teori tersebut mendukung model *problem based learning* berbantuan media audiovisual karena teori tersebut sangat cocok untuk menerapkan pembelajaran model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.

2.1.10 Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual

Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual adalah sebagai berikut :

3. Guru membuka pelajaran dengan berdoa
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu video pendek.
5. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan cara berpasangan. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa atau lebih.
6. Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut.
7. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut
8. Guru membimbing siswa dengan cara menjelaskan pada tiap kelompok
9. Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi
10. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.
11. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Sedangkan untuk indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audivisual sebagai berikut :

1. Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai
2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan juga materi yang disampaikan oleh guru.
3. Siswa berkelompok dengan cara berpasangan dengan teman sebangku. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa.
4. Setiap kelompok bertanya mengenai materi serta video pendek yang telah ditampilkan
5. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada media video
6. Siswa pada setiap kelompok mendengar-kan penjelasan dari guru
7. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.
8. Setiap kelompok menanggapi hasil diskusi dari kelompok lain
9. Guru dan siswa berdoa bersama-sama

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Kuo-shu Huang dan Tzu-Pu Wang dalam jurnal yang berjudul "*Applying Problem-based Learning (PBL) in University English Translation Classes*" berkesimpulan bahwa siswa yang mengikuti metode PBL semakin termotivasi dengan cara belajar kolektif dan bekerjasama serta menumbuhkan ikatan persahabatan *The Journal of International Management Studies*, Volume 7 Number 1, April, 2012.

Scholastika Mariani dkk (2014) dalam jurnal berjudul ”*The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematic Pop Up Book Againts The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter*” berkesimpulan bahwa siswa yang menggunakan model ini minat siswa bertambah serta kemampuan untuk memecahkan masalah meningkat *International Journal of Education and Research* Vol. 2 No. 8 August 2014.

Shereen Ahmed Ahmed Qalawa dan Lamiaa Ismail Keshk dalam jurnal yang berjudul “*Impact of Problem based learning on acquiring 21 century Skills among Nursing students (comparative study)*” berkesimpulan bahwa mahasiswa yang menggunakan metode ini mampu mendapatkan keterampilan yang berguna pada zaman sekarang yaitu pada abad 21 *International Journal of Advanced Research* (2014), Volume 2, Issue 7, 770-783

Hidayati Mahmudah dkk tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Tentang Kosakata Di Kelas IV Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa langkah-langkah pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Inggris tentang kosakata dapat dilaksanakan dengan baik dan dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris tentang kosakata siswa sekolah dasar. *Ejurnal.fkipusm* Vol:2 No (2) 2013.

Surya Tri Farida K dkk tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Visual Dan Audiovisual Pembelajaran Geografi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kinerja Guru Kompetensi Dasar Permasalahan

Kependudukan Di SMP Negeri 20 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013” menyimpulkan bahwa Penggunaan media visual dan audiovisual pembelajaran Geografi dapat meningkatkan hasil belajar dan kinerja guru pada kompetensi dasar permasalahan kependudukan di SMP Negeri 20 Surakarta tahun ajaran 2012/2013. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswakeselas VIII H SMP Negeri 20 Surakarta setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media visual dan audiovisual tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar dari tes awal ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Peningkatan nilai rata-rata dari tes awal ke tes siklus I sebesar 21,54. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari tes siklus I ke tes siklus II sebesar 7,50. Secara keseluruhan nilai rata-rata hasil belajar tes awal, siklus I dan siklus II adalah 48,08; 69,62 dan 77,12. Peningkatan kinerja guru ditandai dari peningkatan nilai modus 2 ke 3 atau dari baik ke sangat baik. Indikator peningkatan kinerja guru tersebut berupa aspek sikap mengajar, metode mengajar dan penggunaan media. *Ejurnal.fkipuns Vol 1 No 1 2013.*

Gunantara dkk tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V” menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V di SD Negeri 2 Sepang dengan perolehan angka rata-rata kemampuan pemecahan masalah secara klasikal pada siklus I sebesar 70% (berada pada kriteria sedang). sedangkan pada siklus II rata-rata kemampuan

pemecahan masalah sebesar 86,42% (berada pada kriteria tinggi). Dengan demikian, dari siklus I ke siklus II untuk kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan sebanyak 16,42%. Maka dapat dinyatakan bahwa penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V di SD Negeri 2 Sepang tahun pelajaran 2012/2013 Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).

Wasiso SJ dan Hartono tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Model *Problem Based Learning* Bervisi Sets Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Dan Kebencanaan Oleh Siswa” menyimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah IPA oleh siswa yang mengalami pembelajaran dengan model PBL bervisi SETS lebih tinggi dari pada siswa yang mengalami pembelajaran konvensional *Journal of Innovative Science Education* Volume 2 No 1 2013.

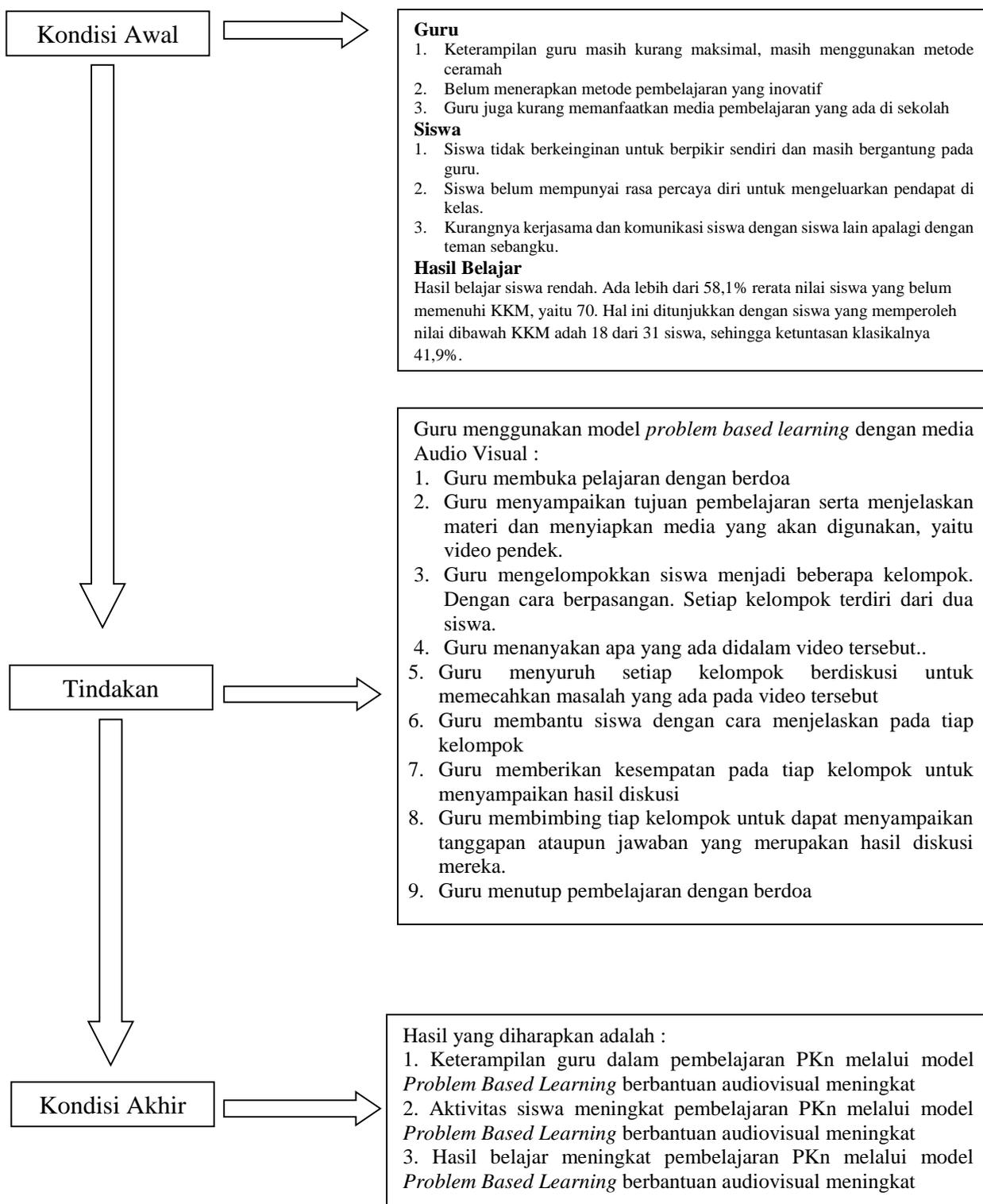
Rika Yuni Ambarsari, S.Pd, M.Pd tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dan *Cooperative Learning* Tipe *Think Pair Share* Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas V SD Kecamatan Bulukerto Tahun Pelajaran 2012/2013” menyimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh antara model *Problem Based Learning* dan model *Cooperative Learning* tipe *Think Pair Share* terhadap prestasi belajar IPA pada materi pokok gaya. Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha Vol. 1 No. 1 Juli 2014.

Hindrastati Nur Eka Kusuma dkk tahun 2014 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Metode Eksperimen Disertai Teknik *Roundhouse* Diagram Dan *Mind Map* Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Siswa” menyimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi pembelajaran Biologi menggunakan model PBL dengan metode eksperimen disertai teknik *Roundhouse* Diagram dan *Mind Map*, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, pada materi Sistem Ekskresi siswa kelas XI Semester II SMAN Kebakkramat Tahun Pelajaran 2012/2013 Jurnal Inkuiri Vol 3, No. II, 2014.

Wulandari Bekti tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK” menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan metode PBL dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi ditinjau dari motivasi siswa. Ditinjau dari siswa yang memiliki motivasi tinggi, hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode *Problem Based Learning* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi. Ditinjau dari siswa yang memiliki motivasi rendah, hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode PBL lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi. Ditinjau dari siswa yang memiliki motivasi rendah, hasil belajar antara siswa yang diajar dengan metode PBL lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode pembelajaran demonstrasi Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 2, Juni 2013. Berdasarkan beberapa penelitian di atas, pembelajaran melalui model *problem*

based learning berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pembelajaran PKn melalui *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual

2.4 HIPOTESIS

Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media audiovisual dapat meningkatkan ketrampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SDN Bojong Salaman 02. Lokasi terletak di Jalan Puspanjolo Selatan X Semarang Barat Kota Semarang

3.2 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas VA sebanyak 31 siswa yang terdiri dari 18 orang siswa laki- laki dan 13 orang perempuan.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual kelas VA SDN Bojong Salaman 02.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual kelas VA SDN Bojong Salaman 02.
- c. Hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual kelas VA SDN Bojong Salaman 02.

3.4 Prosedur / langkah-langkah PTK

Menurut Wardhani (2009:1.4), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Menurut Arikunto (2010:17), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah.
- b. Memilih model pembelajaran yang sesuai dan diterapkan dalam penelitian.
- c. Menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan menetapkan indikator.
- d. Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran kelas VA.
- e. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.

- f. Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran PKn.
- g. Mempersiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan penelitian.
- h. Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis serta catatan lapangan selama pembelajaran melalui model Problem Based Learning dengan media Audiovisual.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2010:18). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media Audiovisual. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus pertama, kedua dan ketiga. Masing-masing siklus ada satu pertemuan.

c. Observasi

Menurut Muslich (2010:58), observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh dan prosesnya. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran PKn pada berlangsung. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa agar peneliti bisa mengetahui langkah yang dapat dilakukan saat melakukan penelitian.

d. Refleksi

Menurut Arikunto (2010:19), refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Jadi, refleksi adalah suatu proses dalam perenungan tentang kegiatan yang pernah dilaksanakan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah mengkaji pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 melalui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, apakah sudah termasuk efektif atau belum, melihat ketercapaian indikator, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya. Jika hasil penelitian telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditargetkan, maka penelitian dihentikan.

3.5. Perencanaan Tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dirancang tiga siklus penelitian. Setiap siklus penelitian terdiri dari satu kali pertemuan. Siklus atau putaran dalam PTK adalah satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Bisa terjadi dalam pelaksanaan PTK terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar (Sanjaya, 2010: 77). Adapun rincian tiap siklusnya adalah sebagai berikut:

3.5.1 Siklus Pertama

a. Perencanaan

1) Menyusun RPP :

Mata Pelajaran	: PKn
Standar Kompetensi	: 4 Menghargai keputusan bersama
Pertemuan	: 1
KD	: 4.2 Memahami keputusan bersama
Indikator	:4.2.1 Siswa dapat mendefinisikan keputusan bersama
	4.2.2 Siswa dapat memberi contoh bentuk keputusan bersama
	4.2.3 Siswa dapat menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama

2). Mempersiapkan sumber dan model pembelajaran yaitu dengan model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual dan buku pegangan guru (BSE) kelas VA SD

3). Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja siswa.

4). Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing

2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa
 3. Guru memberikan apersepsi
 4. Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti (\pm 50 menit)
5. Guru mengkondisikan siswa dengan situasi belajar yang kondusif
 6. Guru menjelaskan materi dan menyiapkan media audio visual yang akan digunakan, yaitu video.
 7. Guru meminta siswa berpasangan dengan teman sebangku.
 8. Guru meminta siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang berhubungan di video tersebut
 9. Guru memberikan waktu untuk menyelesaikan diskusi
 10. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
 11. Guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan menyampaikan hasil diskusi.
 12. Guru memberi kesempatan pada siswa jika ingin bertanya
- 3) Kegiatan Akhir (\pm 10 menit)
13. Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar.
 14. Bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari.
 15. Melakukan penilaian hasil belajar.
 16. Memberikan reward
 17. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama - sama menurut keyakinan masing-masing.

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual.
- 3) Melakukan pengamatan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 4) Melakukan pengamatan afektif siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 5) Melakukan pengamatan psikomotor siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus pertama
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua

3.5.2 Siklus Kedua

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP

Mata Pelajaran	: PKn
Standar Kompetensi	: 4.2 Menghargai keputusan bersama
Pertemuan	: 2
KD	: 4.2. Memahami keputusan bersama
Indikator	: 4.2.4 Siswa dapat menerima hasil keputusan bersama 4.2.5 Siswa dapat menghargai hasil keputusan secara lapang dada 4.2.6 Siswa dapat memahami arti dari lapang dada

- 2) Mempersiapkan sumber dan model pembelajaran yaitu dengan model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual dan buku pegangan guru (BSE) kelas VA SD
- 3) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja siswa.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktifitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)
 1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing
 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa
 3. Guru memberikan apersepsi
 4. Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti (\pm 50 menit)

5. Guru mengkondisikan siswa dengan situasi belajar yang kondusif
6. Guru menjelaskan materi dan menyiapkan media audio visual yang akan digunakan, yaitu video pendek mengenai kericuhan rapat anggota DPR.
7. Guru meminta siswa berpasangan dengan teman sebangku.
8. Guru meminta siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang berhubungan di video tersebut
9. Guru memberikan waktu untuk menyelesaikan diskusi
10. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
11. Guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan menyampaikan hasil diskusi.
12. Guru memberi kesempatan pada siswa jika ingin bertanya

3) Kegiatan Akhir (\pm 10 menit)

13. Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar.
14. Bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari.
15. Melakukan penilaian hasil belajar.
16. Memberikan reward
17. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama- sama menurut keyakinan masing-masing.

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran PKn

melalui model *Problem Based Learning* dengan media audiovisual.

- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media audiovisual.
- 3) Melakukan pengamatan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 4) Melakukan pengamatan afektif siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 5) Melakukan pengamatan psikomotor siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus kedua.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua.
- 4) Menyimpulkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus kedua.
- 5) Mengevaluasi pelaksanaan siklus kedua. Perencanaan pada siklus ketiga.

3.5.3 Siklus Ketiga

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP :

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi	: 4. Menghargai Keputusan bersama
Pertemuan	: 3
KD	: 4.2 Memahami keputusan bersama
Indikator	:4.2.7 Siswa dapat memahami demokrasi 4.2.8 Siswa dapat menjelaskan demokrasi 4.2.9 Siswa dapat memberi contoh bentuk demokrasi

- 2). Mempersiapkan sumber dan model pembelajaran yaitu dengan model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual dan buku pegangan guru (BSE) kelas VA SD
- 3). Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis, lembar kerja siswa.
- 4). Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

4) Kegiatan Awal (\pm 10 menit)

1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing
2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa
3. Guru memberikan apersepsi
4. Guru menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti (\pm 50 menit)

5. Guru mengkondisikan siswa dengan situasi belajar yang kondusif

6. Guru menjelaskan materi dan menyiapkan media audio visual yang akan digunakan, yaitu video pendek kericuhan pemilu.
7. Guru meminta siswa berpasangan dengan teman sebangku.
8. Guru meminta siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang berhubungan di video tersebut
9. Guru memberikan waktu untuk menyelesaikan diskusi
10. Guru meminta kelompok menyampaikan hasil diskusinya.
11. Guru memberi kesempatan siswa untuk menanggapi dan menyampaikan hasil diskusi.
12. Guru memberi kesempatan pada siswa jika ingin bertanya

3) Kegiatan Akhir (± 10 menit)

13. Guru bersama siswa membuat kesimpulan hasil belajar.
14. Bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari.
15. Melakukan penilaian hasil belajar.
16. Memberikan reward
17. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama- sama menurut keyakinan masing-masing.

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual.
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual.

- 3) Melakukan pengamatan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 4) Melakukan pengamatan afektif siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- 5) Melakukan pengamatan psikomotor siswa pada saat pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual

d. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua.
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus ketiga.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus ketiga.
- 4) Menyimpulkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus ketiga.

Mengevaluasi pelaksanaan siklus ketiga. Bila sudah mencapai target indikator keberhasilan, penelitian dihentikan.

3.6. Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Sumber Data

3.6.1.1 Siswa

Sumber data siswa berasal dari hasil pelaksanaan observasi secara sistematis yang mencakup aktivitas siswa di kelas selama siklus pertama sampai siklus kedua yang termuat di lembar observasi dan hasil evaluasi pada

setiap proses pembelajaran.

3.6.1.2 Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru pada saat pembelajaran di kelas berlangsung selama siklus pertama sampai siklus kedua.

3.6.1.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal yaitu hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan data hasil tes setelah dilakukan tindakan.

3.6.1.4 Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran yaitu meliputi data keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.6.1.5 Wawancara

Sumber data wawancara berasal dari informasi kolaborator (guru kelas).

3.6.2 Jenis Data

Herrhyanto (2008:1.3) membagi data menjadi dua bagian, salah satunya adalah data menurut sifatnya yang terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

3.6.2.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data ini diwujudkan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn.

3.6.2.2 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan catatan lapangan ketika pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media audiovisual.

3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan beberapa teknik, yaitu tes, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, angket dan wawancara. Adapun dari teknik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

3.6.3.1 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). Kegunaan tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari pada pembelajaran PKn.

3.6.3.2 Observasi

Menurut Arikunto (2010:127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

3.6.3.3 Catatan lapangan

Menurut Muslich (2010:60), teknik ini mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, misalnya materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru, pemakaian media yang kurang semestinya, perilaku siswa tertentu yang mengganggu situasi kelas, dan sebagainya.

3.6.3.4 Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi yang berupa foto dan perekam video. Foto berguna untuk merekam peristiwa penting, misalnya aspek kegiatan kelas atau untuk mendukung bentuk rekaman lain. Selain foto, juga digunakan perekam video. Perekam video dapat dioperasikan oleh peneliti untuk merekam satuan kegiatan/peristiwa yang dianalisis kemudian, misalnya kegiatan pembelajaran di kelas. Akan lebih baik jika rekamannya pendek karena pemutaran ulang akan memakan waktu. (Muslich, 2010:64).

3.6.3.5 Wawancara

Menurut Arikunto (1997:145), wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan

teknik analisis data kualitatif. Adapun dari teknik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herryanto, 2008: 1.3). Data kuantitatif merupakan data hasil belajar kognitif siswa dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, median, skor terendah dan skor tertinggi. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase.

Analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya, dilakukan dengan cara memberikan evaluasi atau tes akhir siklus berupa soal tes tertulis, dihitung menggunakan rumus:

1. Menentukan nilai berdasarkan skor teoritis

Skor teoritis adalah skor maksimal apabila menjawab benar semua butir soal dalam suatu perangkat tes (Poerwanti 2008: 6-13). Untuk menentukan nilai berdasarkan skor teoritis adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{Skor} = \frac{B}{N} \times \mathbf{100} \quad (\text{skor mulai } 0 - 100)$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir soal yang dijawab benar

N = Banyaknya butir soal

(Poerwanti, 2008: 6.3)

2. Menghitung ketuntasan rata-rata kelas atau mean kelas dengan rumus:

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

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

(Aqib, 2011: 40)

3. Menentukan batas nilai ketuntasan minimal

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik terhadap kompetensi, telah dikontraskan dalam pembelajaran. Depdiknas RI atau beberapa sekolah telah menentukan batas ketuntasan minimal bagi siswa (Poerwanti, 2008: 6.16).

Penetapan ketuntasan individu pada mata pelajaran PKn diambil dari nilai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70 untuk mata pelajaran PKn. Hasil belajar individual siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Nilai Ketuntasan

Rentang	Kualifikasi	Nilai
86 - 100	Sangat Tuntas	A
76 – 85	Tuntas	B
70 – 75	kurang tuntas	C
0 - 69	Gagal	K

Adapun batas nilai ketuntasan minimal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)		Kualifikasi
Individu	Klasikal	
≥ 70	$\geq 80\%$	Tuntas
< 70	$< 80\%$	Tidak Tuntas

(Sumber: KKM PKn kelas V SDN Bojong Salamanan 02 Semarang Tahun 2015)

4. Menghitung ketuntasan belajar dengan rumus sebagai berikut:

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

P = Persentase ketuntasan belajar klasikal

(Aqib, 2011: 41)

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal kemudian dikelompokkan ke dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Klasikal

Tingkat Keberhasilan %	Kriteria
$> 80\%$	Sangat Tinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$< 20\%$	Sangat Rendah

(Aqib, 2011: 41)

Dalam penelitian ini kualifikasi tingkat keberhasilan belajar siswa diartikan dalam kategori sangat baik (>80%), baik (60-79%), cukup (40-59%), kurang (20-39%) dan sangat kurang (<20%).

3.7.2 Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil pengamatan aktivitas siswa, keterampilan mengajar guru, catatan lapangan, dan hasil wawancara guru. Data kualitatif dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan audio visual dianalisis dengan analisa deskriptif kualitatif. Untuk data kualitatif berupa hasil pengamatan aktivitas siswa dan ketrampilan mengajar guru, dipaparkan dengan menggunakan kategori/kriteria. Poerwanti (2008: 6-9) menerangkan bahwa cara untuk mengolah data skor tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terendah
- b. Menentukan skor tertinggi
- c. Mencari median (nilai tengah)
- d. Membagi rentang nilai menjadi 4 kategori (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Kemudian, kita dapat menghitung data skor dengan menggunakan ukuran perempatan (kuartil) yaitu nilai-nilai akan dibagi 4 sama banyak terhadap banyak data yaitu kuartil pertama (K_1), kuartil kedua (K_2), kuartil ketiga (K_3), dan kuartil kelima (K_4) (Herrhyanto 2008:5.3).

Jika:

M = Skor Maksimal

K = Skor Minimal

n = Banyaknya Data

Rumus yang digunakan (Herrhyanto, 2008:5.3) yaitu:

$$n = (M - K) + 1$$

Letak K1 = Kuartil Pertama

Letak K1 = $\frac{1}{4}(n+2)$ untuk data genap atau $K1 = \frac{1}{4}(n+1)$ untuk data ganjil

Letak K2 = Median

Letak K2 = $\frac{2}{4}(n+1)$ untuk data ganjil dan genap

Letak K3 = Kuartil Ketiga

Letak K3 = $K3 = \frac{1}{4}(3n+2)$ untuk data genap atau $K3 = \frac{3}{4}(n+1)$ untuk data ganjil

Letak K4 = Kuartil Keempat = Skor Maksimal (M)

Maka didapat kriteria ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Data Kualitatif

Skala Penskoran	Kriteria Penilaian
$K3 \leq \text{skor} \leq M$	Sangat Baik
$K2 \leq \text{skor} < K3$	Baik
$K1 \leq \text{skor} < K2$	Cukup
$n \leq \text{skor} < K1$	Kurang

(Herrhyanto, 2008:5.3)

Tabel tersebut, peneliti menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil sikap afektif serta hasil psikomotor siswa.

3.7.2.1 Kriteria Keterampilan Guru

Klasifikasi berdasarkan skor yang diperoleh pada keterampilan guru, akan diperoleh skor minimal yaitu 0. Indikator keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual yaitu 9 indikator, setiap indikator mempunyai 4 deskriptor. Setiap deskriptor nampak diberi skor 1 ($4 \times 1 = 4$), serta 9 indikator (9×4 deskriptor) = 36. Jadi jumlah skor untuk seluruh indikator yang nampak adalah 36.

$$\text{Jadi terdapat data } (n) = (36)+1 = 37$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (37+1) \\ &= 9,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 8,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (37+1) \\ &= 19 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 18 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (37+1) \\ &= 28,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 27,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.5 Kriteria Keterampilan Guru

Skala Penskoran	Kriteria Penilaian
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria keterampilan guru:

- a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan dengan nilai A.
- b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan dengan nilai B.
- c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak dengan nilai C.
- d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak dengan nilai D.

3.7.2.2 Kriteria Aktivitas Siswa

Klasifikasi berdasarkan skor yang diperoleh pada keterampilan guru, akan diperoleh skor minimal yaitu 0. Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual yaitu 9 indikator, setiap indikator mempunyai 4 deskriptor. Setiap deskriptor nampak diberi skor 1 ($4 \times 1 = 4$), serta 9 indikator (9×4 deskriptor) = 36. Jadi jumlah skor untuk seluruh indikator yang nampak adalah 36.

Jadi terdapat data $(n) = 36+1= 37$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (37+1) \\ &= 9.5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 8.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (37+1) \\ &= 19 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 18 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (37+1) \\ &= 28,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 27,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.6 Kriteria Aktivitas Siswa

Skala Penskoran	Kriteria Penilaian
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik (A)
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik (B)
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang (D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria aktivitas siswa:

- a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan dengan nilai A.
- b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan dengan nilai B.
- c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak dengan nilai C.
- d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak dengan nilai D.

3.7.2.3 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa

Klasifikasi berdasarkan skor yang diperoleh pada keterampilan guru, akan diperoleh skor minimal yaitu 0. Indikator hasil belajar afektif dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual yaitu 4 indikator, setiap indikator mempunyai 4 deskriptor. Setiap deskriptor nampak diberi

skor 1 ($4 \times 1 = 4$), serta 4 indikator (4×4 deskriptor) = 16. Jadi jumlah skor untuk seluruh indikator yang nampak adalah 16

Jadi terdapat data (n) = $16+1= 17$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (17+1) \\ &= 4,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 3,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (17+1) \\ &= 9 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (17+1) \\ &= 13,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 12,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Afektif Siswa

Skala Penskoran	Kriteria Penilaian
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik (A)
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik (B)
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang (D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria ketuntasan afektif siswa:

- a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 12,5 dan kurang dari atau sama dengan 16, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 8 dan kurang dari 12,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 3,5 dan kurang dari 8, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.

- d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 3,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

3.7.2.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Psikomotor

Klasifikasi berdasarkan skor yang diperoleh pada keterampilan guru, akan diperoleh skor minimal yaitu 0. Indikator hasil belajar psikomotor siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual yaitu 2 indikator, setiap indikator mempunyai 4 deskriptor. Setiap deskriptor nampak diberi skor 1 ($4 \times 1 = 4$), serta 2 indikator (2×4 deskriptor) = 8. Jadi jumlah skor untuk seluruh indikator yang nampak adalah 8

Jadi terdapat data $(n) = 8+1= 9$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (9+1) \\ &= 2,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 1,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (9+1) \\ &= 5 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (9+1) \\ &= 7,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 6,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.8 Kriteria Ketuntasan Psikomotor Siswa

Skala Penskoran	Kriteria Penilaian
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik (A)
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik (B)
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang (D)

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria ketuntasan psikomotor siswa:

- a. Jika skor lebih dari atau sama dengan 6,5 dan kurang dari atau sama dengan 8, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- b. Jika skor lebih dari atau sama dengan 4 dan kurang dari 6,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- c. Jika skor lebih dari atau sama dengan 1,5 dan kurang dari 4, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
- d. Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 1,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

3.8. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 dengan indikator sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($18 \leq \text{skor} < 27,5$).
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* dengan media Audiovisual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik ($18 \leq \text{skor} < 27,5$).
- c. Hasil belajar siswa melalui model *problem based learning berbantuan* media audiovisual pada pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02

Semarang meningkat ;

1. Hasil belajar individual siswa meningkat sekurang-kurangnya baik (70 – 85) dalam pembelajaran PKn dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 80%.
2. Pada aspek afektif meningkat sekurang-kurangnya baik ($8 < \text{skor} < 12,5$)
3. Pada aspek psikomotor meningkat sekurang-kurangnya baik ($4 < \text{skor} < 6,5$)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Model *problem based learning* berbantuan media audiovisual terbukti dapat meningkatkan pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus yang setiap siklusnya terdiri dari satu pertemuan. Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian yang terdiri atas pemaparan observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn melalui *problem based learning* berbantuan media audiovisual dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang.

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

4.1.1.1. Perencanaan Siklus I

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti menyusun perencanaan pada siklus I. Adapun perencanaannya adalah sebagai berikut:

- d. Menyusun RPP dengan kompetensi dasar 4.2 Memahami keputusan bersama, materinya yaitu definisi serta bentuk-bentuk keputusan bersama melalui *problem based learning* berbantuan media audiovisual.
- e. Mempersiapkan sumber belajar untuk bahan dalam mengajar mata pelajaran PKn materi dan media pembelajaran yang berupa tampilan audiovisual dalam bentuk video serta yang berkaitan dengan keputusan bersama.

- f. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis di akhir pembelajaran dan lembar kerja siswa yang digunakan dalam diskusi kelompok.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam proses pembelajaran.
- e. Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang berlangsung.

4.1.1.2. Pelaksanaan siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan menerapkan model problem based learning pada mata pelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada,

Hari/tanggal : Senin/16 Maret 2015

Waktu pembelajaran : 2 x 35 menit

Pukul : 07.00 – 08.15 WIB

Materi : Memahami keputusan bersama

Standar Kompetensi siklus I yaitu: “4. *Menghargai keputusan bersama*”. Kompetensi Dasar siklus I yaitu: “4.2 *Memahami keputusan bersama*”. Sedangkan, indikator pada siklus I yaitu: (1) mendefinisikan keputusan bersama; (2) memberi contoh bentuk keputusan bersama (3) menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama.

Uraian kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

4.1.1.2.1. Pra Kegiatan (5 menit)

Pada tahapan pra kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru adalah memberi salam, mengajak siswa berdoa dengan menyuruh ketua kelas memimpin berdo'a, melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa, dan pengkondisian kelas sebelum memulai pelajaran. Siswa diminta untuk mempersiapkan perlengkapan atau alat-alat belajar yang diperlukan dan mengkondisikan diri untuk tenang.

4.1.1.2.2. Kegiatan awal (5 menit)

Guru melakukan motivasi agar siswa lebih semangat belajar, "Anak- anak, ayo sebelum pembelajaran hari ini kita mulai, kita akan melakukan tepuk semangat terlebih dahulu?". Kemudian guru bertanya lagi, "Jika bapak mengatakan *are u ready*, kalian jawab *yes im ready*, kalian paham?". Selanjutnya, guru memberitahu kepada siswa tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan siklus I, yaitu: "keputusan bersama".

4.1.1.2.3. Kegiatan Inti (40 menit)

Kegiatan inti dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Siswa mengamati video materi mengenai keputusan bersama yang ditampilkan dalam audiovisual. Guru memperbolehkan siswa untuk menulis materi kemudian guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah ditayangkan. Siswa menjawab secara bersama-sama. Selanjutnya guru memutar video ke-2 yang ada. Sebagian siswa antusias mengamati video yang ditayangkan. Ada

beberapa siswa yang mencatat hal penting dalam video, namun ada juga siswa yang hanya memperhatikan video tanpa mencatatnya. Guru menjelaskan materi keputusan bersama sambil melakukan tanya jawab tentang video melalui audiovisual yang sedang ditampilkan.

b. Elaborasi

Kegiatan selanjutnya siswa berkelompok dengan teman sebangku. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi yaitu dikerjakan berkelompok dengan masing-masing kelompok beranggota 4 orang untuk mendiskusikan permasalahan yang ada kemudian menulisnya dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru membagikan satu lembar kerja pada tiap kelompok. Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah selesai diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan kerjasama pada saat menyelesaikan lembar kerja, beberapa kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok.

c. Konfirmasi

Setelah selesai mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan menekankan jawaban yang benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tapi tidak ada siswa yang bertanya.

4.1.1.2.4. Kegiatan akhir (20 menit)

Kegiatan penutup berupa kegiatan penyimpulan materi, evaluasi dan pemberian tindak lanjut. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru dan siswa menyebutkan pokok-pokok materi dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Setelah itu, guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan oleh siswa sebagai tolak ukur kemampuan siswa memahami materi yang telah diajarkan. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, walaupun masih ada siswa yang kurang fokus terhadap pekerjaannya sendiri. Namun demikian, guru dapat mengkondisikan siswa untuk menyelesaikan soal evaluasi, sehingga setelah batas waktu habis semua siswa telah menyelesaikan soal evaluasi.

4.1.1.3. Observasi Siklus I

Kegiatan observasi siklus I dilaksanakan pada saat proses pembelajaran PKn berlangsung. Kegiatan yang diamati meliputi:

- a. Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual.
- b. Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual.
- c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn setelah menerapkan model *problem based learning* berbantuan audiovisual.

4.1.1.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus I diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No.	Indikator	Skor
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa (ketrampilan membuka pembelajaran)	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan (ketrampilan menggunakan variasi, dan menjelaskan)	2
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	2
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>) (ketrampilan bertanya dan keterampilan mengadakan variasi)	2
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengelola kelas)	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengajar perseorangan)	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>) (keterampilan memberi penguatan dan keterampilan mengelola kelas)	2
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa (keterampilan menutup pembelajaran dan keterampilan mengelola kelas)	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa (Keterampilan menutup pembelajaran)	1
Jumlah Skor		21
Kriteria		B

Keterangan:

Tabel 4.2 Kriteria Seluruh Indikator

Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

1. Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan dengan nilai A.
2. Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan dengan nilai B.
3. Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
4. Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

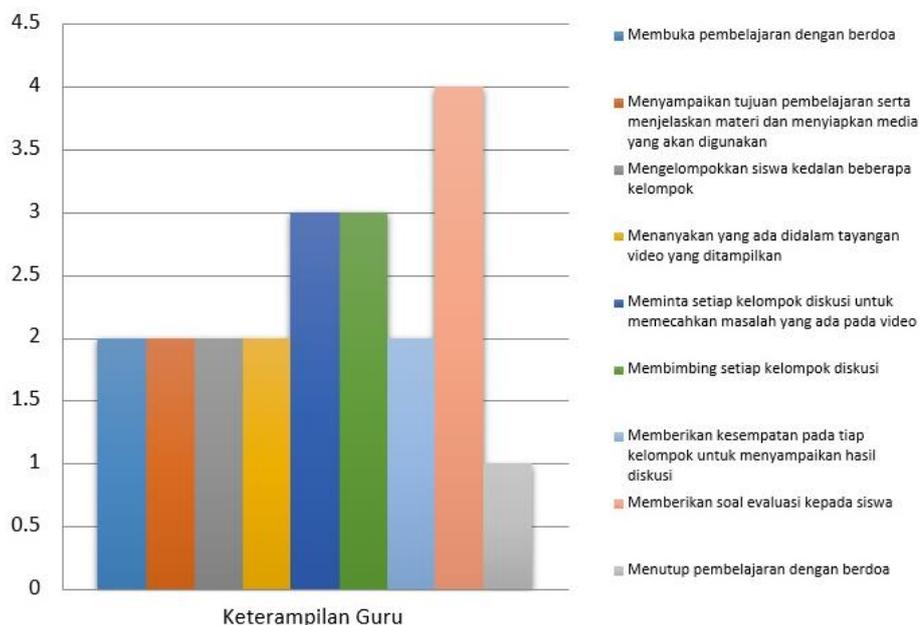
Tabel 4.3 Kriteria Tiap Indikator
Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik
$1,1 \leq \text{rata-rata skor} < 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} < 1,0$	Kurang

Data hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I disajikan dalam

diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.1 Keterampilan Guru Siklus I



Data diagram 4.1 hasil pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audio visual pada siklus I diperoleh jumlah skor dari semua indikator yaitu 21, rata-rata skor 2,3 dengan kriteria cukup. Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Membuka pembelajaran

Pada indikator membuka pembelajaran memperoleh skor 2 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan deskriptor yang muncul yaitu guru sudah mengajak siswa untuk berdoa bersama, serta memotivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran dengan melakukan tepuk semangat “ Anak- anak, sebelum pelajaran kita mulai ayo kita lakukan tepuk semangat terlebih dahulu supaya kita selalu semangat sampai pembelajaran hari ini berakhir”. Guru belum memberikan apersepsi kepada siswa mengenai materi yang lalu.

(2) Menyampaikan tujuan, materi dan menyiapkan media yang digunakan

Pada indikator menyampaikan materi dengan tayangan audiovisual memperoleh skor 2 dengan kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan deskriptor yang muncul yaitu menyampaikan materi pembelajaran serta menyiapkan media yang akan digunakan. Tetapi guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada hari itu serta guru kurang merespon jawaban siswa mengenai apersepsi yang lalu.

(3) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

Pada indikator mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok memperoleh skor 2 dengan kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 2 deskriptor yang nampak yaitu guru membagi kelompok kedalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa serta menjaga kondusifitas diskusi secara kelompok. Namun guru belum mengatur tempat duduk sesuai kelompok serta memberi petunjuk/arahan yang jelas bagi tiap siswa yang akan berkelompok.

(4) Menanyakan isi dari video yang ditampilkan

Pada menanyakan isi dari video yang ditampilkan memperoleh skor 2 dengan kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 2 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi video yang telah ditampilkan oleh guru serta memberikan waktu berpikir siswa untuk menanyakan hal yang tidak dia mengerti.. Tetapi guru belum menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video yang ditampilkan. Guru juga belum memberikan penguatan verbal ataupun non verbal kepada siswa yang mampu

menjawab pertanyaan dari guru berkaitan dengan isi dari video yang ditampilkan.

(5) Meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video

Indikator keterampilan guru membimbing kelompok diskusi untuk memecahkan masalah memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan guru menayangkan kembali video yang ditampilkan agar siswa mampu mengidentifikasi ulang masalah yang terdapat pada video tersebut. Lalu guru juga memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi untuk memecahkan masalah serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencatat hasil diskusi ataupun menulis materi yang ada. Namun guru belum menyampaikan petunjuk pengerjaan untuk diskusi sehingga setiap kelompok bertanya mengenai petunjuk dan bagaimana cara mengisinya.

(6) Membimbing setiap kelompok diskusi

Pada indikator membimbing kelompok diskusi memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang nampak yaitu saat diskusi berjalan guru memberikan pengarahan pada setiap kelompok yang bertanya yang belum dipahami dalam melakukan diskusi, guru juga berkeliling untuk membimbing diskusi serta memberikan penjelasan kepada setiap kelompok saat mengalami kesulitan pengerjaan. Tetapi dalam membimbing kelompok diskusi guru belum merespon siswa yang bertanya dikarenakan pertanyaan yang dilontarkan bersifat mencari jawaban bukan dari pemikiran mereka melainkan dari guru.

(7) Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator memberikan kesempatan pada setiap kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi memperoleh skor 2 dengan kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan hanya 2 deskriptor yang nampak yaitu memberi motivasi kepada siswa agar aktif dalam menyampaikan hasil diskusi dengan cara permainan tebak cepat, guru juga mengingatkan kepada siswa untuk tidak ramai saat pembacaan hasil diskusi agar semua kelompok mendengar hasil diskusi yang dibacakan. Deskriptor yang belum nampak dalam indikator ini ialah guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil diskusi, guru juga belum memberikan penguatan berupa tepuk tangan kepada siswa.

(8) Memberikan soal evaluasi kepada siswa

Pada indikator memberikan soal evaluasi pada siswa memperoleh skor 4 dengan kriteria cukup (A). Ditunjukkan dengan 4 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberikan soal evaluasi kepada para siswa, memberi petunjuk pengerjaan soal dibawah lembar nama serta kelas dan nomor, guru berkeliling untuk mengecek jawaban siswa apakah sama karena mencontek teman sebangku atau tidak dan guru memberi cukup waktu untuk pengerjaan soal evaluasi sehingga semua siswa mampu mengerjakan semua soal tepat waktu.

(9) Menutup Pembelajaran

Pada indikator menutup pembelajaran memperoleh skor 1 dengan kriteria kurang (D). Dalam hal ini guru hanya melakukan doa bersama saat semua siswa

ingin pulang. 3 deskriptor lain yang belum tampak yaitu guru belum menyimpulkan materi pembelajaran, guru belum melakukan refleksi hasil belajar serta guru memberi tindak lanjut seperti pemberian tugas rumah atau semacamnya.

Instrumen keterampilan guru dalam penelitian ini selain dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru juga menggunakan lembar wawancara keterampilan guru. Hasil dari wawancara dengan kolaborator pada siklus I diantaranya: penerapan *problem based learning* berbantuan audiovisual yang dilakukan sudah bagus namun ada beberapa masukan yang diberikan. Pengkondisian siswa perlu diperhatikan lagi karena masih ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan. Saat menerangkan sebaiknya jangan terlalu tergesa-gesa dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Pemberian apersepsi kepada siswa harus ditingkatkan pada awal pembelajaran. Model *problem based learning* berbantuan audiovisual sudah cocok digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn.

4.1.1.3.2. Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I

a. Deskripsi Hasil Observasi Lembar Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan mengamati sampel 10 siswa di dalam kelas secara acak yang meliputi 6 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan pada pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang semua siswa masuk. Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan

menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Rata-rata Aktivitas Siswa Tiap Indikator Siklus I

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati									Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	RA	3	2	2	1	1	2	1	1	1	14	Cukup
2	LWS	2	2	3	1	2	2	0	3	1	16	Cukup
3	DW	1	3	2	0	2	3	2	3	2	18	Baik
4	KHA	3	4	3	2	4	2	2	4	2	26	Baik
5	IJP	1	1	4	1	2	2	1	3	2	17	Cukup
6	IIH	3	3	4	3	3	1	3	3	2	25	Baik
7	DDS	2	3	2	1	2	2	2	3	2	19	Baik
8	DR	2	3	1	3	2	2	2	3	3	21	Baik
9	PNA	2	1	2	1	2	2	2	3	1	16	Cukup
10	MHW	1	2	3	1	3	1	2	2	1	16	Cukup
Rata-rata		2	2.4	2.6	1.4	2.3	1.9	1.7	2.8	1.7	18.8	Baik

Keterangan :

Tabel 4.5 Kriteria Seluruh Indikator

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

- (1) Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- (2) Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.

- (3) Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
- (4) Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

Tabel 4.6 Kriteria Tiap Indikator
Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kategori
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik
$1,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,0$	Kurang

Diagram 4.2 Skor Aktivitas Siswa Siklus I

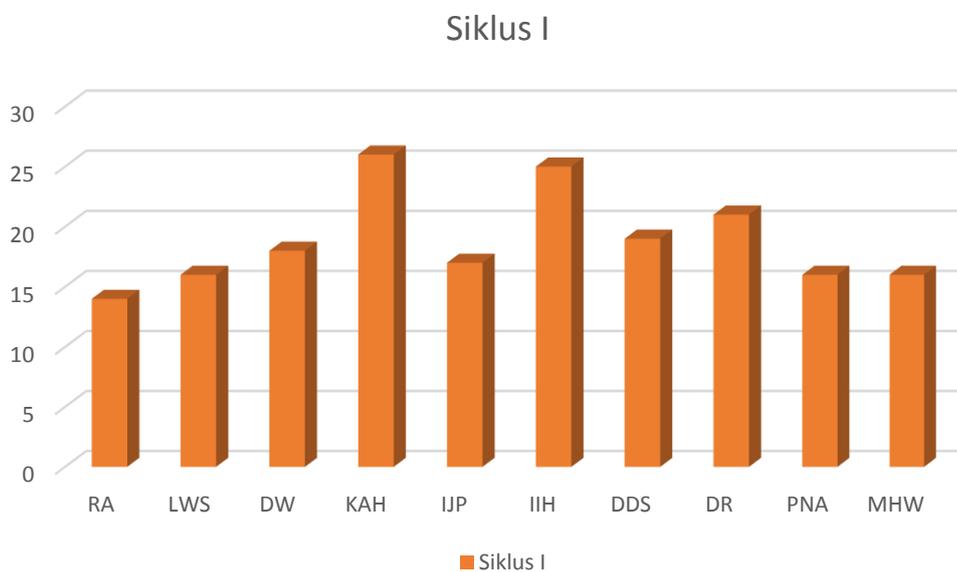
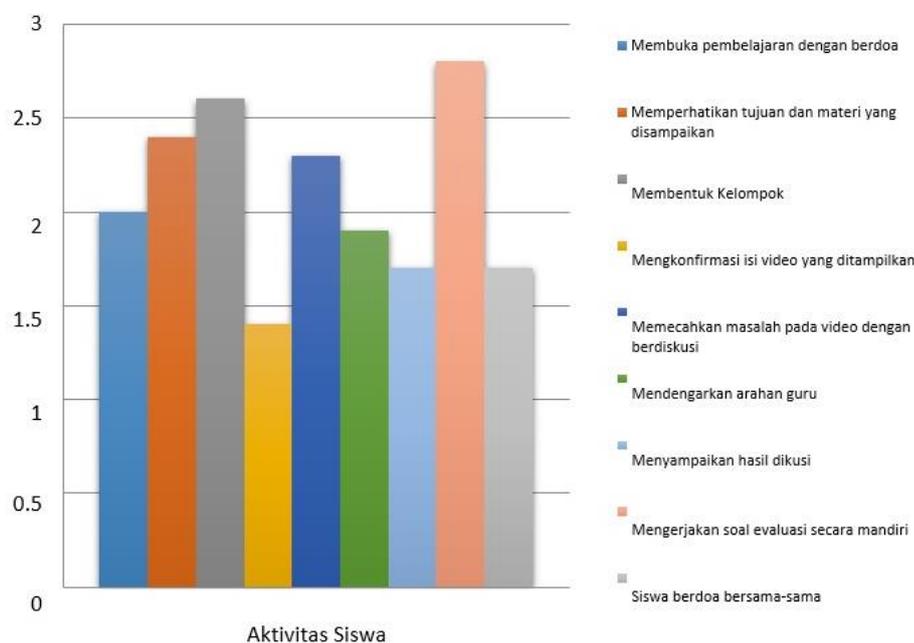


Diagram 4.3 Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus I

Sesuai dengan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus I, diperoleh skor 188 dan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 18,8. Persentase keberhasilan sebesar 47% dengan kriteria baik (B). Penjabaran dari setiap indikator aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

(1) Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai

Pada indikator siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai memperoleh jumlah skor 20 dengan rata-rata 2 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 3 siswa mendapatkan skor 1, 4 siswa mendapatkan skor 2, dan 3 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal

ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap menerima pelajaran dari guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 50%.

(2) Memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan

Pada indikator memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan memperoleh jumlah skor 24 dengan rata-rata 2,4 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 2 siswa mendapatkan skor 1, 3 siswa mendapatkan skor 2, 4 siswa mendapatkan skor 3 dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 60%.

(3) Siswa berkelompok

Pada indikator siswa berkelompok memperoleh jumlah skor 26 dengan rata-rata 2,6 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 1, 4 siswa mendapatkan skor 2, 3 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa tenang saat membentuk kelompok serta menyimak arahan dari guru, tetapi ada beberapa siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung dan beberapa siswa tersebut belum bisa menangkap isi dari arahan yang telah diberikan oleh guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 65%.

(4) Mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan

Pada indikator mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan memperoleh jumlah skor 14 dengan rata-rata 1,4 kriteria cukup (C). Ditunjukkan

dengan 1 siswa mendapat skor 0, 6 siswa mendapatkan skor 1, 1 siswa mendapatkan skor 2, dan 2 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 35%.

(5) Memecahkan masalah yang terdapat pada video

Pada indikator memecahkan masalah yang terdapat pada video memperoleh jumlah skor 23 dengan rata-rata 2,3 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 1, 6 siswa mendapatkan skor 2, 2 siswa mendapatkan skor 3 dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku mereka seta adasaja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 57,5%.

(6) Mendengarkan arahan dari guru

Pada indikator mendengarkan arahan dari guru memperoleh jumlah skor 19 dengan rata-rata 1,9 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 2 siswa mendapatkan skor 1, 7 siswa mendapatkan skor 2, dan 1 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir

kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 47,5%.

(7) Menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator menyampaikan hasil diskusi memperoleh jumlah skor 17 dengan rata-rata 1,7 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 0, 2 siswa mendapatkan skor 1, 6 siswa mendapatkan skor 2 dan 1 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 42,5%.

(8) Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi secara mandiri memperoleh jumlah skor 28 dan rata-rata skor 2,8 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 1, 1 siswa mendapatkan skor 2, 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 70%.

(9) Menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama

Pada indikator menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama memperoleh jumlah skor 17 dengan rata-rata 1,7 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 4 siswa mendapatkan skor 1, 5 siswa mendapatkan skor 2, dan 1 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 42,5%.

4.1.1.3.3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus I merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran PKn dengan melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual. Ada sejumlah 31 siswa yang mengikuti dan mengerjakan soal evaluasi. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi keputusan bersama. Nilai siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus I dapat disajikan dalam tabel 4.7 pemaparan distribusi nilai sebagai berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No	Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Bobot skor	Persentase	Rata-rata
1.	Sangat Baik	86-100	6	540	22,55%	
2.	Baik	76-85	9	745	31,11%	
3.	Cukup	70-75	12	860	35,90%	
4.	Kurang	0-69	4	250	10,44%	
Jumlah			31	2395	100%	77,25

Data tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran PKn siklus I kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam kategori baik, skor rata-rata kelas yang dicapai sebesar 77,25. Hasil belajar tersebut dinilai belum mencapai tujuan dari dilakukannya penelitian ini, karena masih ada 4 siswa atau sebanyak 10,44% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 70. Sebanyak 6 siswa atau 22,54% memperoleh nilai dengan kategori sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 540. Siswa yang memperoleh nilai dengan kategori baik sebanyak 9 atau 31,11% antara 76-85 dengan jumlah skor 745. Sebanyak 12 siswa atau 35,90% memperoleh nilai dengan kategori cukup yaitu antara 70-75 dengan jumlah skor 860. 4 siswa yang termasuk dalam kategori kurang antara 0-69. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus I disimpulkan tergolong kurang optimal karena *problem based learning* berbantuan audiovisual baru pertama kali diterapkan dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Aktivitas siswa secara keseluruhan belum begitu terlihat dan kondusifitas kelas masih belum begitu terjaga, untuk itu diperlukan pengelolaan kelas yang lebih baik lagi, namun penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual ini cenderung berhasil dalam menumbuhkan respon minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus I yang diujikan oleh guru kepada siswa dengan beberapa macam soal. Soal evaluasi tersebut mengujikan materi-materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Soal

evaluasi tersebut terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian. Hasil evaluasi mata pelajaran PKn materi keputusan bersama dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Diagram 4.4 Distribusi Hasil Belajar Siklus I

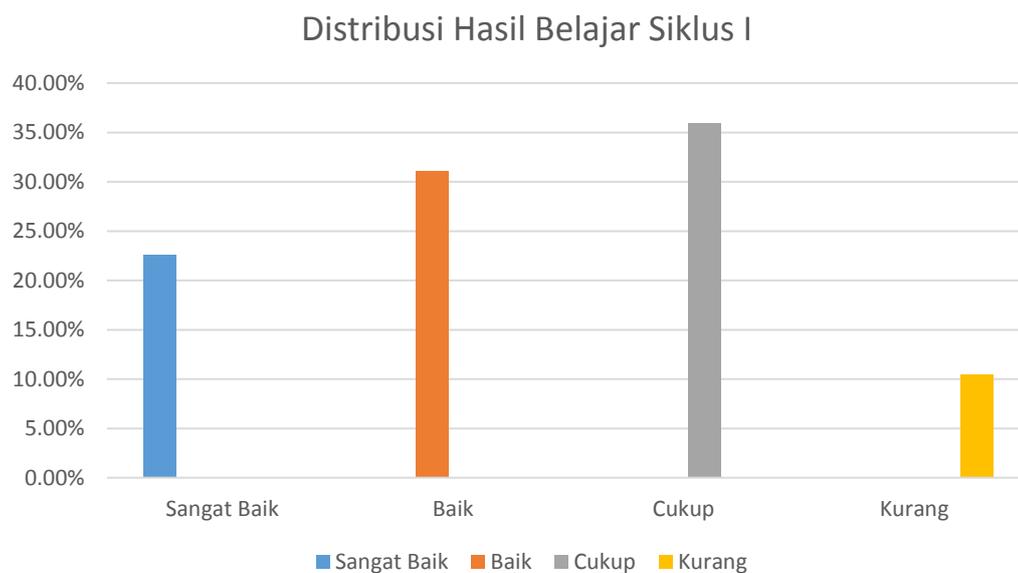


Diagram 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

DIAGRAM KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

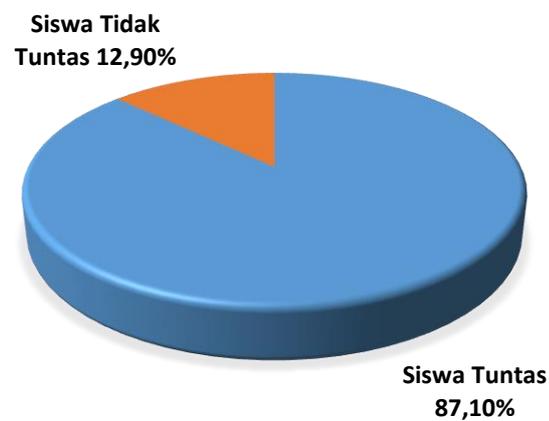


Diagram 4.4 menunjukkan bahwa 4 siswa yang mendapatkan hasil belajar dalam kategori kurang, siswa dalam kategori cukup 12 siswa, baik sebanyak 9 siswa, dan ada 6 siswa dalam kategori sangat baik. Dalam pembelajaran PKn pada siklus I ada 4 siswa yang belum tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70. Diagram pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal yaitu 87,10% pada siklus I dengan kategori sangat baik (Aqib, 2011:41).

4.1.1.3.4 Deskripsi Karakter Siswa Siklus I

Hasil pengamatan karakter siswa dalam pembelajaran Pkn melalui problem based learning berbantuan audiovisual merupakan suatu nilai tentang ketercapaian karakter yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran. Subjek pengamatan yaitu sebanyak 10 siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada materi keputusan bersama. Ada empat aspek karakter yang diamati, yaitu kerjasama, bertanggung jawab, disiplin dan jujur. Adapun data penilaian karakter yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Kerjasama	-	2	4	4	32	3,2
2.	Bertanggung Jawab	-	3	3	4	31	3,1
3	Disiplin	-	1	5	4	32	3,2
4	Jujur	-	3	4	3	30	3,0
Jumlah						125	
Rata-rata Skor						12,5	
Kriteria						A	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut

Tabel 4.9 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	A
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik	B
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang	D

Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan

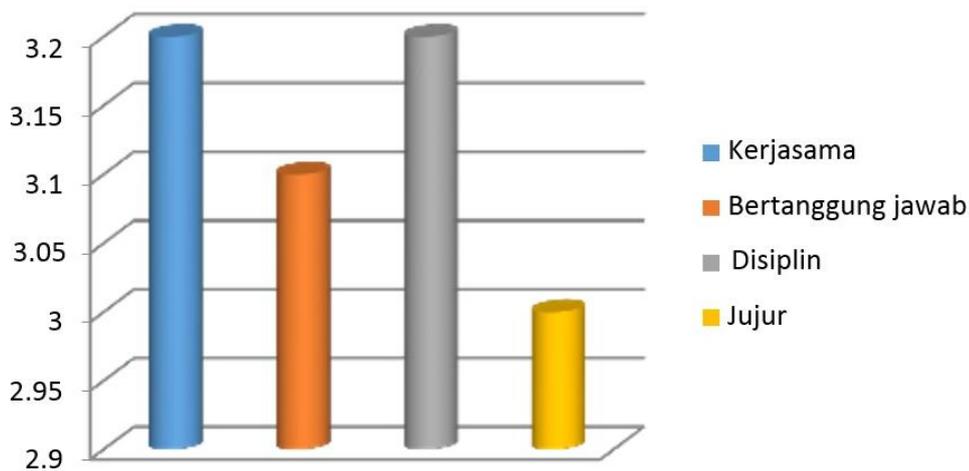
karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,6$	Kurang

Hasil penilaian ketercapaian karakter yang disajikan dalam bentuk grafik

adalah sebagai berikut:

Diagram 4.6 Ketercapaian Karakter Siswa Siklus I

Data tabel hasil pengamatan karakter siswa siklus I dalam pembelajaran Pkn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual memperoleh jumlah

skor rata-rata 125 dengan rata-rata 12,5 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun penjabaran dari indikator karakter siswa tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kerjasama

Pada indikator kerjasama memperoleh nilai rata-rata 3,2 Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 4 siswa melaksanakan 3 deskriptor, dan 2 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai kelompok, berinteraksi dengan teman sebangku, menyampaikan pendapat dalam kelompok dan menjaga kekompakan kelompok.

b. Bertanggung Jawab

Pada indikator bertanggung jawab memperoleh nilai rata-rata 3,1. Ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 3 siswa melaksanakan 3 deskriptor dan 3 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai prosedur, kesediaan menerima tugas dalam kelompok, menjawab tugas dengan jujur, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

c. Disiplin

Pada indikator disiplin memperoleh nilai rata-rata 3,2. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 5 siswa melaksanakan 3 deskriptor dan 1 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawa perlengkapan belajar lengkap, memperhatikan materi yang ditampilkan melalui

tayangan audiovisual, mematuhi tata tertib kelas, dan menjaga kekondusifan kelas selama pembelajaran.

d. Jujur

Pada indikator jujur memperoleh nilai rata-rata 3,0. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 3 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 11 siswa melaksanakan 4 deskriptor dan 3 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawa berpendapat sesuai kemampuan yang dimiliki, bersikap sportif selama diskusi, tidak mencontek pekerjaan teman, dan menghargai prestasi kelompok lain.

4.1.1.3.5. Deskripsi Aspek Psikomotor Siswa Siklus I

Hasil belajar psikomotor diperoleh dari hasil kerja dalam diskusi kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa materi keputusan bersama. Dalam Lembar Kerja Siswa menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah serta mengidentifikasi mengenai materi keputusan bersama berkaitan dengan 4 video secara acak. Adapun data penilaian psikomotor yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siklus I

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Berperan dalam diskusi kelompok	-	18	9	4	79	2,54
2.	Menulis hasil diskusi kelompok	-	8	18	5	90	2,90
Jumlah						169	
Rata-rata Skor						5,45	
Kriteria						B	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik	A
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang	D

Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Kriteria Ketuntasan Setiap Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,6$	Kurang

Data tabel 4.11 tersebut, menunjukkan bahwa nilai rerata dari hasil penilaian psikomotor siklus I adalah sebesar 169 dengan kriteria baik. Pada indikator berperan dalam diskusi kelompok skor 79 dengan rata-rata 2,54. Hal ini ditunjukkan dengan semua siswa sudah melaksanakan minimal 2 deskriptor. Pada indikator menulis hasil diskusi kelompok memperoleh skor 90 dengan rata-rata 2,90. Hal ini ditunjukkan dengan 8 orang melaksanakan 2 deskriptor, 18 orang telah melaksanakan 3 deskriptor dan 5 orang telah melaksanakan semua deskriptor.

4.1.1.4. Refleksi Siklus I

Dari hasil penelitian siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual. Refleksi ini dilaksanakan

oleh peneliti bersama dengan kolaborator untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung pada siklus I tersebut. Refleksi ini digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Adapun hasil refleksi pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Pada kegiatan membuka pelajaran guru belum menarik perhatian siswa, belum memberikan apersepsi belajar dan lupa memberikan acuan kepada siswa.
2. Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa masih menerawang apa yang akan dibahas pada pembelajaran hari ini.
3. Guru belum melakukan penguatan verbal maupun non verbal kepada siswa.
4. Guru hanya membimbing kelompok yang meminta bantuan guru, sehingga siswa yang tidak berani bertanya mengalami kesulitan.
5. Pada tahap eksplorasi, guru belum mampu menciptakan/mendorong terjadinya interaksi kelas secara optimal. Guru hanya bertanya kemudian siswa menjawab.
6. Guru belum melibatkan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran artinya masih ada beberapa siswa yang ramai sendiri atau diam tapi pada kenyataannya kurang memperhatikan pelajaran.
7. Guru belum bisa mengelola waktu secara tepat sehingga waktu yang diperlukan dalam siklus I masih tidak sesuai dengan waktu yang telah tersedia yaitu 2 x 35 menit.

8. Guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti selama proses pembelajaran berlangsung.
9. Siswa masih menjawab pertanyaan lisan dari guru secara klasikal.
10. Siswa belum berani untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
11. Dalam melakukan diskusi kelompok, ada beberapa siswa yang tidak fokus dan melimpahkan tugas pada anggotanya.
12. Dalam membandingkan hasil diskusi, siswa kurang aktif untuk bertanya ataupun menanggapi hasil pasangan lain.
13. Ketuntasan klasikal Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang diperoleh adalah 87,10% yaitu 27 dari 31 siswa tuntas belajar dan 12,90% yaitu 4 dari 31 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100. Adapun rata-rata kelas yaitu 77,25. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Sesuai hasil refleksi pada siklus I, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual masih diperlukan adanya revisi/perbaikan dengan melanjutkan ke siklus II karena indikator keberhasilan belum terpenuhi secara menyeluruh. Adapun perbaikan untuk siklus II adalah sebagai berikut:

1. Guru perlu memberikan apersepsi kepada siswa dan memberikan acuan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari pada saat awal pembelajaran.
2. Guru perlu menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa sehingga siswa mampu mengerti apa yang akan dibahas pada pembelajaran ini.
3. Guru perlu memberikan penguatan berupa verbal ataupun non verbal kepada siswa yang aktif maupun yang berani menyampaikan pendapat agar lebih termotivasi lagi.
4. Guru perlu membimbing setiap kelompok pada saat kerja kelompok, tidak hanya membimbing diskusi jika siswa meminta bantuan guru saja
5. Guru harus mampu mendorong terjadinya interaksi kelas antar siswa maupun antar kelompok, baik itu di awal pembelajaran, selama proses diskusi antar kelompok maupun akhir pembelajaran sehingga siswa berani untuk bertanya, mengemukakan pendapat maupun memberikan tanggapan.
6. Guru harus menyampaikan waktu pembelajaran secara tepat kepada siswa sehingga siswa mengerti kapan pembelajaran berakhir dan tidak meminta waktu tambahan.
7. Guru harus melibatkan siswa secara intelektual dan emosional dalam keseluruhan pembelajaran.
8. Guru harus lebih optimal dalam hal mengelola kelas agar kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan kondusif.
9. Guru harus memberikan rangsangan kepada siswa sehingga siswa berani untuk mengajukan pertanyaan terkait dengan pembelajaran

10. Guru harus memberikan bimbingan kepada siswa agar mencatat materi yang disampaikan guru agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan guru.
11. Membimbing siswa agar bertanggung jawab terhadap tugas yang diterima.
12. Memberikan motivasi yang lebih pada siswa agar aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menanggapi hasil presentasi siswa lain.
13. Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu: meningkatkan ketuntasan klasikal yang sesuai dengan indikator keberhasilan dengan memperbaiki pembelajaran pada siklus I secara keseluruhan.

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Perencanaan Siklus II

Dalam penelitian ini, perencanaan tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP dengan kompetensi dasar 4. Menghargai keputusan bersama, materinya tentang lapang dada melalui problem based learning berbantuan audiovisual.
- b. Mempersiapkan sumber belajar untuk bahan dalam mengajar mata pelajaran PKn materi lapang dada dan media pembelajaran yang berupa tampilan audiovisual (video) yang berkaitan mengenai materi lapang dada.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis diakhir pembelajaran dan lembar kerja siswa yang digunakan dalam diskusi kelompok.

- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam proses pembelajaran.
- e. Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang berlangsung.

4.1.2.2. Pelaksanaan siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan menerapkan model problem based learning pada mata pelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada,

hari/tanggal : Senin, 23 Maret 2015

waktu pembelajaran : 2 x 35 menit

pukul : 07.00 – 08.15 WIB

materi : Lapang Dada

Standar Kompetensi siklus II yaitu: “4. Menghargai keputusan bersama”.

Kompetensi Dasar siklus II yaitu: “4.2 Memahami keputusan bersama”.

Sedangkan, indikator pada siklus II yaitu: (1) menerima hasil keputusan bersama; (2) menghargai hasil keputusan secara lapang dada; dan (3) memahami arti dari lapang dada. Pada siklus II kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan akhir. Uraian kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

4.1.2.2.1. Pra Kegiatan (5 menit)

Pada tahapan pra kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru adalah memberi salam, mengajak siswa berdoa dengan menyuruh ketua kelas

memimpin berdo'a, melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa, dan pengkondisian kelas sebelum memulai pelajaran. Siswa diminta untuk mempersiapkan perlengkapan atau alat-alat belajar yang diperlukan dan mengkondisikan diri untuk tenang.

4.1.2.2.2. Kegiatan awal (5 menit)

Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan pelajaran yang lalu mengenai keputusan bersama, "Kemarin kita sudah mempelajari keputusan bersama, ingatkah kalian materi mengenai DPR, MPR dan DPRD?" hampir seluruh siswa menjawab ingat dan sebagian siswa ada yang menjawab tidak ingat. Kemudian guru bertanya lagi, "Apa arti dari lapang dada itu sendiri, siapa yang tahu?" sebagian siswa belum mengetahuinya. Selanjutnya, guru memberitahu kepada siswa tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan siklus II, yaitu: "Lapang dada". Guru menginformasikan tujuan dari mempelajari materi tersebut bagi siswa.

4.1.2.2.3. Kegiatan Inti (40 menit)

Kegiatan inti dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Guru memutar video yang ada dalam slide audiovisual. Siswa antusias mengamati video yang ditayangkan. Sebagian besar siswa sudah mencatat hal-hal penting yang ada dalam video. Guru menjelaskan materi mengenai lapang dada sambil melakukan tanya jawab tentang video yang sedang ditampilkan. Guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan apa yang tidak mereka ketahui

b. Elaborasi

Siswa berkelompok dengan teman sebangku. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi yaitu dikerjakan secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban kemudian menyusun jawaban baru yang dianggap paling benar dan menuliskannya dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru membagikan 1 lembar kerja pada tiap kelompok. Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah selesai diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan kerjasama pada saat menyelesaikan lembar kerja, beberapa kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok. Guru memberikan penguatan pada siswa dengan penguatan verbal dan gestural. Penguatan verbal berupa pujian dan membenarkan jawaban kelompok. Penguatan gestural berupa pemberian tepuk tangan untuk kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

c. Konfirmasi

Setelah selesai mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan menekankan jawaban yang

benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tapi tidak ada siswa yang bertanya.

4.1.2.2.4 Kegiatan akhir (20 menit)

Kegiatan penutup berupa kegiatan penyimpulan materi, evaluasi dan pemberian tindak lanjut. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru dan siswa menyebutkan pokok-pokok materi dalam pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Setelah itu, guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan oleh siswa sebagai tolak ukur kemampuan siswa memahami materi yang telah diajarkan. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, walaupun masih ada siswa yang kurang fokus terhadap pekerjaannya sendiri. Namun demikian, guru dapat mengkondisikan siswa untuk menyelesaikan soal evaluasi, sehingga setelah batas waktu habis semua siswa telah menyelesaikan soal evaluasi. Setelah kegiatan selesai, guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya yaitu demokrasi.

4.1.2.3. Observasi Siklus II

4.1.2.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus II diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.14 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No.	Indikator	Skor
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa (ketrampilan membuka pembelajaran)	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan (ketrampilan menggunakan variasi, dan menjelaskan)	3
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	3
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (problem based learning) (ketrampilan bertanya dan keterampilan mengadakan variasi)	3
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (problem based learning) (keterampilan membimbing diskusi kelompok)	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (problem based learning) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengajar perseorangan)	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (problem based learning) (keterampilan memberi penguatan dan keterampilan)	3
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa (keterampilan menutup pembelajaran dan keterampilan mengelola kelas)	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa (Keterampilan menutup pembelajaran)	2
Jumlah Skor		26
Kriteria		B

Keterangan:

Tabel 4.15 Kriteria Seluruh Indikator

Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

- (1) Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- (2) Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- (3) Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
- (4) Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

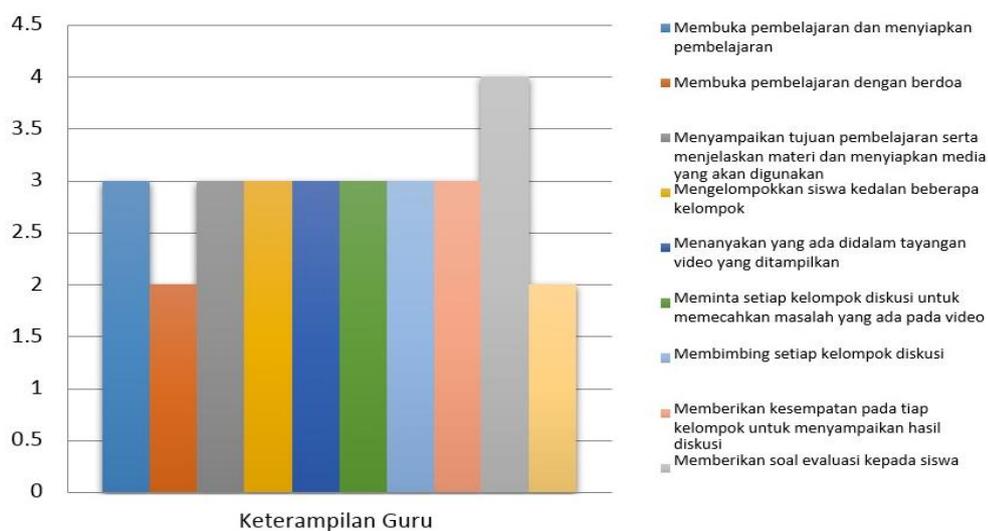
Tabel 4.16 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik
$1,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,0$	Kurang

Data hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II disajikan dalam

diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.7 Keterampilan Guru pada Siklus II



Data hasil pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus II diperoleh jumlah skor dari semua indikator yaitu 26, rata-rata skor 2,9 dengan kriteria baik (B). Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Membuka pembelajaran

Pada indikator membuka pembelajaran memperoleh skor 2 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan deskriptor yang muncul yaitu guru sudah mengajak siswa untuk berdoa bersama, serta memberikan motivasi terkait materi yang lalu “Anak-anak apa yang kalian ketahui mengenai keputusan bersama?”. Lalu guru memberikan pertanyaan “Apa yang kalian ketahui mengenai lapang dada?”. Guru belum melakukan presensi kepada siswa yang tidak masuk serta guru tidak melakukan motivasi yang dilakukan seperti sebelumnya.

(2) Menyampaikan tujuan, materi dan menyiapkan media yang digunakan

Pada indikator menyampaikan materi dengan tayangan audiovisual memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan deskriptor yang muncul yaitu menyampaikan materi pembelajaran serta menyiapkan media yang akan digunakan. Guru sekarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada pembelajaran ini. Tetapi guru kurang merespon jawaban siswa mengenai apersepsi yang lalu..

(3) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

Pada indikator Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang

nampak yaitu guru membagi kelompok kedalam beberapakeleompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa serta menjaga kondusifitas diskusi secara kelompok. Guru jugamengaturtempat duduk sesuai kelompok agar siswa yang mendapat kelompok berbeda tidak bercampur. Namun guru belum memberi petunjuk/arahan yang jelas bagi tiap siswa yang akan berkelompok.

(4) Menanyakan isi dari video yang ditampilkan

Pada menanyakan isi dari video yang ditampilkan memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi video yang telah ditampilkan oleh guru serta memberikan waktu berpikir siswa untuk menanyakan hal yang tidak dia mengerti. Guru juga memberikan penguatan verbal ataupun non verbal kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru berkaitan dengan isi dari video yang ditampilkan. Tetapi guru belum menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video yang ditampilkan.

(5) Meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video

Indikator keterampilan guru membimbing kelompok diskusi untuk memecahkan masalah memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan guru memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi untuk memecahkan masalah serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencatat hasil diskusi ataupun menulis materi yang ada. Guru memberikan petunjuk pengerjaan untuk diskusi sehingga setiap kelompok mampu menangkap maksud

dari tugas yang diberikan. Namun guru tidak menayangkan kembali video yang ditampilkan pada siswa.

(6) Membimbing setiap kelompok diskusi

Pada indikator membimbing kelompok diskusi memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang nampak yaitu saat diskusi berjalan guru memberikan pengarahan pada setiap kelompok yang bertanya yang belum dipahami dalam melakukan diskusi, guru juga berkeliling untuk membimbing diskusi serta memberikan penjelasan kepada setiap kelompok saat mengalami kesulitan pengerjaan. Tetapi dalam membimbing kelompok diskusi guru belum merespon siswa yang bertanya dikarenakan pertanyaan yang dilontarkan bersifat mencari jawaban bukan dari pemikiran mereka melainkan dari guru.

(7) Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator memberikan kesempatan kepadasetiap kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang nampak yaitu guru mengingatkan kepada siswa untuk tidak ramai saat pembacaan hasil diskusi agar semua kelompok mendengar hasil diskusi yang dibacakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil diskusi, guru memberikan penguatan kepada siswa berupa tepuk tangan saat penyampaian hasil diskusi kelompok berakhir. Namun guru belum memberi motivasi kepada siswa agar aktif dalam menyampaikan hasil

diskusi dengan cara yang sama seperti yang telah dilakukan pada pembelajaran yang lalu.

(8) Memberikan soal evaluasi kepada siswa

Pada indikator memberikan soal evaluasi pada siswa memperoleh skor 4 dengan kriteria cukup (A). Ditunjukkan dengan 4 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberikan soal evaluasi kepada para siswa, memberi petunjuk pengerjaan soal dibawah lembar nama serta kelas dan nomor, guru berkeliling untuk mengecek jawaban siswa apakah sama karena mencontek teman sebangku atau tidak dan guru memberi cukup waktu untuk pengerjaan soal evaluasi sehingga semua siswa mampu mengerjakan semua soal tepat waktu.

(9) Menutup Pembelajaran

Pada indikator menutup pembelajaran memperoleh skor 2 dengan kriteria cukup (C). Dalam hal ini guru melakukan doa bersama saat semua siswa ingin pulang. Guru juga menyimpulkan bersama siswa mengenai pembelajaran hari ini. Deskriptor lain yang belum tampak yaitu guru belum melakukan refleksi hasil belajar serta guru memberi tindak lanjut seperti pemberia tugas rumah atau semacamnya. Instrumen keterampilan guru dalam penelitian ini selain dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru juga menggunakan lembar wawancara keterampilan guru.

Hasil dari wawancara dengan kolaborator pada siklus II diantaranya: penerapan problem based learning berbantuan audiovisual yang dilakukan sudah bagus namun ada beberapa masukan yang diberikan. Waktu harus diperhatikan dan

tidak boleh melebihi jam pelajaran yang ditentukan. Pengkondisian masih siswa perlu diperhatikan lagi karena masih ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan. Pemberian motivasi kepada siswa masih kurang pada awal pembelajaran. Model *problem based learning* berbantuan audiovisual sudah cocok digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn.

4.1.2.3.2 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

a. Deskripsi Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa 10 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 4 pada pelaksanaan tindakan siklus I pada pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual di kelas VASDN Bojong Salaman 02 Semarang semua siswa masuk. Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.17 Data Rata-rata Aktivitas Siswa
Tiap Indikator Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati									Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	RA	3	3	2	1	2	3	2	3	2	21	Baik
2	LWS	2	3	3	1	3	3	1	3	2	21	Baik
3	DW	2	3	2	1	2	4	2	3	2	21	Baik
4	KHA	3	4	3	3	4	3	3	4	2	29	Sangat Baik
5	IJP	2	3	4	1	3	3	2	3	3	24	Baik
6	IIH	3	4	4	3	4	2	3	3	2	28	Baik

7	DDS	2	3	3	2	2	3	2	4	2	23	Baik
8	DR	3	4	3	3	3	2	2	3	3	26	Baik
9	PNA	3	2	3	2	3	2	2	3	2	22	Baik
10	MHW	2	2	4	1	4	3	2	2	1	21	Baik
Rata-rata		2.5	3.1	3.1	1.8	3	2.8	2.1	3.1	2.1	23,6	Baik

Keterangan :

Tabel 4.18 Kriteria Seluruh Indikator
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

- (1) Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- (2) Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- (3) Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
- (4) Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

Tabel 4.19 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik

$1,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,0$	Kurang

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.8 Skor Aktivitas Siswa Siklus II

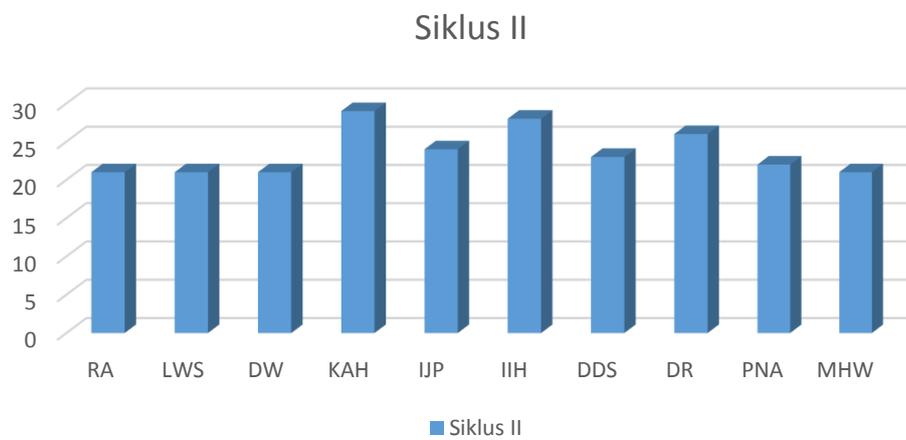
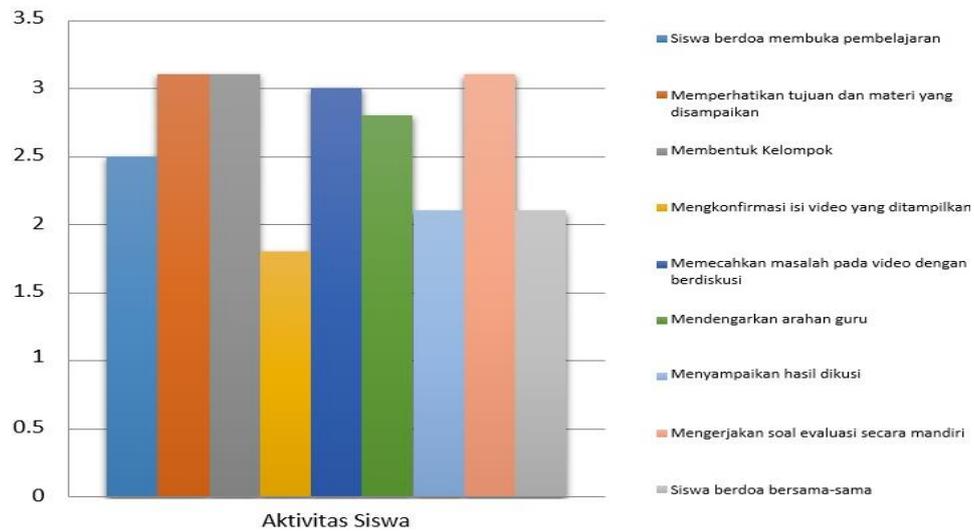


Diagram 4.9 Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus II



Sesuai dengan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus II, diperoleh

skor 236 dan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 23,6, dengan kriteria baik (B).

Penjabaran dari setiap indikator aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

(1) Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai

Pada indikator Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai memperoleh jumlah skor 25 dengan rata-rata 2,5 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 5 siswa mendapatkan skor 2, dan 5 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap menerima pelajaran dari guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 62,5%.

(2) Memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan

Pada indikator memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan memperoleh jumlah skor 31 dengan rata-rata 3,1 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 2 siswa mendapatkan skor 2, 5 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 77,5%.

(3) Siswa berkelompok

Pada indikator siswa berkelompok memperoleh jumlah skor 31 dengan rata-rata 3,1 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 2 siswa mendapatkan skor 1,

4 siswa mendapatkan skor 2, 3 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa tenang saat membentuk kelompok serta menyimak arahan dari guru, tetapi ada beberapa siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung dan beberapa siswa tersebut belum bisa menangkap isi dari arahan yang telah diberikan oleh guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 77,5%.

(4) Mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan

Pada indikator mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan memperoleh jumlah skor 18 dengan rata-rata 1,8 kriteria cukup (C). Ditunjukkan dengan 5 siswa mendapatkan skor 1, 2 siswa mendapatkan skor 2, dan 3 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 45%.

(5) Memecahkan masalah yang terdapat pada video

Pada indikator memecahkan masalah yang terdapat pada video memperoleh jumlah skor 30 dengan rata-rata 3 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 siswa mendapatkan skor 2, 4 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 4. Siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku

mereka seta ada saja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok.. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 70%.

(6) Mendengarkan arahan dari guru

Pada indikator mendengarkan arahan dari guru memperoleh jumlah skor 28 dengan rata-rata 2,8 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 siswa mendapatkan skor 3, dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 70%.

(7) Menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator menyampaikan hasil diskusi memperoleh jumlah skor 21 dengan rata-rata 2,1 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 1, 7 siswa mendapatkan skor 2, dan 2 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 52,5%.

(8) Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

Pada indikator mengrejakan soal evaluasi secara mandiri memperoleh jumlah skor 31 dan rata-rata skor 3,1 dengan kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 2, 7 siswa mendapatkan skor 3 dan 2 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 77,5%.

(9) Menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama

Pada indikator menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama memperoleh jumlah skor 21 dengan rata-rata 2,1 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 1, 7 siswa mendapatkan skor 2, dan 2 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 52,5%.

4.1.2.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus II merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran PKn dengan melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual. Adasejumlah 31 siswa yang mengikuti dan mengerjakan soal evaluasi. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi lapang dada. Nilai siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan

audiovisual pada siklus II dapat disajikan dalam tabel 4.20 pemaparan distribusi nilai sebagai berikut:

Tabel 4.20 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No	Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Bobot skor	Persentase	Rata-rata
1.	Sangat Baik	86-100	13	1210	46,10%	
2.	Baik	76-85	12	995	37,91%	
3.	Cukup	70-75	4	290	11,04%	
4.	Kurang	0-69	2	130	4,95%	
Jumlah			31	2625	100%	84,67

Data tabel 4.20 menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam kriteria baik, skor rata-rata kelas yang dicapai sebesar 84,67. Hasil belajar tersebut dinilai belum mencapai tujuan dari dilakukannya penelitian ini, karena masih ada 2 siswa atau sebanyak 4,95% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu 70. Sebanyak 13 siswa atau 46,10% memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 1210. Siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria baik sebanyak 12 atau 37,91% antara 76-85 dengan jumlah skor 995. Sebanyak 4 siswa atau 11,04% memperoleh nilai dengan kriteria cukup yaitu antara 70-75 dengan jumlah skor 290. Sebanyak 2 siswa atau 4,95% memperoleh nilai dengan kriteria kurang yaitu antara 0-69. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual pada siklus II disimpulkan tergolong masih perlu dioptimalkan lagi walaupun sudah mencapai target ketuntasan klasikal kelas,

yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas. Peningkatan media audiovisual menjadi lebih menarik sangat diperlukan untuk lebih menarik perhatian siswa mempelajari materi pembelajaran. Kekondusifan kelas masih belum begitu terjaga mengingat penerapan kegiatan mencari pasangan sangat diperlukan pengelolaan kelas yang baik agar keaktifan siswa dapat terkontrol, namun penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual ini cenderung berhasil dalam menumbuhkan respon minat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus II yang diujikan oleh guru kepada siswa dengan beberapa macam soal. Soal evaluasi tersebut mengujikan materi-materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Soal evaluasi tersebut terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian. Hasil evaluasi mata pelajaran PKn materi lapang dada dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Diagram 4.10 Distribusi Hasil Evaluasi Siklus II

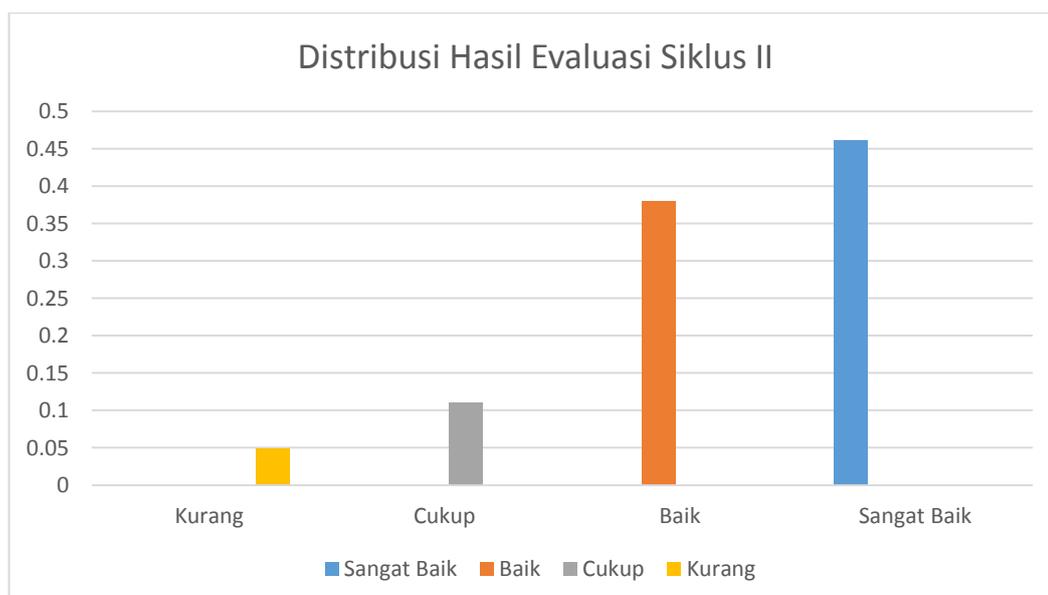


Diagram 4.11 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II

Diagram 4.10 menunjukkan 2 siswa yang mendapatkan hasil belajar dalam kategori kurang, siswa yang mendapatkan kategori cukup sebanyak 4 siswa, siswa yang mendapatkan kategori baik sebanyak 12 siswa dan ada 13 siswa dalam kategori sangat baik. Dalam pembelajaran PKn pada siklus II ada 2 siswa yang belum tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

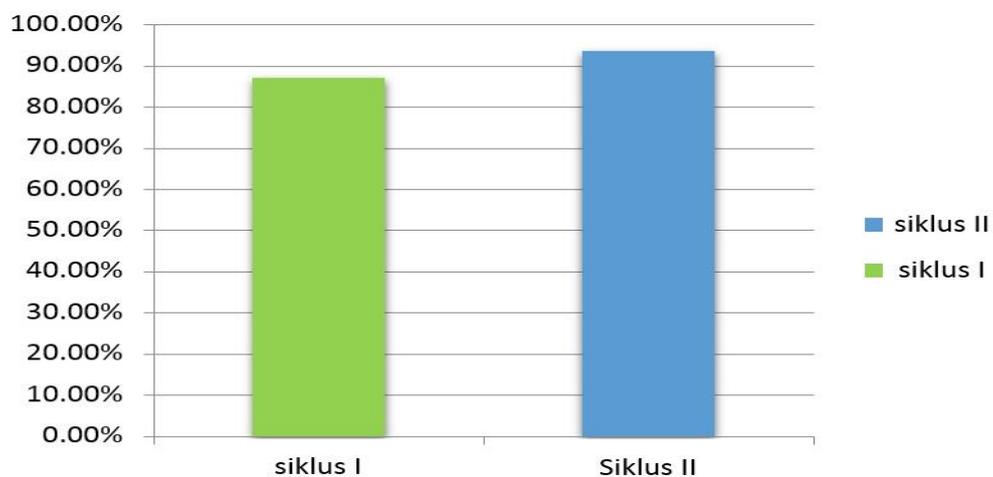
Diagram 4.12 Peningkatan Ketuntasan Klasikal Siklus I dan siklus II

Diagram pada gambar 4.12 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 6,44% dari ketuntasan belajar klasikal siklus I yaitu 87,10% dengan kategori baik meningkat menjadi 93,54% pada siklus II dengan kategori sangat baik (Aqib, 2010:41).

4.1.2.3.4 Deskripsi Karakter Siswa Siklus II

Hasil pengamatan karakter siswa dalam pembelajaran Pkn melalui problem based learning berbantuan audiovisual merupakan suatu nilai tentang ketercapaian karakter yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran. Subjek pengamatan yaitu sebanyak 10 siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada materi lapang dada. Ada empat aspek karakter yang diamati, yaitu kerjasama, bertanggung jawab, disiplin dan jujur. Adapun data penilaian karakter yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21 Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1	Kerjasama	-	2	3	5	34	3,4
2	Bertanggung Jawab	-	1	5	4	32	3,2
3	Disiplin	-	1	5	4	32	3,2
4	Jujur	-	2	4	4	30	3,0
Jumlah						128	
Rata-rata Skor						12,8	
Kriteria						A	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut

Tabel 4.22 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	A

$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik	B
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang	D

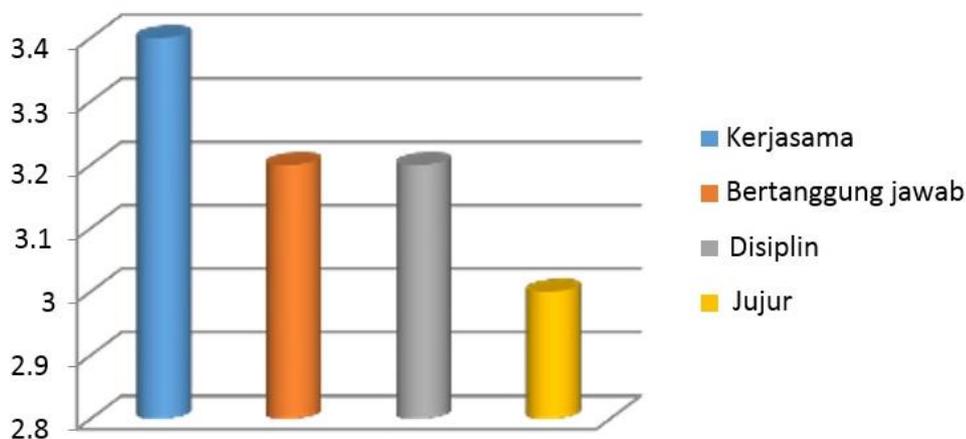
Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.23 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,6$	Kurang

Hasil penilaian ketercapaian karakter yang disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:

Diagram 4.13 Ketercapaian Karakter Siswa Siklus II



Data tabel hasil pengamatan karakter siswa siklus II dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual memperoleh jumlah skor rata-rata 128 dengan rata-rata 12,8 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun penjabaran dari indikator karakter siswa tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kerjasama

Pada indikator kerjasama memperoleh nilai rata-rata 3,4. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 5 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 3 siswa melaksanakan 3 deskriptor, dan 2 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai kelompok, berinteraksi dengan teman sebangku, menyampaikan pendapat dalam kelompok dan menjaga kekompakan kelompok.

b. Bertanggung Jawab

Pada indikator bertanggung jawab memperoleh nilai rata-rata 3,2. Ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 5 siswa melaksanakan 3 deskriptor dan 1 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai prosedur, kesediaan menerima tugas dalam kelompok, menjawab tugas dengan jujur, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

c. Disiplin

Pada indikator disiplin memperoleh nilai rata-rata 3,2. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 5 siswa melaksanakan 3 deskriptor dan 1 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawaperengkapan belajar lengkap, memperhatikan materi yang ditampilkan melalui tayangan audiovisual, mematuhi tata tertib kelas, dan menjaga kekondusifan kelas selama pembelajaran.

d. Jujur

Pada indikator jujur memperoleh nilai rata-rata 3,0. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor, 4 siswa melaksanakan 3 deskriptor dan 2 siswa melaksanakan 2 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawa berpendapat sesuai kemampuan yang dimiliki, bersikap sportif selama diskusi, tidak mencontek pekerjaan teman, dan menghargai prestasi kelompok lain.

4.1.2.3.5. Deskripsi Aspek Psikomotor Siswa Siklus II

Hasil belajar psikomotor diperoleh dari hasil kerja dalam diskusi kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa materi keputusan bersama. Dalam lembar kerja siswa menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah serta mengidentifikasi mengenai materi lapang dada dengan video kericuhan pada sidang DPR RI. Adapun data penilaian psikomotor yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.24 Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siklus II

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Berperan dalam diskusi kelompok	-	12	14	5	84	2,71
2.	Menulis hasil diskusi kelompok	-	8	15	8	85	2,74
Jumlah						169	
Rata-rata Skor						5,45	
Kriteria						B	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan

psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.25 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik	A
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang	D

Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.26 Kriteria Ketuntasan Setiap Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,6$	Kurang

Data tabel 4.24 tersebut, menunjukkan bahwa nilai rerata dari hasil penilaian psikomotor siklus II adalah sebesar 169 dengan kriteria baik. Pada indikator berperan dalam diskusi kelompok skor 84 dengan rata-rata 2,71. Hal ini ditunjukkan dengan semua siswa sudah melaksanakan minimal 2 deskriptor. Pada indikator menulis hasil diskusi kelompok memperoleh skor 85 dengan rata-rata 2,74. Hal ini ditunjukkan dengan 8 orang melaksanakan 2 deskriptor, 15 orang telah melaksanakan 3 deskriptor dan 8 orang telah melaksanakan semua deskriptor.

4.1.2.4. Refleksi Siklus II

Hasil penelitian siklus II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual. Refleksi ini dilaksanakan oleh peneliti bersama dengan kolaborator untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung pada siklus II tersebut. Refleksi ini digunakan

sebagai pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus III. Adapun hasil refleksi pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audio visual adalah sebagai berikut:

1. Guru masih kurang dalam memotivasi dan memusatkan pikiran siswa untuk menerima pembelajaran
2. Guru hanya membimbing kelompok yang meminta bantuan guru, sehingga siswa yang tidak berani bertanya mengalami kesulitan
3. Pada saat guru membuka pembelajaran dan menjelaskan materi dengan CD pembelajaran masih ada beberapa siswa yang belum siap menerima pembelajaran, ditunjukkan dengan beberapa siswa masih bermain dengan teman sebangku
4. Dalam membandingkan hasil diskusi, siswa kurang aktif untuk bertanya ataupun menanggapi hasil pasangan lain
5. Masih ada beberapa siswa yang malu untuk bertanya pada guru saat mengalami kesulitan
6. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II yang diperoleh adalah 93,54% yaitu 29 dari 31 siswa tuntas belajar dan 6,46% yaitu 2 dari 31 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Adapun rata-rata kelas yaitu 84,67. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 70.

Sesuai hasil refleksi pada siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual masih diperlukan adanya revisi/perbaikan dengan melanjutkan ke siklus III karena indikator keberhasilan belum terpenuhi secara menyeluruh. Adapun perbaikan untuk siklus III adalah sebagai berikut:

1. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar dapat fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Memberikan kesempatan pada semua siswa untuk mengajukan pertanyaan bila mengalami kesulitan.
3. Meningkatkan kepercayaan diri siswa agar berani mengungkapkan pendapat.
4. Perbaikan yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa
Memusatkan perhatian siswa, sehingga siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru dan membimbing siswa untuk mencatat materi.
5. Siswa diberi motivasi yang lebih agar aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menanggapi hasil presentasi siswa lain.

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1 Perencanaan Siklus III

Dalam penelitian ini, perencanaan tindakan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP dengan kompetensi dasar 4.2 Memahami keputusan bersama, materinya tentang demokrasi melalui problem based learning berbantuan audiovisual.
- b. Mempersiapkan sumber belajar untuk bahan dalam mengajar mata pelajaran PKn materi demokrasi dan media pembelajaran yang berupa tampilan audiovisual dalam bentuk video yang berkaitan dengan bentuk serta demokrasi Indonesia saat ini.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis diakhir pembelajaran dan lembar kerja siswa yang digunakan dalam diskusi kelompok.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam proses pembelajaran.
- e. Menyiapkan lembar catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang berlangsung.

4.1.3.2. Pelaksanaan siklus III

Siklus III dilaksanakan dengan menerapkan model problem based learning pada mata pelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada:

hari/tanggal : Senin. 30 Maret 2015

waktu : 2 x 35 menit

pukul : 07.00 – 08.15 WIB

materi : Demokrasi

Standar Kompetensi siklus III yaitu: “4. Menghargai keputusan bersama”.

Kompetensi Dasar siklus III yaitu: “4.2 Memahami keputusan bersama”.

Sedangkan, indikator pada siklus III yaitu: (1) memahami demokrasi; (2) menjelaskan demokrasi; dan (3) memberi contoh bentuk demokrasi. Pada siklus III kegiatan pembelajaran yang dilakukan meliputi pra kegiatan, kegiatan awal, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan akhir.

Uraian kegiatan pembelajaran pada pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

4.1.3.2.1. Pra Kegiatan (5 menit)

Pada tahapan pra kegiatan pembelajaran, kegiatan yang dilakukan guru adalah memberi salam, mengajak siswa berdoa dengan menyuruh ketua kelas memimpin berdo'a, melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa, dan pengkondisian kelas sebelum memulai pelajaran. Siswa diminta untuk mempersiapkan perlengkapan atau alat-alat belajar yang diperlukan dan mengkondisikan diri untuk tenang.

4.1.3.2.2. Kegiatan awal (5 menit)

Guru melakukan apersepsi dengan mengingatkan pelajaran peristiwa perumusan teks proklamasi kemudian mengaitkan materi dengan bertanya pada siswa, "Ingatkah kalian pelajaran kemarin?. Sebelum memulai pelajaran, guru melakukan motivasi agar siswa lebih semangat belajar dengan tepuk semangat," Ayo anak-anak, sebelum kita memulai pelajaran hari ini kita lakukan tepuk semangat terlebih dahulu". Selanjutnya, guru memberitahu kepada siswa tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan siklus III, yaitu: "Demokrasi". Guru menginformasikan tujuan dari mempelajari materi tersebut bagi siswa.

4.1.3.2.3. Kegiatan Inti (40 menit)

Kegiatan inti dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.

a. Eksplorasi

Selanjutnya guru bertanya “Apa kalian tahu mengenai demokrasi?” karena siswa belum mengetahui guru memutar video yang ada dalam slide audiovisual. Siswa antusias mengamati video yang ditayangkan. Guru menjelaskan materi peristiwa perumusan teks proklamasi sambil melakukan tanya jawab tentang video melalui slide audiovisual yang sedang ditampilkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis hal-hal yang ada pada tayangan audiovisual yang ditayangkan oleh guru. Sese kali siswa bertanya mengenai tulisan serta memberikan arahan guru untuk memundurkan tayangan karena video terlalu cepat sehingga guru melakukan play/pause secara bergantian. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang tidak dimengerti mengenai materi demokrasi. Guru juga memberikan penguatan verbal berupa motivasi.

b. Elaborasi

Siswa diberikan pertanyaan oleh guru melalui tayangan slide audiovisual untuk dijawab di buku tulis masing-masing secara individu. Siswa menulis dan menjawab pertanyaan tersebut dengan tidak mencontek teman yang lain. Siswa berkelompok dengan teman yang sudah ditunjuk sebelumnya. Guru menjelaskan proses berlangsungnya diskusi yaitu dikerjakan secara berkelompok untuk mendiskusikan jawaban kemudian setiap kelompok menyusun jawaban baru yang

dianggap paling benar dan menulisnya dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Guru membagikan satu lembar kerja pada tiap kelompok. Guru membimbing jalannya diskusi dengan membimbing siswa dalam kelompok yang mengalami kesulitan. Setelah selesai diskusi dalam kelompok dengan berbagi pengetahuan dan kerjasama pada saat menyelesaikan lembar kerja, beberapa kelompok ditunjuk guru secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Pada saat kelompok yang maju mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya, kelompok lain diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan jika ada kelompok yang mempunyai jawaban berbeda yang berlangsung secara berulang untuk setiap kelompok. Guru memberikan penguatan pada siswa dengan penguatan verbal dan gestural. Penguatan verbal berupa pujian dan membenarkan jawaban kelompok. Penguatan gestural berupa pemberian tepuk tangan untuk kelompok yang mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

c. Konfirmasi

Setelah selesai mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya guru mengkonfirmasi hasil diskusi kelompok dengan menekankan jawaban yang benar dan menambahkan jawaban yang tepat untuk jawaban yang kurang tepat. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, tapi tidak ada siswa yang bertanya.

4.1.3.2.4 Kegiatan akhir (20 menit)

Kegiatan penutup berupa kegiatan penyimpulan materi, evaluasi dan pemberian tindak lanjut. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran yang

telah dipelajari. Setelah itu, guru membagikan soal evaluasi untuk dikerjakan oleh siswa sebagai tolak ukur kemampuan siswa memahami materi yang telah diajarkan. Siswa mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, walaupun masih ada siswa yang kurang fokus terhadap pekerjaannya sendiri. Namun demikian, guru dapat mengkondisikan siswa untuk menyelesaikan soal evaluasi, sehingga setelah batas waktu habis semua siswa telah menyelesaikan soal evaluasi. Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, guru menugaskan siswa untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya agar siswa belajar dan mempunyai bekal dalam pembelajaran materi selanjutnya.

4.1.3.3. Observasi siklus III

4.1.3.3.1. Deskripsi Observasi Keterampilan Guru Siklus III

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual pada siklus III diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.27 Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No.	Indikator	Skor
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa (ketrampilan membuka pembelajaran)	4
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan (ketrampilan menggunakan variasi, dan menjelaskan)	4
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	3
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>) (ketrampilan bertanya dan keterampilan mengadakan variasi)	3

5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengelola kelas)	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengajar perseorangan)	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>)	4
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa (keterampilan menutup pembelajaran dan keterampilan mengelola kelas)	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa (Keterampilan menutup pembelajaran)	3
Jumlah Skor		31
Kriteria		A

Keterangan:

Tabel 4.28 Kriteria Seluruh Indikator

Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data keterampilan guru :

- (1) Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- (2) Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- (3) Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.

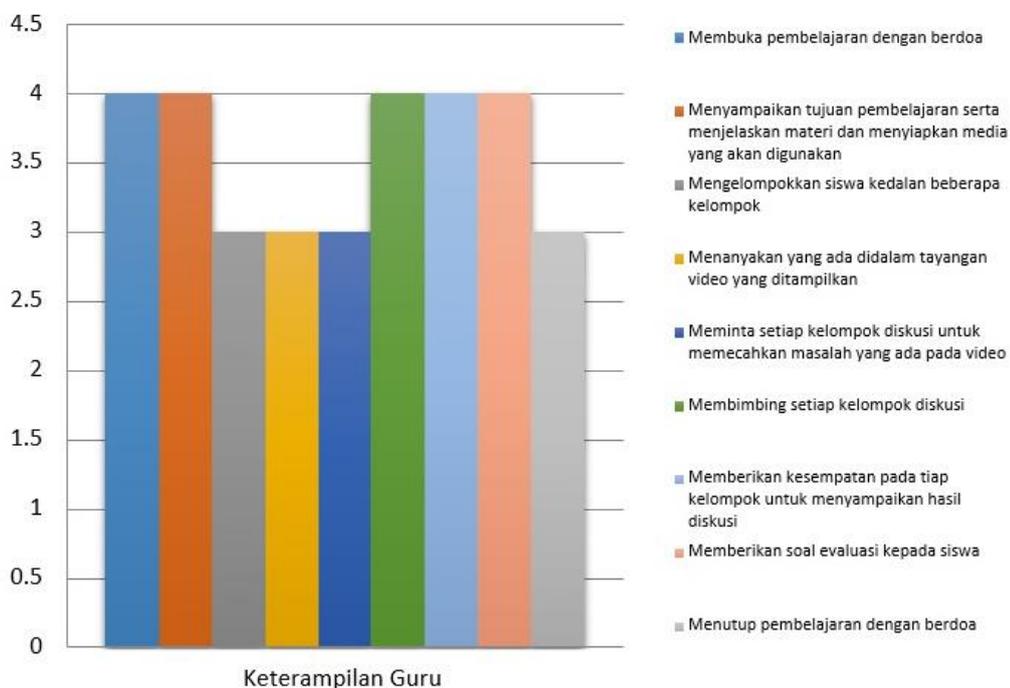
- (4) Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

Tabel 4.29 Kriteria Tiap Indikator
Lembar Observasi Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik
$1,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,0$	Kurang

Data hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus III disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.14 Keterampilan Guru Siklus III



Data hasil pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual pada siklus III diperoleh jumlah

skor dari semua indikator yaitu 31, rata-rata skor 3,7 dengan kriteria sangat baik (A). Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

(1) Membuka pembelajaran

Pada indikator membuka pembelajaran memperoleh skor 4 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan semua deskriptor tampak yaitu guru sudah mengajak siswa untuk berdoa bersama, serta memberikan motivasi terkait materi yang lalu “Anak-anak kemarin kita sudah belajar mengenai lapang dada, coba apa itu lapang dada?”. Guru melakukan presensi kepada siswa yang tidak masuk serta guru melakukan motivasi yang dilakukan seperti sebelumnya yaitu dengan tepuk semangat.

(2) Menyampaikan tujuan, materi dan menyiapkan media yang digunakan

Pada indikator menyampaikan materi dengan tayangan audiovisual memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan semua deskriptor muncul yaitu menyampaikan materi pembelajaran serta menyiapkan media yang akan digunakan. Guru sekarang menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada pembelajaran ini. Guru kali ini memberikan respon positif terhadap jawaban siswa sehingga menambah penilaian kepada siswa.

(3) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

Pada indikator Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang tampak yaitu guru membagi kelompok kedalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 siswa serta menjaga kondusifitas diskusi secara kelompok. Guru

jugamengaturtempat duduksesuai kelompok agar siswa yang mendapat kelompok berbeda tidak bercampur. Namun guru belum memberi petunjuk/arahan yang jelas bagi tiap siswa yang akan berkelompok.

(4) Menanyakan isi dari video yang ditampilkan

Pada menanyakan isi dari video yang ditampilkan memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi video yang telah ditampilkan oleh. Guru juga memberikan penguatan verbal ataupun non verbal kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru berkaitan dengan isi dari video yang ditampilkan. Guru menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video yang ditampilkan. Tetapi kali ini guru tidak memberikan waktu berpikir siswa untuk menanyakan hal yang tidak dia mengerti dikarenakan siswa pasti sudah mengenai keterkaitan materi dengan yang sebelumnya. Hanya pertanyaan sederhana yang disampaikan kepada guru.

(5) Meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video

Indikator keterampilan guru membimbing kelompok diskusi untuk memecahkan masalah memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Hal ini ditunjukkan dengan guru memberikan waktu yang cukup untuk berdiskusi untuk memecahkan masalah serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk mencatat hasil diskusi ataupun menulis materi yang ada. Guru memberikan petunjuk pengerjaan untuk diskusi sehingga setiap kelompok mampu menangkap maksud

dari tugas yang diberikan. Namun guru tidak menayangkan kembali video yang ditampilkan pada siswa.

(6) Membimbing setiap kelompok diskusi

Pada indikator membimbing kelompok diskusi memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang nampak yaitu saat diskusi berjalan guru memberikan pengarahan pada setiap kelompok yang bertanya yang belum dipahami dalam melakukan diskusi, guru juga berkeliling untuk membimbing diskusi serta memberikan penjelasan kepada setiap kelompok saat mengalami kesulitan pengerjaan. Tetapi dalam membimbing kelompok diskusi guru belum merespon siswa yang bertanya dikarenakan pertanyaan yang dilontarkan bersifat mencari jawaban bukan dari pemikiran mereka melainkan dari guru.

(7) Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator memberikan kesempatan kepadasetiap kelompok dalam menyampaikan hasil diskusi memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 4 deskriptor yang nampak yaitu guru mengingatkan kepada siswa untuk tidak ramai saat pembacaan hasil diskusi agar semua kelompok mendengar hasil diskusi yang dibacakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil diskusi, guru memebrikan penguatan kepada siswa berupa tepuk tangan saat penyampaian hasil diskusi kelompok berakhir. Guru

jugamemberi motivasi kepadasiswaagar aktif dalam menyampaikan hasil diskusi dengan cara yang sama seperti yang telah dilakukan pada pembelajaran yang lalu.

(8) Memberikan soal evaluasi kepada siswa

Pada indikator memberikan soal evaluasi pada siswa memperoleh skor 4 dengan kriteria cukup (A). Ditunjukkan dengan 4 deskriptor yang nampak yaitu guru telah memberikan soal evaluasi kepada para siswa, memberi petunjuk pengerjaan soal dibawah lembar nama serta kelas dan nomor, guru berkeliling untuk mengecek jawaban siswa apakah sama karena mencontek teman sebangku atau tidak dan guru memberi cukup waktu untuk pengerjaan soal evaluasi sehingga semua siswa mampu mengerjakan semua soal tepat waktu.

(9) Menutup Pembelajaran

Pada indikator menutup pembelajaran memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Dalam hal ini guru melakukan doabersama saat semuasiswa ingin pulang. Guru juga menyimpulkan bersama siswa mengenai pembelajaran hari ini. Guru memberi tindak lanjut berupa pemberian tugas individu di rumah serta mempelajari materi selanjutnya Deskriptor lain yang belum tampak yaitu guru belum melakukan refleksi hasil belajar.

Instrumen keterampilan guru dalam penelitian ini selain dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru juga menggunakan lembar wawancara keterampilan guru. Hasil dari wawancara dengan kolaborator padasiklus III diantaranya: penggunaan model problem based learning berbantuan audiovisual yang dilakukan sudah bagus, media menarik perhatian siswa karena

terdapat gambar dan video. Waktu yang digunakan sudah tepat. Pengkondisian siswa sudah meningkat dari siklus sebelumnya. Pemberian motivasi kepada siswa masih belum optimal. Model problem based learning berbantuan audiovisual sudah cocok digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn.

4.1.3.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

a. Hasil Observasi Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa dengan mengamati 10 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 6 dan jumlah siswa perempuan sebanyak 4 pada pelaksanaan tindakan siklus III pada pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.30 Data Rata-rata Aktivitas Siswa
Tiap Indikator Siklus III

No	Nama Siswa	Indikator yang diamati									Jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	RA	3	3	4	1	3	4	3	4	2	27	Baik
2	LWS	2	3	4	2	3	4	3	4	2	27	Baik
3	DW	3	3	3	1	3	4	2	4	2	25	Baik
4	KHA	3	4	3	3	4	4	3	4	2	30	Sangat Baik
5	IJP	3	3	4	1	4	3	2	4	3	27	Baik
6	IIH	4	4	4	3	4	2	4	4	3	32	Sangat Baik
7	DDS	3	3	4	4	2	3	3	4	3	29	Sangat Baik

8	DR	3	4	3	3	3	3	3	3	3	28	Sangat Baik
9	PNA	3	2	4	2	4	4	3	3	2	27	Baik
10	MHW	3	3	4	1	4	4	2	4	3	28	Sangat Baik
Rata-rata		3	3.2	3.7	2.1	3.4	3.5	2.8	3.8	2.5	28	Sangat Baik

Keterangan:

Tabel 4.31 Kriteria Seluruh Indikator
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria Penilaian	Nilai
$27,5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	A
$18 \leq \text{skor} < 27,5$	Baik	B
$8,5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang	D

Petunjuk pembacaan klasifikasi kriteria data aktivitas siswa :

- (1) Jika skor lebih dari atau sama dengan 27,5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka data termasuk kriteria sangat baik dan tuntas dengan nilai A.
- (2) Jika skor lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27,5, maka data termasuk kriteria baik dan tuntas dengan nilai B.
- (3) Jika skor lebih dari atau sama dengan 8,5 dan kurang dari 18, maka data termasuk kriteria cukup dan tidak tuntas dengan nilai C.
- (4) Jika skor lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8,5, maka data termasuk kriteria kurang dan tidak tuntas dengan nilai D.

Tabel 4.32 Kriteria Tiap Indikator
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Skor	Kategori
$3,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,0$	Baik

$1,1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 2,0$	Cukup
$0 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,0$	Kurang

Data hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus III disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:

Diagram 4.15 Skor Aktivitas Siswa Siklus III

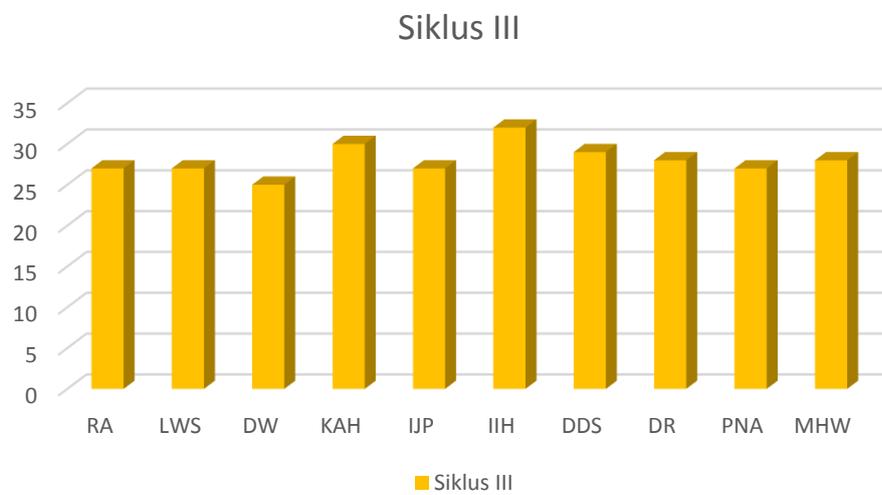
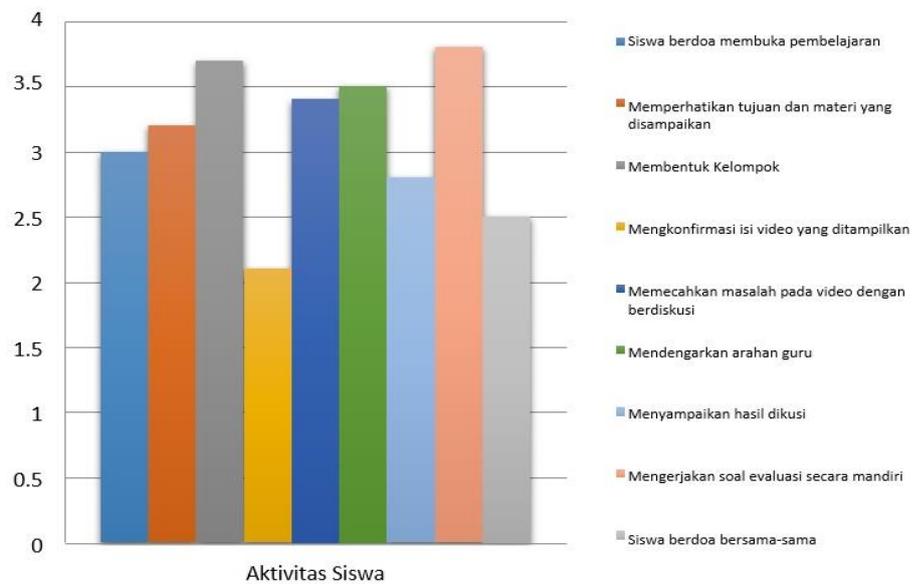


Diagram 4.16 Ketercapaian Indikator Aktivitas Siswa Siklus III



Sesuai dengan data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus III, diperoleh skor 280 dan rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 2,8 dengan kriteria sangat baik (A). Penjabaran dari setiap indikator aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

(1) Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai

Pada indikator siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai memperoleh jumlah skor 30 dengan rata-rata 3 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 2, 8 siswa mendapatkan skor 3, dan 1 siswa mendapat skor 4. Hampir seluruh siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada 1 siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap menerima pelajaran dari guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 75%.

(2) Memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan

Pada indikator memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan memperoleh jumlah skor 32 dengan rata-rata 3,2 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 2, 6 siswa mendapatkan skor 3 dan 3 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 80%.

(3) Siswa berkelompok

Pada indikator siswa berkelompok memperoleh jumlah skor 37 dengan rata-rata 3,7 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 3 siswa mendapatkan skor 3 dan 7 siswa mendapatkan skor 4. Hampir seluruh siswa tenagasaat membentuk kelompok sertamenyimak arahan dari guru, siswajuga menangkap isi dari arahan yang telah diberikan oleh guru. tetapi ada 1 siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 92,5%.

(4) Mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan

Pada indikator mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan memperoleh jumlah skor 21 dengan rata-rata 2,1 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 4 siswa mendapatkan skor 1, 2 siswa mendapatkan skor 2, 3 siswa mendapatkan skor 3, dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 52,5%.

(5) Memecahkan masalah yang terdapat pada video

Pada indikator memecahkan masalah yang terdapat pada video memperoleh jumlah skor 34 dengan rata-rata 3,4 kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 2, 4 siswa mendapatkan skor 3 dan 5 siswa mendapatkan skor 4. Siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan

menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku mereka seta ada saja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok.. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 85%.

(6) Mendengarkan arahan dari guru

Pada indikator mendengarkan arahan dari guru memperoleh jumlah skor 28 dengan rata-rata 2,8 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 1 siswa mendapatkan skor 2, 3 siswa mendapatkan skor 3 dan 6 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 87,5%.

(7) Menyampaikan hasil diskusi

Pada indikator menyampaikan hasil diskusi memperoleh jumlah skor 28 dengan rata-rata 2,8 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 3 siswa mendapatkan skor 2, 6 siswa mendapatkan skor 3, dan 1 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 70%.

(8) Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

Pada indikator mengerjakan soal evaluasi secara mandiri memperoleh jumlah skor 38 dan rata-rata skor 3,8 dengan kriteria sangat baik (A). Ditunjukkan dengan 2 siswa mendapatkan skor 3 dan 8 siswa mendapatkan skor 4. Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 95%.

(9) Menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama

Pada indikator menyimpulkan materi pembelajaran serta berdoa bersama-sama memperoleh jumlah skor 25 dengan rata-rata 2,5 kriteria baik (B). Ditunjukkan dengan 5 siswa mendapatkan skor 2, dan 5 siswa mendapatkan skor 3. Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Presentase keberhasilan indikator ini sebesar 62,5%

4.1.3.3.3 Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Siklus III

Hasil pelaksanaan tes evaluasi pada siklus III merupakan hasil tes individu dalam pembelajaran PKn dengan melalui problem based learning berbantuan audiovisual. Ada sejumlah 31 siswa yang mengikuti dan mengerjakan soal evaluasi pada siklus III. Tes yang dilakukan adalah mengerjakan soal evaluasi dengan materi demokrasi Indonesia. Nilai siswa dalam pembelajaran PKn melalui problem based

learning berbantuan audiovisual pada siklus III dapat disajikan dalam tabel 4.36 pemaparan distribusi nilai sebagai berikut:

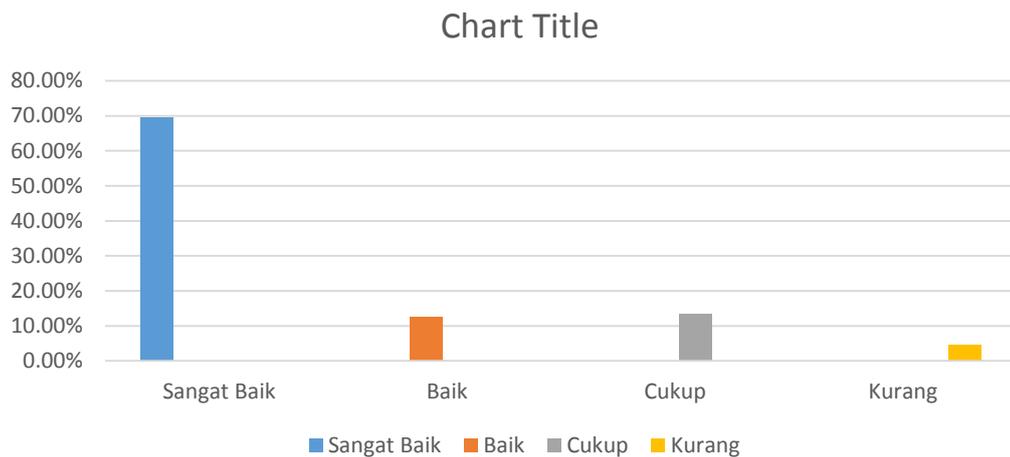
Tabel 4.33 Distribusi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus III

No	Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Bobot skor	Persentase	Rata-rata
1.	Sangat Baik	86-100	20	1880	69,63%	
2.	Baik	76-85	4	335	12,41%	
3.	Cukup	70-75	5	360	13,33%	
4.	Kurang	0-69	2	125	4,63%	
Jumlah			31	2700	100%	90,12

Data tabel 4.33 menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran PKn kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam kriteria sangat baik, skor rata-rata kelas yang dicapai sebesar 87,10. Dalam penelitian siklus III, peneliti menilai bahwa hasil belajar pada siklus III sudah sangat baik karena telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar > 70 , Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa dari 31 siswa, ada sebanyak 20 siswa atau 69,63% memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 1880. Sisanya sebanyak 4 siswa atau 12,41% memperoleh nilai dengan kriteria baik antara 76-85 dengan jumlah skor 335, serta 5 siswa atau 13,33% mendapatkan nilai dengan kriteria cukup antara 70-75 dengan skor 360, dan 2 siswa yang mendapatkan kriteria kurang antara 0-69. Hasil belajar siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam pembelajaran PKn pada siklus III dengan

penerapan model *problem based learning* sudah berhasil karena dari 31 siswa terdapat sebanyak 29 siswa yang sudah tuntas memenuhi KKM yaitu 70. Hasil tes tersebut merupakan perolehan dari soal evaluasi siklus III yang diujikan oleh guru kepada siswa dengan beberapa macam soal. Soal evaluasi tersebut mengujikan materi-materi yang telah dipelajari dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Soal evaluasi tersebut terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian. Hasil evaluasi mata pelajaran PKn materi demokrasi dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Diagram 4.17 Hasil Belajar Siklus III



Gambar 4.18 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus III



Diagram 4.17 menunjukkan bahwa 2 siswa yang mendapatkan hasil belajar dalam kriteria kurang, 5 siswa dalam kriteria cukup, dalam kriteria baik sebanyak 4 siswa, dan ada 20 siswa dalam kriteria sangat baik. Dalam pembelajaran PKn pada siklus III ada 2 siswa yang belum tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

Diagram 4.19 Peningkatan Ketuntasan Klasikal
Siklus I, II, dan III

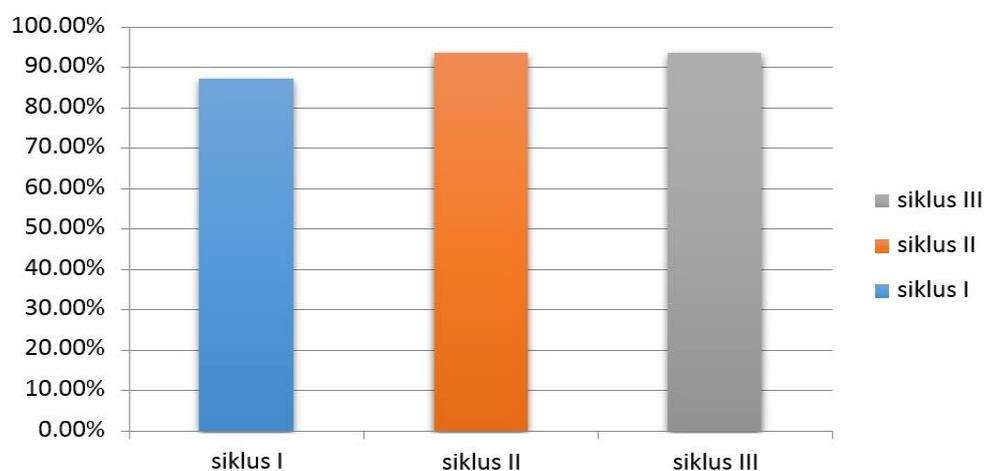


Diagram 4.18 menunjukkan bahwa pada siklus I 87,10% dan kembali meningkat pada siklus II menjadi 93,54% dan pada siklus III ketuntasan belajar klasikal tetap stabil pada 93,54% dengan kriteria sangat baik (Aqib, 2011:41). Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang mengalami peningkatan sebesar 6,44% dari siklus I ke siklus II dan ketuntasan belajar klasikal stabil sampai pada siklus III.

4.1.3.3.4 Deskripsi Karakter Siswa Siklus III

Hasil pengamatan karakter siswa dalam pembelajaran Pkn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual merupakan suatu nilai tentang ketercapaian

karakter yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran. Subjek pengamatan yaitu sebanyak 10 siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada materi demokrasi. Ada empat aspek karakter yang diamati, yaitu kerjasama, bertanggung jawab, disiplin dan jujur. Adapun data penilaian karakter yang diperoleh pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.34 Data Hasil Pengamatan Karakter Siswa Siklus III

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Kerjasama	-	-	3	7	37	3,7
2.	Bertanggung Jawab	-	-	4	6	36	3,6
3	Disiplin	-	-	5	5	35	3,5
4	Jujur	-	-	4	6	36	3,6
Jumlah						144	
Rata-rata Skor						14,4	
Kriteria						A	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut

Tabel 4.35 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	A
$8 \leq \text{skor} < 12,5$	Baik	B
$3,5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 3,5$	Kurang	D

Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan

karakter siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

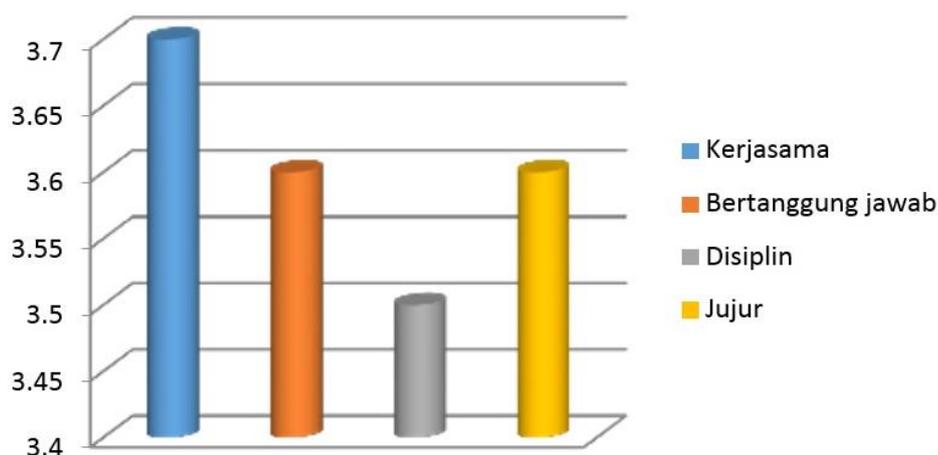
Tabel 4.36 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Afektif Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik
$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup

$1 \leq \text{rata-rata skor} \leq 1,6$	Kurang
---	--------

Hasil penilaian ketercapaian karakter yang disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut:

Diagram 4.20 Ketercapaian Karakter Siswa Siklus III



Data tabel hasil pengamatan karakter siswa siklus III dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual memperoleh jumlah skor rata-rata 144 dengan rata-rata 14,4 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Adapun penjabaran dari indikator karakter siswa tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kerjasama

Pada indikator kerjasama memperoleh nilai rata-rata 3,7. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 7 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor dan 3 siswa melaksanakan 3 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai kelompok, berinteraksi dengan teman sebangku, menyampaikan pendapat dalam kelompok dan menjaga kekompakan kelompok.

b. Bertanggung Jawab

Pada indikator bertanggung jawab memperoleh nilai rata-rata 3,6. Ditunjukkan dengan adanya 6 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor dan 6 siswa melaksanakan 3 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: melaksanakan tugas sesuai prosedur, kesediaan menerima tugas dalam kelompok, menjawab tugas dengan jujur, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

c. Disiplin

Pada indikator disiplin memperoleh nilai rata-rata 3,5. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 5 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor dan 5 siswa melaksanakan 3 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawa perlengkapan belajar lengkap, memperhatikan materi yang ditampilkan melalui tayangan audiovisual, mematuhi tata tertib kelas, dan menjaga kekondusifan kelas selama pembelajaran.

d. Jujur

Pada indikator jujur memperoleh nilai rata-rata 3,6. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 6 siswa yang sudah melaksanakan semua deskriptor dan 4 siswa melaksanakan 3 deskriptor. Adapun komponen indikator kerjasama dalam pencapaian nilai karakter yaitu: membawa berpendapat sesuai kemampuan yang dimiliki, bersikap sportif selama diskusi, tidak mencontek pekerjaan teman, dan menghargai prestasi kelompok lain.

4.1.3.3.5. Deskripsi Aspek Psikomotor Siswa Siklus III

Hasil belajar psikomotor diperoleh dari hasil kerja dalam diskusi kelompok dalam mengerjakan lembar kerja siswa materi keputusan bersama. Dalam Lembar Kerja Siswa menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah serta mengidentifikasi mengenai materi demokrasi dengan menggunakan video mengenai demokrasi Indonesia saat ini. Adapun data penilaian psikomotor yang diperoleh pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.37 Data Hasil Pengamatan Psikomotor Siklus III

No	Indikator	Penilaian				Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4		
1.	Berperan dalam diskusi kelompok	-	6	9	16	103	3,32
2.	Menulis hasil diskusi kelompok	-	4	9	18	107	3,45
Jumlah						210	
Rata-rata Skor						6,77	
Kriteria						A	

Keterangan :

Klasifikasi kriteria ketuntasan seluruh indikator untuk lembar pengamatan psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.38 Kriteria Ketuntasan Seluruh Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria	Nilai
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik	A
$4 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik	B
$1,5 \leq \text{skor} < 4$	Cukup	C
$0 \leq \text{skor} < 1,5$	Kurang	D

Sedangkan klasifikasi kriteria ketuntasan tiap indikator lembar pengamatan psikomotor siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4.39 Kriteria Ketuntasan Tiap Indikator Psikomotor Siswa

Skor	Kriteria Penilaian
$3,3 \leq \text{rata-rata skor} \leq 4,0$	Sangat Baik

$2,4 \leq \text{rata-rata skor} \leq 3,3$	Baik
$1,6 \leq \text{rata-rata skor} < 2,4$	Cukup
$1 \leq \text{rata-rata skor} < 1,6$	Kurang

Data tabel 4.37 tersebut, menunjukkan bahwa nilai rerata dari hasil penilaian psikomotor siklus III adalah sebesar 210 dengan kriteria sangat baik. Pada indikator berperan dalam diskusi kelompok skor 103 dengan rata-rata 3,32. Hal ini ditunjukkan dengan semua siswa sudah melaksanakan minimal 2 deskriptor. Pada indikator menulis hasil diskusi kelompok memperoleh skor 107 dengan rata-rata 3,45. Hal ini ditunjukkan dengan 4 orang melaksanakan 2 deskriptor, 9 orang telah melaksanakan 3 deskriptor dan 18 orang telah melaksanakan semua deskriptor.

4.1.3.4. Refleksi Siklus III

Sesuai hasil penelitian siklus III, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual yang perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya. Adapun refleksi pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siklus III adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III sudah sangat memuaskan, hal ini terbukti dari meningkatnya kualitas pembelajan dari siklus ke siklus. Dalam pelaksanaan siklus III terjadi peningkatan dari aspek keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar tentunya. Guru telah dapat menyampaikan materi dengan baik, membimbing siswa dengan baik, sehingga pembelajaran

dapat berlangsung secara efektif dan optimal. Hanya saja terdapat kekurangan dalam memotivasi siswa dan pengkondisian kelas, tetapi secara keseluruhan keterampilan guru sudah sangat baik. Dari aspek siswa juga terjadi peningkatan, siswa telah dapat aktif ikut serta dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa telah dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik, siswa juga telah lebih fokus atau konsentrasi dalam pembelajaran, sehingga kekondusifan kelas dapat lebih terjaga. Semua itu berdampak pada hasil belajar yang terus meningkat sampai dengan siklus III.

2. Jumlah skor keterampilan guru pada siklus III adalah 31 dengan kategori sangat baik sehingga sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah direncanakan yaitu keterampilan guru akan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik memperoleh skor ≥ 18 pada lembar pengamatan keterampilan guru.
3. Jumlah rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus III adalah 28 dengan kategori sangat baik sehingga sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah direncanakan yaitu aktivitas siswa akan meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik memperoleh skor ≥ 18 pada lembar pengamatan aktivitas siswa.
4. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus III yang diperoleh adalah 93,54% yaitu 29 dari 31 siswa tuntas belajar dan 6,46% yaitu 2 dari 31 siswa tidak tuntas belajar. Dengan perolehan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Adapun rata-rata kelas yaitu 87,10. Hasil tersebut sudah memenuhi kriteria indikator

keberhasilan yang direncanakan yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas belajar dengan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 70

Sesuai dengan hasil refleksi tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual sudah dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dalam pembelajaran PKn. Hasil penelitian pada siklus III, menunjukkan indikator keberhasilan yang direncanakan pada perencanaan penelitian sudah tercapai. Oleh karena itu, tidak perlu diadakan revisi maupun tindakan untuk siklus berikutnya. Indikator sudah tercapai, penelitian dihentikan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan didasarkan pada hasil pengamatan dan refleksi terhadap penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual pada pembelajaran PKn di setiap siklusnya.

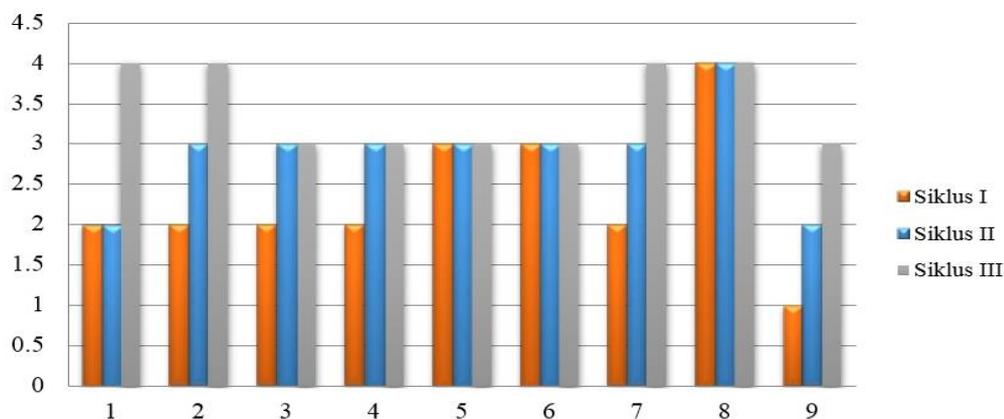
4.2.1.1 Peningkatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran PKn melalui *Problem based learning* berbantuan audiovisual

Hasil pengamatan keterampilan guru pada semua siklus dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.40 Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa (ketrampilan membuka pembelajaran)	2	2	4

2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan (ketrampilan menggunakan variasi, dan menjelaskan)	2	3	4
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok (ketrampilan mengelola kelas)	2	3	3
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>) (ketrampilan bertanya dan keterampilan mengadakan variasi)	2	3	3
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengelola kelas)	3	3	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>) (keterampilan membimbing diskusi kelompok dan ketrampilan mengajar perseorangan)	3	3	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>) (keterampilan memberi penguatan dan keterampilan mengelola kelas)	2	3	4
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa (keterampilan menutup pembelajaran dan keterampilan mengelola kelas)	4	4	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa (Keterampilan menutup pembelajaran)	1	2	3
Jumlah Skor		21	26	31
Rata-rata Skor		2,1	2,6	3,1
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik

Diagram 4.21 Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

Keterangan :

Indikator 1 : Membuka pembelajaran

Indikator 2 : Menyampaikan tujuan, materi dan menyiapkan media ajar

Indikator 3 : Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

Indikator 4 : Menanyakan isi dari video yang ditampilkan

Indikator 5 : Meminta setiap kelompok mengidentifikasi

Indikator 6 : Membimbing setiap kelompok diskusi

Indikator 7 : Memberikan kesempatan untuk kelompok lain menyampaikan hasil diskusi

Indikator 8 : Memberikan soal evaluasi

Indikator 9 : Menutup pembelajaran

Hasil observasi keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,1 dengan kriteria baik (B). Pada siklus II terjadi peningkatan skor rata-rata menjadi 2,6 dengan kriteria baik (B) dan pada siklus III terjadi juga peningkatan

menjadi 3,1 dengan kriteria sangat baik (A). Peningkatan terjadi terjadi secara bertahap disetiap pertemuan, hal ini menunjukkan adanya perbaikan terhadap setiap kekurangan yang muncul disetiap siklus sebelumnya. Siklus I mendapat skor 21, siklus II mendapat skor 26, dan siklus III mendapat skor 31. Sesuai hasil observasi yang diperoleh, keterampilan guru dalam menerapkan model problem based learning berbantuan audiovisual dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat terjadi karena kekurangan-kekurangan yang muncul di pertemuan sebelumnya diperbaiki dengan optimal. Dengan begitu, pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan berikutnya dapat lebih baik lagi. Peningkatan-peningkatan yang terjadi di siklus I sampai dengan siklus III secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut :

(1) Membuka pembelajaran

Hasil observasi keterampilan guru dengan indikator membuka pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 2 dengan kriteria cukup (C). Guru mendapatkan skor 2 karena guru belum nampak menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tetapi guru telah melakukan motivasi terhadap siswa. Pada siklus II masih sama, mendapat skor 2 kriteria cukup (C). Pada siklus ini guru telah nampak melakukan apersepsi akan tetapi meninggalkan motivasi untuk siswa ditunjukkan dengan guru telah melakukan apersepsi, guru bertanya jawab dengan siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari, guru berdoa bersama siswa. Peningkatan terjadi pada siklus III , guru mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat

baik (A). Guru telah melakukan kegiatan membuka pembelajaran dengan baik. Guru menyampaikan apersepsi, melakukan tanya jawab dengan siswa, menyampaikan motivasi pembelajaran agar siswa termotivasi dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010: 142) yang menyatakan bahwa komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi meningkatkan perhatian, menimbulkan motivasi, memberikan acuan melalui berbagai usaha, membuat kaitan atau hubungan antara materi-materi yang akan dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dikuasai siswa, selain itu dalam membuka pelajaran, siswa harus mengetahui tujuan yang akan dicapai. Keterampilan guru dalam membuka pelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, hal ini terjadi karena guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas dan dapat menarik perhatian siswa. Hal itu sesuai dengan pendapat Sanjaya (2012:68-69) yang menyatakan bahwa sebelum melakukan proses belajar mengajar, guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik, selain itu tujuan pembelajaran juga memberikan arah kemana pembelajaran akan dibawa. Guru selalu berusaha mencari apersepsi yang tepat bagi siswa, dengan pemilihan apersepsi yang tepat akan sangat mendukung proses pembelajaran. Pada aspek menarik perhatian siswa yang belum terlaksana pada siklus I telah dilakukan perbaikan dengan guru memberikan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu atau membuat siswa penasaran, sehingga pada siklus II dan III aspek menarik perhatian siswa dapat terlaksana dengan baik. Hal itu sesuai dengan pendapat Sanjaya (2012: 21) yang menyatakan bahwa dalam kegiatan

membuka pelajaran guru harus mampu menciptakan kegiatan yang menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan mengaitkan materi atau pengalaman belajar yang dilakukan dengan kebutuhan siswa. Pemikiran sejalan juga diungkapkan Djamarah (2010: 99-171) yang menjelaskan keterampilan membuka pelajaran adalah perbuatan guru untuk menciptakan siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada yang akan dipelajari sehingga memberi efek positif bagi siswa

(2) Menyampaikan materi, tujuan dan menyiapkan media yang digunakan

Keterampilan guru dalam menyampaikan materi dengan tayangan audiovisual memperoleh skor 2 pada siklus I. Audiovisual yang digunakan telah sesuai materi, menarik, dan dapat meningkatkan interaksi siswa. Yang masih kurang di siklus I ini adalah guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor 3, audiovisual sudah menarik karena terdapat unsur narasi singkat penjelasan guru serta background pendukung sehingga antusias siswa meningkat dalam mempelajari materi yang ada pada audiovisual. Sementara pada siklus III juga telah berhasil mendapatkan skor 4. Dengan demikian, audiovisual yang digunakan pada siklus III telah terdapat gambar, gambar gerak, suara, dan video, sehingga lebih menambah daya tarik siswa saat mempelajari materi. Hal itu sesuai dengan pendapat Indriana (2011: 150) media audiovisual adalah media yang menggunakan teknologi komputer yang biasanya menggunakan software microsoft audiovisual yang terdiri dari beberapa slide. Slide-slide tersebut mengandung teks, grafis, film dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas. Dalam hal ini akan ditampilkan materi pelajaran

yang akan diajarkan kepada siswa sehingga siswa tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dalam memberikan penjelasan guru sudah runtut dan sistematis sesuai dengan pendapat (Supriyadi, 2012: 141) bahwa keterampilan menjelaskan merupakan dasar keterampilan mengajar yang harus dikuasai oleh guru. Menjelaskan pada dasarnya adalah menuturkan secara lisan mengenai suatu bahan pelajaran yang disampaikan secara sistematis dan terencana sehingga memudahkan siswa untuk memahami pelajaran.

(3) Mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok

Hasil observasi keterampilan guru dengan indikator mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok, pada siklus I guru belum melakukan pembelajaran secara optimal yaitu pada mendapatkan skor 2 kriteria cukup (C). Guru sudah menjaga kondusivitas diskusi kelompok serta membagi kelompok. Tetapi guru belum memberikan petunjuk atau arahan dalam terciptanya kelompok. Pada siklus II terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran ditunjukkan dengan perolehan skor yaitu 3 dengan kriteria baik (B). Guru telah menjaga kondusivitas diskusi kelompok serta mengatur tempat duduk sesuai kelompok, namun masih saja guru belum memberikan arahan untuk pembentukan kelompok. Pada siklus III masih stabil, guru mendapatkan skor 3 dengan kriteria baik (B), kegiatan pembelajaran terlihat masih sama seperti siklus II, guru membagi kelompok kedalam beberapa kelompok, guru menjaga kondusivitas kelompok diskusi serta mengatur tempat duduk sesuai dengan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010: 171) dalam membimbing kelompok hal yang

harus diperhatikan guru antara lain diskusi harus dilakukan dalam suasana terbuka, dan perlunya perencanaan yang terdiri dari pemilihan topik yang akan didiskusikan, dapat dipastikan guru dan siswa telah memiliki latar belakang informasi yang berkaitan dengan topik, penetapan besarnya kelompok, pengaturan tempat duduk. Dalam memimpin diskusi kelompok sebaiknya guru mampu membimbing siswa dalam menyelesaikan diskusi kelompoknya.

(4) Menanyakan isi dari video yang ditampilkan

Hasil observasi keterampilan guru dengan indikator menanyakan isi dari video yang ditampilkan pada siklus I mendapatkan skor 2 dengan kriteria cukup (C). Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi video serta memberikan waktu berpikir untuk siswa untuk menanyakan hal yang tidak dia mengerti. Pada siklus II dan siklus III pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah optimal ditunjukkan dengan perolehan skor yaitu 3 dengan kriteria baik (B). Guru menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan video yang telah ditampilkan serta memberikan waktu berpikir bagi siswa untuk menanyakan hal yang tidak dia mengerti. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012: 91) bahwa guru harus dapat mengadakan pendekatan secara pribadi kepada siswa, dengan begitu guru harus mampu membimbing siswa untuk menjawab soal- soal yang diberikan guru. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Nurhadi (dalam Baharudin dan Wahyuni, 2010: 116) siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak akan mampu memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa

harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka serta harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain. Dengan dasar itu maka belajar harus dikemas menjadi proses ‘mengkonstruksi’ bukan menerima pengetahuan.

(5) Meminta setiap kelompok berdiskusi mengidentifikasi masalah yang ada pada video

Keterampilan guru dalam meminta setiap kelompok berdiskusi mengidentifikasi masalah yang ada pada video pada siklus I, II dan III memperoleh skor 3 dengan kriteria baik (B). Guru telah memberikan waktu untuk berdiskusi, menayangkan kembali video kepada siswa. Yang masih kurang disini adalah guru kurang menjelaskan petunjuk pengerjaan untuk diskusi. Hal diatas didukung oleh pendapat Kamdi (2007:77) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

(6) Membimbing setiap kelompok diskusi

Hasil observasi keterampilan guru dengan indikator membimbing siswa dalam diskusi pada siklus I, II maupun III pembelajaran yang dilakukan lumayan optimal ditunjukkan dengan perolehan skor 3 dengan kriteria baik (B). Guru telah memberikan arahan ataupun petunjuk dan langkah-langkah dalam melakukan diskusi siswa dengan setiap anggota kelompok, guru juga berkeliling membimbing

diskusi kelompok . Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2010: 144) bahwa dalam mengelola kelas guru harus menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses interaksi. Kemampuan ini erat kaitannya dengan kemampuan guru menciptakan kondisi menguntungkan, menyenangkan siswa dan penciptaan disiplin belajar secara sehat.

(7) Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi

Hasil observasi keterampilan guru dengan indikator memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi pada siklus I belum optimal yaitu mendapatkan skor 2 dengan kriteria cukup (C). Guru memberikan motivasi kepada setiap siswa untuk ikut aktif dalam penyampaian hasil diskusi di depan kelas, guru juga mengingatkan siswa untuk tidak ramai saat pembacaan hasil diskusi dibacakan oleh kelompok yang mempresentasikan hasilnya, tetapi guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok serta memberikan penguatan berupa reward. Pada siklus II terlihat adanya peningkatan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditunjukkan dengan perolehan skor pada pertemuan I dan II yaitu mendapatkan skor 3 dengan kriteria baik (B). Guru memberikan penguatan berupa tepuk tangan, guru juga mengingatkan kepada siswa untuk tidak ramai saat pembacaan hasil diskusi di depan kelas, guru sudah terlihat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok lain. Pada siklus III mengalami peningkatan lagi dengan skor yang diperoleh guru yaitu 4

dengan kriteria sangat baik (A). Guru memberikan motivasi terhadap siswa yang kurang aktif agar ikut berpartisipasi dalam penyampaian hasil diskusi, guru juga memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk menanggapi hasil diskusi kelompok lain. Hal ini sejalan dengan Djamarah (2010: 120) memberi penguatan merupakan tindakan suatu respon terhadap suatu bentuk perilaku yang dapat mendorong munculnya peningkatan kualitas tingkah laku. Pemberian penguatan berupa kata-kata (verbal), penguatan gerak tubuh atau mimik muka (gestural), penguatan dengan cara mendekati, penguatan sambutan, penguatan dengan pemberian kegiatan menyenangkan dan penguatan berupa tanda. Guru harus menghargai pertanyaan, jawaban, pendapat, sikap siswa. Memberi dampak positif berupa motivasi, perasaan senang, bersemangat, dan percaya diri, hal ini sejalan dengan Anitah (2008: 8.21-8.26) yang menyebutkan bahwa dalam membimbing guru harus memberikan kesempatan berpartisipasi siswa.

(8) Memberikan soal evaluasi kepada siswa

Hasil observasi keterampilan guru pada indikator memberikan memberikan soal evaluasi kepada siswa pada siswa pada siklus I, II, maupun III pembelajaran yang dilakukan oleh guru mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik (A). Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk memperdalam materi, guru juga memberika petunjuk pengerjaan soal, guru berkeliling untuk mengecek jawaban siswa guru juga mengelola waktu pengerjaan soal evaluasi agar sesuai waktu yang telah ditentukan Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Ralph Tyler (1950) dalam (Suharsimi Arikunto, 2005:3) bahwa evaluasi merupakan sebuah

proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai.

(9) Menutup Pembelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pembelajaran pada siklus I memperoleh skor 1 dengan kriteria kurang (D). Guru bersama siswa berdoa bersama-sama. Yang masih kurang adalah guru bersama siswa kurang menyimpulkan materi yang telah dipelajari, guru juga belum melakukan refleksi hasil belajar, guru belum memberi tindak lanjut seperti PR ataupun memberikan tugas untuk membaca materi selanjutnya. Pada siklus II masih mendapatkan skor 2 dengan kriteria cukup (C). Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, guru juga melakukan doa bersama dengan siswa yang dipimpin oleh siswa itu sendiri, namun guru belum melakukan refleksi hasil belajar serta kegiatan tindak lanjut seperti tugas rumah. Sementara pada siklus III mendapatkan skor 3 (tiga), guru telah memberikan tugas rumah untuk siswa, guru juga bersama siswa menyimpulkan materi serta guru bersama siswa berdoa bersama sebelum pembelajaran selesai.

Komponen menutup pelajaran meliputi *review* atau meninjau kembali penguasaan inti pelajaran dengan merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan, dan mengevaluasi (Djamarah, 2010:139). Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual ini dikuatkan oleh pendapat Rusman (2011:80) yang menyatakan keterampilan dasar mengajar guru terdiri dari keterampilan membuka pelajaran (*set induction skills*); keterampilan menjelaskan (*explaining skills*); keterampilan bertanya (*questioning*

skills); keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; keterampilan mengadakan variasi (*variation skills*); keterampilan pembelajaran perseorangan; keterampilan memberi penguatan (*reinforcement skills*); keterampilan mengelola kelas; keterampilan menutup pelajaran (*closureskills*). Guru melaksanakan keterampilan dasar mengajar tersebut dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menciptakan iklim interaksi dan komunikasi yang baik dan mengutamakan perkembangan anak menjadikan partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran.

4.2.1.2 Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui Problem based learning berbantuan audiovisual

a. Peningkatan Hasil Observasi Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

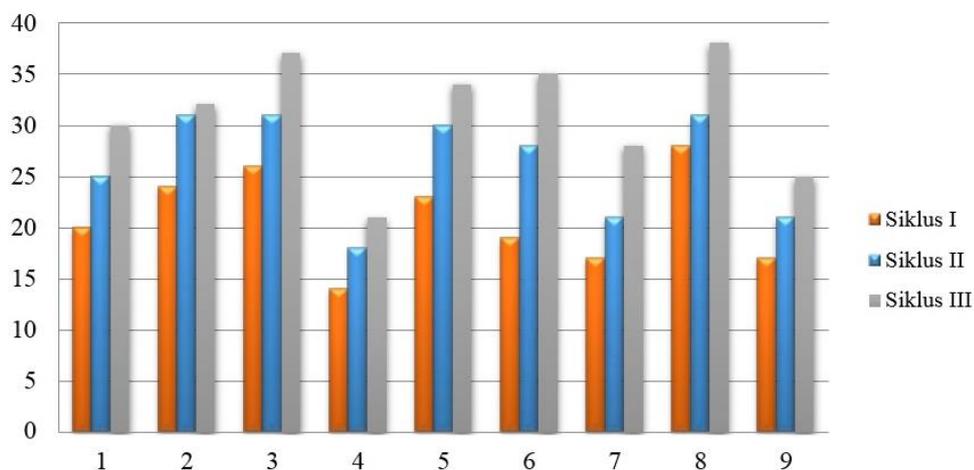
Hasil pengamatan aktivitas siswa pada semua siklus dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.41 Rekapitulasi Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa
Siklus I, II, dan III

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran (<i>emotional activities</i>)	20	25	30
2.	Memperhatikan tujuan pembelajaran serta materi yang disampaikan oleh guru (<i>listening, oral activities</i>)	24	31	32
3.	Siswa berkelompok membentuk kelompok (<i>problem based learning</i>) (<i>listening, visual activities</i>)	2,6	31	37
4.	Menkonfirmasi mengenai video pendek yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>) (<i>mental, visual, oral, dan writing activities</i>)	14	18	21
5.	Memecahkan masalah pada video dengan berdiskusi (<i>problem based learning</i>) (<i>oral, listening, visual, writing,emotional, mental activities</i>)	23	30	34

6.	Mendengarkan arahan dari guru (<i>oral, listening</i>)	19	28	35
7.	Menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>) (<i>oral, visual, dan mental activities</i>)	17	21	28
8.	Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri (<i>oral, listening, emotional activities</i>)	28	31	38
9.	Menyimpulkan materi pembelajaran (<i>writing, mental activities</i>)	17	21	25
Jumlah skor		188	236	280
Rata-rata skor		18,8	23,6	28
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik

Diagram 4.22 Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III



Keterangan:

Indikator 1 : Mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran

Indikator 2 :Memperhatikan tujuan pembelajaran serta materi yang disampaikan

Indikator 3 : Membentuk kelompok diskusi

Indikator 4 : Mengkonfirmasi video yang ditampilkan

- Indikator 5 : Memecahkan masalah pada video
- Indikator 6 : Mendengarkan arahan dari guru
- Indikator 7 : Menyampaikan hasil diskusi
- Indikator 8 : Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri
- Indikator 9 : Menyimpulkan materi pembelajaran

Sesuai hasil observasi aktivitas siswa pada pembelajaran PKn melalui melalui problem based learning berbantuan audiovisual diperoleh skor rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Peningkatan tersebut terjadi karena pengaruh dari guru yang selalu memperbaiki kekurangan yang terjadi pada setiap pertemuan untuk menjadikan pertemuan selanjutnya lebih baik lagi agar pembelajaran yang dilakukan lebih berkualitas. Dengan begitu, akan berpengaruh langsung terhadap aktivitas siswa yang akan meningkat juga seiring dengan meningkatnya kualitas pembelajaran yang dilakukan. Siswa akan lebih mengerti bagaimana mereka harus menempatkan diri saat pembelajaran dilaksanakan dan mereka akan lebih fokus pada pembelajaran di setiap pertemuan. Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan atau perilaku yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar agar hubungan guru dengan guru, guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa dapat tercipta dengan baik dan nyaman, sehingga suasana belajar akan lebih menyenangkan. Secara keseluruhan aktivitas siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor sebesar 18,8 dengan kriteria baik (B). Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 23,6 dengan kriteria baik (B). Sedangkan,

pada siklus III terjadi peningkatan lagi, rata-rata skor menjadi 28 dengan kriteria sangat baik (A). Peningkatan terjadi secara bertahap disetiap pertemuan. Siklus I mendapat skor 188, siklus II mendapat skor 236, dan siklus III mendapat skor 280. Peningkatan-peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklus ditandai dengan peningkatan ketercapaian indikator di setiap siklusnya. Paparan peningkatan aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

(1) Mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran

Hasil observasi aktivitas siswa dengan indikator mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual, pada siklus I skor rata-rata yaitu 2 dengan kriteria cukup (C). Sebagian besar siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap menerima pelajaran dari guru. Pada siklus II terjadi peningkatan ditunjukkan dengan mendapatkan skor rata-rata 2,5 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada beberapa siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap menerima pelajaran dari guru. Aktivitas siswa dalam indikator ini meningkat lagi pada siklus III dengan skor rata-rata 3 kriteria baik (B). Hampir seluruh siswa sudah siap di dalam ruang kelas ketika guru memasuki ruang kelas dan menyiapkan buku

pelajaran serta alat tulis yang akan digunakan, akan tetapi ada 1 siswa yang masih berbicara sendiri dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut belum siap. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada tahap ini adalah aktivitas emosional. Dierich (dalam Sardiman, 2012: 101) menjelaskan bahwa aktivitas emosional (Emotional activities) meliputi menaruh minat, berani, tenang, gembira, bersemangat, dan merasa bosan. Hamalik (2011:173) menyebutkan bahwa kegiatan emosional ini akan berpengaruh dan berkaitan pada kegiatan-kegiatan selanjutnya.

(2) Memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan

Hasil observasi siswa dengan indikator memperhatikan tujuan dan materi yang disampaikan pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 2,4 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Pada siklus II peningkatan terlihat ditunjukkan dengan mendapatkan skor rata-rata 3,1 kriteria sangat baik (A). Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Pada siklus III terjadi peningkatan dengan skor rata-rata 3,2 kriteria sangat baik (A). Sebagian besar siswa memperhatikan materi serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru tetapi hanya beberapa siswa yang mencatat materi dan mengajukan pertanyaan pada guru sesuai materi yang diberikan. Aktivitas siswa

dalam penelitian ini merupakan emotional activities misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup, serta listening activities, antara lain mendengarkan uraian, mendengarkan musik, mendengarkan pidato (Diedrich dalam Hamalik 2011:173). Terdapat juga aktivitas visual (visual activities) yang menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012:101) didalamnya termasuk membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan mengamati pekerjaan orang lain. Dalam kegiatan ini siswa mengamati video yang ditayangkan oleh guru.

(3) Membentuk kelompok diskusi

Hasil observasi siswa dengan indikator membentuk kelompok diskusi pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 2,6 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa tenang saat membentuk kelompok serta menyimak arahan dari guru, tetapi ada beberapa siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung dan beberapa siswa tersebut belum bisa menangkap isi dari arahan yang telah diberikan oleh guru. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan mendapatkan skor rata-rata 3,1 dengan kriteria sangat baik (A). Sebagian besar siswa tenang saat membentuk kelompok serta menyimak arahan dari guru, tetapi ada beberapa siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung dan beberapa siswa tersebut belum bisa menangkap isi dari arahan yang telah diberikan oleh guru. Pada siklus III terjadi peningkatan dengan skor rata-rata 3,7 dengan kriteria sangat baik (A). Hampir seluruh siswa tenang saat membentuk kelompok serta menyimak arahan dari guru, siswa juga menangkap isi

dari arahan yang telah diberikan oleh guru. tetapi ada 1 siswa belum bisa tenang saat pembagian / pembentukan kelompok berlangsung. Pada indikator ini terlihat adanya peningkatan aktivitas siswa. Kegiatan dalam indikator ini sesuai pendapat Dieddrich (dalam Sardiman, 2012:101) aktivitas mendengarkan sebagai contoh mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan radio. Dierich (dalam Sardiman, 2012: 101) menjelaskan bahwa aktivitas emosional (Emotional activities) meliputi menaruh minat, berani, tenang, gembira, bersemangat, dan merasa bosan

(4) Mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan

Hasil observasi siswa dengan indikator mengkonfirmasi video pendek yang telah ditampilkan pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 1,4 dengan kriteria cukup (C). Sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Meningkat pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 1,8 dengan kriteria cukup (C). Sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Peningkatan terjadi pada siklus III skor rata-rata 2,1 dengan kriteria baik (B), hasil ini terlihat adanya peningkatan dengan ditunjukkan oleh sebagian besar siswa belum mampu menjawab serta menyampaikan konfirmasi hasil tindak lanjut jawaban dan belum mampu percaya diri saat menjawab karena sedikit yang menjawab pertanyaan yang

disampaikan oleh guru. Aktivitas siswa dalam penelitian ini mencakup mental activities yang termasuk di dalamnya misalnya menanggapi, mengingatkan, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan (Diedrich dalam Hamalik 2011:173). Paul B. Diedrich (dalam Hamalik, 2011:172) yaitu aktivitas siswa yang disebut oral activities, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi

(5) Memecahkan masalah yang terdapat pada video

Hasil observasi siswa dengan indikator memecahkan masalah yang terdapat pada video pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 2,3 dengan kriteria baik (B). Siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku mereka seta ada saja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok. Meningkat pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 3 dengan kriteria baik (B). Siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku mereka seta ada saja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok. Peningkatan terjadi pada siklus III skor rata-rata 3,4 dengan kriteria sangat baik (A), hasil ini terlihat adanya peningkatan dengan ditunjukkan oleh siswa sudah memperhatikan video yang ditampilkan, siswa juga berdiskusi

secara kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada pada video tersebut dan menulis hasil diskusi. Tetapi sebagian siswa tidak menulis hasil diskusi di buku mereka seta ada saja anggota kelompok yang tidak ikut dalam pelaksanaan diskusi kelompok. Kegiatan dalam indikator ini sesuai pendapat Hamalik (2011:172-173) menyatakan bahwa aktivitas visual (*visual activities*), termasuk membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Siswa juga melakukan aktivitas menulis (*writing activities*) yaitu menjawab pertanyaan di buku tulisnya masing-masing. Hal ini sependapat dengan Diedrich (dalam Sardiman, 2012:101) yang menyebutkan bahwa aktivitas menulis misalnya, menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin. Siswa dalam penelitian juga melakukan *mental activities* yang termasuk di dalamnya misalnya menanggapi, mengingatkan, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan (Diedrich dalam Hamalik 2011:173)

(6) Mendengarkan arahan dari guru

Hasil observasi aktivitas siswa dengan indikator mendengarkan arahan dari guru pada siklus I mendapat skor rata-rata 1,9 dengan kriteria cukup (C). Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Meningkat pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 2,8 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta

mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Pada siklus III meningkat dengan skor rata-rata 2,8 kriteria baik (B). Sebagian besar siswa tidak ramai saat berlangsungnya kegiatan diskusi serta mendengarkan penjelasan dari guru saat kelompok mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban tetapi ada beberapa siswa yang belum menanyakan hasil diskusi akhir kepada guru untuk konfirmasi sebelum maju untuk melakukan presentasi kelas. Siswa dalam penelitian juga melakukan *mental activities* yang termasuk di dalamnya misalnya menanggapi, mengingatkan, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan (Diedrich dalam Hamalik 2011:173).

(7) Menyampaikan hasil diskusi

Hasil observasi aktivitas siswa dengan indikator menyampaikan hasil diskusi pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 1,7 dengan kriteria cukup (C). Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Meningkat pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 2,1 dengan kriteria baik (B). Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif

memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Pada siklus III terjadi peningkatan lagi dengan skor rata-rata 2,8 kriteria baik (B). Sebagian siswa sudah aktif dalam penyampaian hasil diskusi dan tidak ramai saat penyampaian diskusi berlangsung, tetapi beberapa siswa masih belum aktif memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain serta menuliskan kesimpulan pembelajaran di buku tulis masing-masing. Hal ini juga termasuk dalam oral activities atau aktivitas lisan yaitu menurut Diedrich (dalam Sardiman, 2012:101) seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Aktivitas siswa yang lain adalah motor activities dalam penelitian ini meliputi: melakukan diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, melakukan kegiatan yang sesuai dengan dengan KBM, melakukan kegiatan pembelajaran dengan seksama.

(8) Mengerjakan soal evaluasi secara mandiri

Hasil observasi aktivitas siswa dengan indikator mengerjakan soal evaluasi secara mandiri pada siklus I mendapat skor rata-rata 2,8 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Terjadi peningkatan pada siklus II walaupun hanya sedikit peningkatan, pada siklus II ini mendapatkan skor rata-rata 3,1 dengan kriteria sangat baik (A). Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal

evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Pada siklus III terjadi peningkatan lagi dengan skor rata-rata 3,8 kriteria sangat baik (A). Sebagian besar siswa sudah mampu mengerjakan soal evaluasi secara mandiri tanpa harus mencontek dari teman sebelah dan sudah mampu memaksimalkan waktu agar soal evaluasi mampu terjawab semua tetapi ada sedikit siswa yang masih terlihat menengok hasil pekerjaan teman lain. Indikator memperhatikan presentasi kelompok lain berkaitan dengan kegiatan siswa berbicara mengeluarkan pendapat di depan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Paul B. Dierich (dalam Hamalik, 2011:172) yaitu aktivitas siswa yang disebut *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Aktivitas siswaini sesuai dengan teori dari Dierich (dalam Sardiman, 2012: 101) menjelaskan bahwa aktivitas visual (*Visual activities*) meliputi membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. Aktivitas menulis (*Writing activities*) meliputi menulis laporan, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes.

(9) Menyimpulkan materi pembelajaran dan berdoa bersama-sama

Hasil observasi aktivitas siswa dengan indikator menyimpulkan materi pembelajaran dan berdoa bersama-sama pada siklus I mendapatkan skor rata-rata 1,7 dengan kriteria cukup (C). Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun

ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Meningkat pada siklus II mendapatkan skor rata-rata 2,1 dengan kriteria baik (B). Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Pada siklus III terjadi peningkatan lagi dengan skor rata-rata 2,5 kriteria baik (B) kegiatan siswa pada siklus III ini terlihat peningkatan dibandingkan pada siklus I dan II, ditunjukkan dengan Sebagian besar siswa sudah menyimpulkan sesuai materi dan sudah menyebutkan pokok-pokok materi yang telah dipelajari. Namun ada beberapa siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Paul B. Diedrich (dalam Hamalik, 2011:172) yaitu aktivitas siswa yang disebut *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Aktivitas siswa yang lain adalah *mental activities* dalam penelitian ini meliputi: membuat hipotesis, memecahkan masalah, menyimpulkan hasil diskusi, mengungkapkan penyelesaian masalah yang dipecahkan.

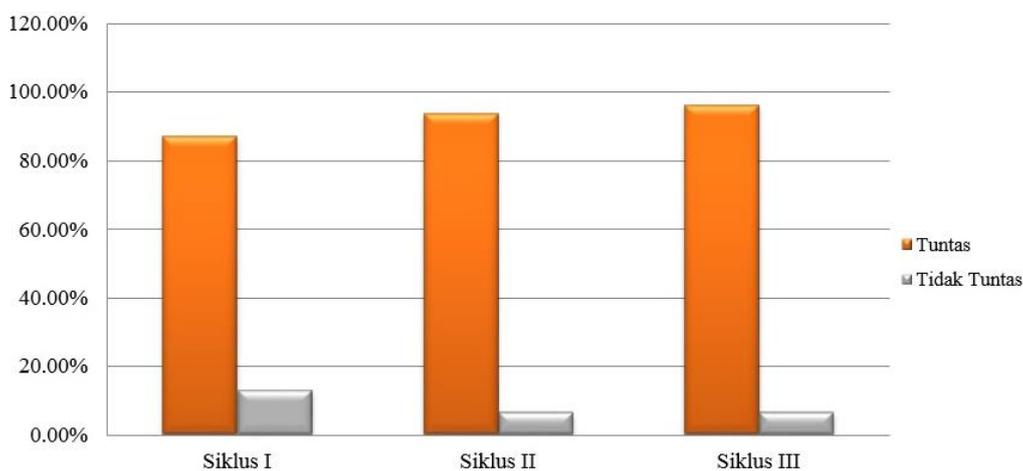
4.2.1.3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui problem based learning berbantuan audiovisual dari siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.42 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa
dari Siklus I sampai Siklus III

No.	Nilai	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Rata-rata kelas	77,25	84,67	87,10
2.	Nilai tertinggi	90	95	100
3.	Nilai terendah	65	60	60
4.	Jumlah siswa tuntas	27	29	29
5.	Jumlah siswa tidak tuntas	4	2	2
6.	Prosentase siswa tuntas	87,10%	93,54%	93,54%
7.	Prosentase siswa tidak tuntas	12,90%	6,46%	6,46%
8.	Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal ($\geq 80\%$)	Tuntas	Tuntas	Tuntas

Diagram 4.23 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa
dari Siklus I sampai Siklus III



Tabel 4.42 dan diagram 4.23, menunjukkan peningkatan yang terjadi dalam hal ketuntasan belajar klasikal siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yaitu 87,10%, pada siklus II ketuntasan belajar klasikal meningkat sebesar 6,44% menjadi 93,54% dan pada siklus III ketuntasan belajar klasikal stabil pada angka 93,54%.

4.2.1.3.1 Siklus I

Siklus I diperoleh data hasil belajar dengan skor rata-rata 77,25. Sebanyak 5 siswa atau 22,54% memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 540. Siswa yang memperoleh nilai dengan kriteria baik sebanyak 22 siswa atau 67,02% antara 70-85 dengan jumlah skor 1605. Sebanyak 4 siswa atau 10,44% memperoleh nilai dengan kategori cukup yaitu antara 55-69 dengan jumlah skor 250. Tidak ada siswa termasuk dalam kriteria kurang antara 0-54. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa, dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa, dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 87,10%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sudah memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya yaitu minimal 80%.

4.2.1.3.2 Siklus II

Siklus II diperoleh data hasil belajar dengan skor rata-rata 84,67. Dari 31 siswa, ada sebanyak 13 siswa atau 46,10% memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 1210. Sisanya sebanyak 16 siswa atau 48,95% memperoleh nilai dengan kriteria baik antara 70-85 dengan jumlah skor

1285 dan 2 siswa atau 4,95% memperoleh nilai dengan kriteria cukup dengan jumlah skor 130. Siswa yang tuntas ada sebanyak 29 siswa, dan siswa yang belum tuntas ada sebanyak 2 siswa, dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,54%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya yaitu minimal 80%.

4.2.1.3.3 Siklus III

Siklus III diperoleh data hasil belajar dengan skor rata-rata 87,10. Dari 31 siswa, ada sebanyak 21 siswa atau 69,43% memperoleh nilai dengan kriteria sangat baik yaitu antara 86-100 dengan jumlah skor 1880. Sisanya sebanyak 8 siswa atau 25,84% memperoleh nilai dengan kriteria baik antara 70-85 dengan jumlah skor 695 dan 2 siswa atau 4,95% memperoleh nilai dengan kriteria cukup dengan jumlah skor 130. Siswa yang tuntas ada sebanyak 29 siswa, dan siswa yang belum tuntas ada sebanyak 2 siswa, dengan pencapaian ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,54%. Ketuntasan belajar klasikal pada siklus III sudah memenuhi indikator keberhasilan ketuntasan belajar klasikal yang direncanakan oleh peneliti sebelumnya yaitu minimal 80%.

Setelah dilaksanakannya siklus III, dapat disimpulkan bahwa semua aspek yang diteliti, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar telah tuntas semuanya. Keterampilan guru dalam pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik, aktivitas siswa siswa dalam pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat baik, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn materi memahami keputusan bersama

termasuk dalam kriteria sangat baik dengan ketuntasan belajar klasikal 96,15%. Indikator keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan, yaitu $\geq 80\%$ siswa tuntas sudah tercapai. Oleh karena itu, kegiatan penelitian dalam pembelajaran PKn dicukupkan pada siklus III dan tidak dilanjutkan pada siklus lanjut. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena upaya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran telah menggunakan strategi belajar dan media yang tepat dan semakin disempurnakan tiap siklusnya.

Keberhasilan pada kegiatan pembelajaran ini juga didukung adanya proses penyampaian informasi atau materi yang dibuat lebih menarik dengan menggunakan audiovisual sebagai media pembelajarannya. Audiovisual yang digunakan tersebut bersifat multimedia, siswa tidak terbatas hanya mendengar penjelasan guru tetapi dikenalkan pada media gerak, suara, gambar, animasi, teks, dan video yang telah dikemas guru. Multimedia yang dibuat guru mengacu pada pendapat Indriana (2011:150) media audiovisual adalah media yang menggunakan teknologi komputer yang biasanya menggunakan software microsoft audiovisual yang terdiri dari beberapa slide. Slide-slide tersebut mengandung teks, grafis, film dan objek-objek lain yang mungkin disusun secara bebas. Temuan hasil penelitian yang telah dipaparkan, didukung oleh pendapat dari menurut Anitah (2008:2.19) hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang sifatnya menetap, fungsional, positif, dan disadari, yaitu siswa mengalami perubahan sikap dan tingkah laku menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, siswa lebih mampu memahami materi dengan

baik dan mampu menyelesaikan masalah melalui berpikir analisis lebih baik sebelum dilaksanakan tindakan penelitian.

4.2.1.4 Peningkatan Ketercapaian Karakter Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui *Problem Based Learning* berbantuan Audiovisual.

Hasil pengamatan karakter siswa merupakan cara guru untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya guru dapat melakukan perbaikan berdasarkan karakter siswa yang didapatkan. Peningkatan karakter siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan media audiovisual dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel 4.43 dan diagram 4.24 berikut:

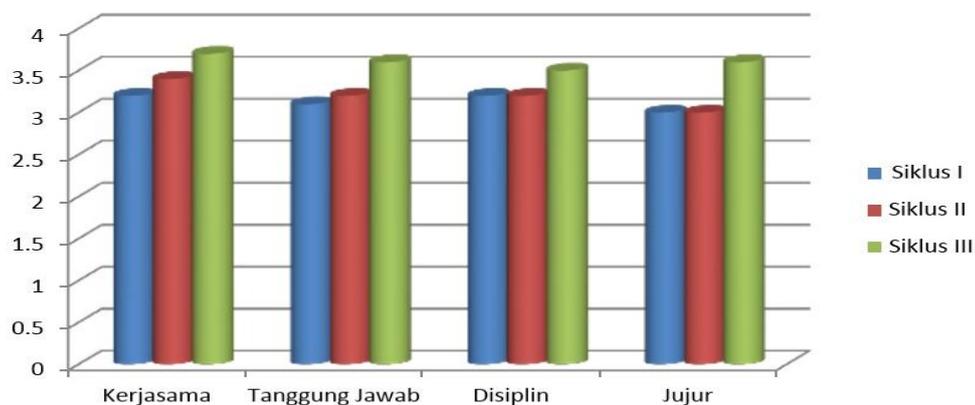
Tabel 4.43 Rekapitulasi Hasil Karakter Siswa Siklus I, II, dan III

No	Indikator	Rata-Rata Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kerjasama	3,2	3,4	3,7
2.	Tanggung Jawab	3,1	3,2	3,6
3.	Disiplin	3,2	3,2	3,5
4.	Jujur	3,0	3,0	3,6
Jumlah		125	128	144
Rata-rata Skor		12,5	12,8	14,4
Kriteria		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Sesuai dengan data pada tabel 4.46 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan karakter siswa terhadap pembelajaran PKn yang dilakukan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini dapat terjadi karena selalu ada upaya guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan strategi dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan agar lebih baik kedepannya. Pada siklus I rata-rata skor karakter yang diperoleh adalah 12,5 dengan kriteria sangat baik. Meningkat pada siklus II dengan rata-rata skor karakter yang diperoleh sebesar 12,8 dengan kriteria sangat baik. Pada siklus III meningkat

lagi dengan rata-rata skor karakter yang diperoleh adalah 14,4 dengan kriteria sangat baik. Karakter yang ditunjukkan siswa selalu meningkat seiring dengan lebih disempurnakannya pembelajaran oleh guru dari siklus I sampai siklus III, sehingga pada siklus III karakter siswa semakin meningkat dengan ditandai karakter kerjasama, tanggung jawab, dan disiplin siswa semakin meningkat dari tiap siklusnya, sehingga pada akhirnya diperoleh karakter siswa dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2013:146) bahwa penilaian karakter siswa dimaksudkan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dalam diri siswa melalui pembelajaran yang telah diikutinya.

Diagram 4.24 Rekapitulasi Karakter Siswa Siklus I, II, dan III



4.2.1.5 Peningkatan Ketercapaian Psikomotor Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui *Problem Based Learning* berbantuan Audiovisual.

Peningkatan psikomotor siswa dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual dari siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel 4.44 dan diagram pada gambar 4.25 berikut:

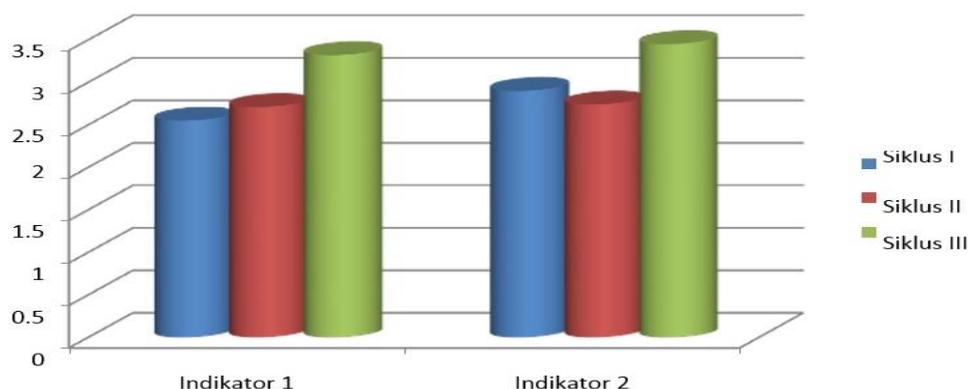
Tabel 4.44 Rekapitulasi Hasil Psikomotor Siswa Siklus I, II, dan III

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Berperan dalam diskusi kelompok	2,55	2,71	3,32
2.	Menulis hasil diskusi kelompok	2,90	2,74	3,45
Jumlah		169	169	210
Rata-rata Skor		5,45	5,45	6,77
Kategori		Baik	Baik	Sangat Baik

Data pada tabel 4.44 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan karakter siswa terhadap pembelajaran PKn yang dilakukan pada setiap siklusnya. Hasil pengamatan aspek psikomotor siswa pada siklus I memperoleh skor rata-rata 5,45. Pada siklus II masih sama dengan skor rata-rata menjadi 5,45 dan pada siklus III terjadi peningkatan menjadi 6,77. Peningkatan terjadi terjadi secara bertahap disetiap pertemuan, hal ini menunjukkan adanya perbaikan terhadap setiap kekurangan yang muncul disetiap siklus sebelumnya. Siklus I mendapat skor 169; siklus II mendapat skor 169 dan siklus III mendapat skor 210. Sesuai dengan hasil pengamatan yang diperoleh karakter siswa dalam menerapkan problem based learning berbantuan audiovisual dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat terjadi karena kekurangan-kekurangan yang muncul di pertemuan sebelumnya diperbaiki dengan optimal. Dengan begitu, pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan berikutnya dapat lebih baik lagi. Dalam penelitian ini ranah kognitif berkaitan dengan kreativitas siswa yang dikerjakan secara berkelompok. Hal ini juga dijelaskan oleh Sanjaya (2008:128) bahwa kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik adalah sebagai berikut: (1)

persepsi, (2) kesiapan, (3) reaksi yang diarahkan, (4) reaksi natural (mekanisme), (5) reaksi yang kompleks, (6) adaptasi, dan (7) kreativitas.

Diagram 4.25 Rekapitulasi Psikomotor Siswa Siklus I, II, dan III



Keterangan:

Indikator 1 : Berperan dalam diskusi kelompok

Indikator 2 : Menulis hasil diskusi kelompok

4.3 Uji Hipotesa

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Dengan demikian hipotesa yang diajukan terbukti kebenarannya.

4.4 Implikasi Hasil Penelitian

Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat data yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan

hasil belajar pada pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan kualitas keterampilan dasar mengajar guru, dan berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa padamata pelajaran PKn. Selain itu, dalam penelitian ini juga terdapat implikasi hasil penelitianmyang mencakup tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis

4.4.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah adanya salah satu alternatif baru, yaitu melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual pada pembelajaran PKn dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran agar menjadi lebih optimal. Selain itu, terdapat keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori- teori pendukung yang digunakan peneliti. Hasil penelitian dalam penerapan *problem based learning* berbantuan audiovisual menunjukkan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

4.4.2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audio visual. Peningkatan keterampilan guru dalam penerapan *problem based learning* berbantuan audiovisual pada pembelajaran PKn ditunjukkan dengan guru mampu mengoptimalkan audiovisual yang ditayangkan melalui LCD/proyektor untuk

menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media powerpoint ini bertujuan untuk meningkatkan antusias siswa dalam memperhatikan materi pembelajaran, karena dalam media audiovisual terdapat gambar-gambar, suara, dan video yang efektif untuk menarik minat siswa saat penyampaian materi. Selain itu, guru juga telah dapat menciptakan pembelajaran yang variatif, melalui penerapan problem based learning. Dalam pelaksanaan problem based learning, guru menjadi paham bagaimana cara meningkatkan aktivitas siswa, mengkondisikan kelas, mengelola pembelajaran agar lebih menarik, meningkatkan interaksi siswa, memberikan perlakuan terhadap siswa, dan membimbing kerja siswa. Selain itu, penerapan problem based learning berbantuan audiovisual pada pembelajaran PKn juga sangat bermanfaat bagi siswa. Sebelum dilaksanakan tindakan, siswa merasa jenuh terhadap pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan, sehingga mereka cenderung pasif saat pembelajaran dilaksanakan. Namun, setelah diterapkannya problem based learning berbantuan audiovisual ini, pembelajaran menjadi lebih variatif, dapat menimbulkan antusias siswa untuk menuju pembelajaran dengan baik, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi tertarik dan mudah dalam mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan melalui audiovisual. Selain itu, siswa juga dapat lebih menggali pengetahuan mereka masing-masing dan melatih kerjasama dengan teman lain.

4.4.3. Implikasi Pedagogis

Implikasi pedogogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan pembelajaran PKn melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang. Peningkatan tersebut dipengaruhi beberapa faktor yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan hasil belajar. Faktor tersebut berkaitan satu sama lain. Keterampilan guru yang meningkat dapat berpengaruh pada aktivitas siswa yang meningkat, setelah guru dapat mengoptimalkan pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran, maka secara otomatis siswa akan lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, akan berdampak langsung pada hasil belajar, peningkatan aktivitas siswa akan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi menjadi lebih baik. Jika pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih baik, maka hasil belajar mereka juga akan meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* berbantuan audiovisual efektif diterapkan dalam pembelajaran PKn karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasilbelajar siswa. Penelitian inidiharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru maupun pengembang pendidikan lainnya. Sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pada bab iv dan pembahasan mengenai kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran PKn meningkat, hal ini ditunjukkan dengan:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada siklus I yaitu 21 dengan kriteria baik. Pada siklus II, keterampilan guru mendapat skor 26 dengan kriteria baik. Pada siklus III keterampilan guru mendapat skor 31 dengan kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 21 dengan kriteria baik. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 26 dengan kriteria baik. Pada siklus III memperoleh jumlah skor mencapai 28 dengan kriteria sangat baik.
3. Hasil belajar kognitif dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada siklus I sebesar 75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,10%.

Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, pencapaian rata-rata hasil belajar menjadi 78,75 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 93,54% , dan pada siklus III rata-rata hasil belajar menjadi 90,12 dengan persentase keberhasilan klasikal sebesar 93,54%.

4. Hasil belajar afektif dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada siklus I, afektif siswa memperoleh jumlah skor 125 dengan rata-rata skor 12,5 kriteria sangat baik. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 128 dengan rata-rata 12,8 kriteria sangat baik. Pada siklus III memperoleh jumlah skor 144 dengan rata-rata 14,4 kriteria sangat baik

5. Hasil belajar psikomotor dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 169 dengan rata-rata skor 5,45 kriteria baik. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 169 dengan rata-rata skor 5,45 kriteria baik. Pada siklus III memperoleh jumlah skor 210 dengan rata-rata skor 6,77 kriteria baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang telah ditetapkan dapat diterima kebenarannya yaitu melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

5.2. SARAN

Sesuai simpulan hasil penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn melalui *problem based learning* berbantuan audiovisual pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru menguasai sembilan keterampilan guru agar dapat memilih dan menggunakan metode dan media yang bervariasi agar dapat meningkatkan interaksinya dengan siswa dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai pembelajaran yang diberikan oleh guru.

2. Bagi siswa

Keaktifan dan interaksi siswa terhadap pembelajaran agar lebih ditingkatkan lagi, khususnya saat diterapkannya model *problem based learning* berbantuan audiovisual pada mata pelajaran PKn dan model-model pembelajaran inovatif lain dalam mata pelajaran lain yang dilaksanakan oleh guru.

3. Bagi sekolah

Peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model *problem based learning* berbantuan media audiovisual agar lebih ditingkatkan lagi khususnya penggunaan model-model pembelajaran yang variatif. Dengan harapan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah serta meningkatkan mutu serta akreditasi sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Aqip, Zainal. dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya

_____. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Yogyakarta

Dr. M. Hosnan, Dipl.Ed., M.Pd. 2002. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Dr. Rusman, M.Pd. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta

Depdiknas. 2006. *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP

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

_____. 2008. *Penilaian Kinerja Guru*. Jakarta: Direktur Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK

Gustaf, Asyirint. 2010. *Langkah Cerdas Menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku

- Erviana, Nila, dkk. 2012. *Peningkatan Belajar PKn Tentang Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Problem Based Learning*. Jurnal Universitas Sebelas Maret. Jurusan PGSD Volume 1 Nomor 4 Tahun 2013
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hamruni, M.Si. Prof. Dr. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
- Herrhyanto dan Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Herrhyanto, Nar dan Akib, Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- _____. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor, Ghalia Indonesia.
- Mimin Haryati, 2010. *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mulyasa. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Poerwanti, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Dirjen Dikti

Depdiknas.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Scholastika Mariani, dkk. 2014. *The Effectiveness of Learning by PBL Assisted Mathematics Pop Up Book Against The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter. International Journal of Education and Research*. 2014. Vol 2(8). Semarang State University

Shereen Ahmed, dkk. 2014. *Impact of Problem Based Learning on Acquiring 21 Century Skills Among Nursing Students (Comparative Study). International of Advanced Research*. 2014. Vol 2(7), 770-783. Faculty of Nursing Helwan University

Shoimin, Malik. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Siregar Eveline dan Nara Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia

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

Subhan Sofhian dan Sahid Gatara. 2011. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Bandung: Focusmedia.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Suyanti, Dwi Retno. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Trianto, S.Pd., M.Pd. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka

LAMPIRAN
PERANGKAT
PEMBELAJARAN

Lampiran 1

PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKLUS I

PENGGALAN SILABUS SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : VA / II

Alokasi Waktu : 1x pertemuan (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar : 4.2 Memahami keputusan bersama

Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Media Pembelajaran	Sumber Pembelajaran
		Teknik	Instrumen			
Keputusan Bersama	4.2.1 Siswa dapat mendefinisikan keputusan bersama	- Tes	- Lembar soal evaluasi individu	1 x pertemuan (2 x 35 menit)	- Video mengenai bentuk-bentuk apabila tidak mentaati	- Standar Isi - Widiastuti, Setiati. Rahayuningsih Fajar. 2008. <i>Pendidikan</i>

	<p>4.2.2 Siswa dapat memberi contoh bentuk keputusan bersama</p> <p>4.2.3 Siswa dapat menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama</p>				<p>keputusan bersama</p>	<p><i>Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. - Sulhan, Najib. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional</p>
--	---	--	--	--	--------------------------	---

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Bojong Salaman 02

Kelas/Semester : V A / 2

Mata Pelajaran : PKn

Pertemuan ke : 1

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 hari)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

4.2 Memahami keputusan bersama

C. Indikator

4.2.1 Siswa dapat mendefinisikan keputusan bersama

4.2.2 Siswa dapat memberi contoh bentuk keputusan bersama

4.2.3 Siswa dapat menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu mendefinisikan arti penting dari keputusan bersama dengan benar.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu memberikan contoh bentuk keputusan bersama dengan benar.
3. Dengan diskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama dengan tepat.

E. Materi Pembelajaran

Keputusan Bersama

F. Pendekatan , Teknik, dan Metode Pembelajaran

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab, presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru melakukan apersepsi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi mengenai keputusan bersama, siswa memperhatikan penjelasan dari guru. (<i>eksplorasi, mengumpulkan informasi</i>) 2. Bersama siswa, guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan. (<i>eksplorasi, menanya</i>) 3. Siswa membentuk 8 kelompok sesuai arahan dari guru. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. (<i>elaborasi, mengamati</i>) 4. Setiap kelompok memperhatikan permasalahan yang terdapat pada video. (<i>eaborasi, mengamati</i>) 	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Setiap kelompok kemudian berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada video tersebut. (<i>elaborasi, mengasosiasi</i>) 6. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya. (<i>elaborasi, mengkomunikasikan</i>) 7. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menanggapi. (<i>elaborasi, mengkomunikasikan</i>) 8. Guru memberi kesempatan pada siswa tentang materi pelajaran yang belum dipahami. (<i>konfirmasi, mengkomunikasikan</i>) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi. 5. Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus II berdasarkan data hasil akhir pembelajaran siklus I 	10 menit

	6. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama menurut keyakinan masing-masing.	
--	--	--

H. Sumber dan Media

- Standar Isi
- Sulhan, Najib. 2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Widiastuti, Setiati. Rahayuningsih Fajar. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Video mengenai keputusan bersama serta bentuk dan contohnya

I. Penilaian

1. Tes Penilaian
 - Tes
2. Bentuk Penilaian
 - Tertulis bentuk pilihan ganda dan uraian
3. Instrumen
 - Lembar soal evaluasi individu (terlampir)

Mengetahui

Guru Kelas VA



Prawindya Dwintantra S.Pd
NIP 19891218201402 1 001

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hj. Suprati S.Pd.SD
NIP 19581010 197802 2 016

BAHAN AJAR

Kompetensi Dasar

4.2 Memahami keputusan bersama

Indikator

4.2.1 Siswa dapat mendefinisikan keputusan bersama

4.2.2 Siswa dapat memberi contoh bentuk keputusan bersama

4.2.3 Siswa dapat menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama

Setiap keputusan yang sudah diputuskan melalui musyawarah, harus ditaati bersama. Setiap keputusan itu memiliki tujuan untuk kepentingan bersama. Tidak semua keputusan dalam musyawarah itu selalu sesuai dengan keinginan kamu. Ada keputusan yang memang sesuai dengan keinginan kamu. Tetapi ada juga yang tidak sesuai. Jika keputusan itu tidak sesuai dengan keinginan kamu, maka jangan sampai memaksakan kehendak. Apa yang sudah diputuskan harus ditaati dan dilaksanakan. Kamu tidak boleh menang sendiri. Kamu harus bisa menghargai pendapat orang lain. Di sekolah, semua warga sekolah harus mematuhi tata tertib sekolah. Tata tertib sekolah yang ada di sekolah adalah keputusan yang dihasilkan melalui musyawarah. Karena sudah menjadi ketentuan, maka tata tertib itu harus dilaksanakan. Peraturan yang baik, biasanya disertai dengan ketentuan-ketentuan lain. Ketentuan itu berupa hukuman atau sanksi bagi yang melanggar dan penghargaan bagi yang selalu mengikuti dengan baik. Pada awal tahun ajaran, biasanya anak-anak diajak untuk bermusyawarah. Hal-hal yang dibahas antara lain, pemilihan pengurus kelas, membagi kelompok 5K (ketertiban, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, dan keamanan kelas). Selain itu, dibahas pula tentang tata tertib kelas. Dalam musyawarah itu diputuskan pula hukuman bagi yang melanggar tata tertib. Begitu pula bagi anak-anak yang selalu menjalankan tata tertib mendapat penghargaan. Hal inilah yang akan memotivasi anak-anak untuk mentaati peraturan itu. Keputusan yang dibuat melalui musyawarah bertujuan agar tercipta ketertiban, ketentraman, dan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari. Keputusan yang tidak

dijalankan dengan baik akan berakibat buruk bagi diri sendiri dan orang lain. Contoh-contoh di atas sebagai gambaran bagi yang tidak mau mentaati dan melaksanakan keputusan.

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Kelas/Semester : V A / 2

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4.Menghargai keputusan bersama

No.	KD	Indikator	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bentuk Soal	No Soal
1	4.2 Memahami keputusan bersama	4.2.1 Siswa dapat mendefinisikan keputusan bersama 4.2.2 Siswa dapat memberi contoh bentuk keputusan bersama 4.2.3 Siswa dapat menjelaskan contoh bentuk keputusan bersama	C1 C4 C2	A2 dan A5	P1 dan P2	Pilihan Ganda Isian Singkat	A.1-10 B.1-2

SOAL EVALUASI

Nama :

No Urut :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pernyataan setuju seluruh peserta musyawarah secara lisan disebut
 - a. proklamasi
 - b. globalisasi
 - c. aklamasi
 - d. deklamasi
2. Yang dimaksudkan dengan voting adalah
 - a. pengambilan keputusan bersama dengan cara pemungutan suara
 - b. pengambilan keputusan dengan cara musyawarah untuk mufakat
 - c. pengambilan keputusan bersama dengan cara kekerasan
 - d. pengambilan keputusan bersama dengan memerhatikan usia orang yang memiliki usulan
3. Salah satu bentuk keputusan yang ditempuh lewat pemungutan suara adalah....
 - a. pengangkatan menteri oleh presiden
 - b. pemilihan presiden
 - c. pengangkatan seorang camat
 - d. penetapan seorang kepala sekolah
4. Sikap kita terhadap keputusan bersama adalah
 - a. menyerahkan pelaksanaannya kepada pengurus organisasi
 - b. melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab
 - c. mengabaikan dan mengacuhkannya
 - d. melaksanakannya dengan setengah hati

5. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermusyawarah adalah....

- a. Kepentingan umum lebih diutamakan dari kepentingan pribadi
- b. Memahami bahwa keputusan yang diambil adalah yang terbaik
- c. Harus memaksakan kehendak supaya pendapat diterima
- d. Menghormati perbedaan pendapat dalam musyawarah

6. Contoh keputusan bersama di masyarakat adalah....

- a. Mengadakan kunjungan belajar
- b. Mengatur jadwal belajar
- c. Mengadakan kerja bakti
- d. Memilih makanan di kantin sekolah

7. Pengertian musyawarah mufakat adalah

- a. Musyawarah yang bisa disepakati oleh sebagian peserta musyawarah
- b. Musyawarah yang bisa disepakati oleh seluruh peserta musyawarah
- c. Musyawarah yang bisa disepakati oleh 3/4 peserta musyawarah
- d. Musyawarah yang bisa disepakati oleh pemimpin musyawarah

8. Voting dilakukan

- a. Apabila kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
- b. Apabila kesepakatan tidak disetujui pemimpin musyawarah
- c. Apabila seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
- d. Apabila kesepakatan merugikan anggota musyawarah

9. Hal yang tidak seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah

- a. Menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
- b. Menghargai keputusan musyawarah
- c. Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat

d. Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab

10. Berikut yang termasuk contoh melaksanakan hasil keputusan musyawarah dengan rasa bertanggung jawab adalah

a. Keluar dari musyawarah saat, musyawarah belum selesai

b. Melaksanakan hasil keputusan karena takut kepada pemimpin

c. Secara sembunyi-sembunyi tidak melaksanakan hasil keputusan musyawarah

d. Ikut serta dalam kegiatan piket kebersihan kelas yang telah diputuskan bersama-sama

B. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan cermat!

1. Apa itu keputusan bersama?

2. Sebutkan contoh-contoh keputusan bersama?

SKOR DAN KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban

A.

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

B.

1. Keputusan Bersama adalah keputusan yang sama-sama telah disepakati dan harus dipatuhi oleh semua anggota yang ikut terlibat.

2. Musyawarah , Voting

Skor

Soal Benar Pilihan Ganda = 1

Soal Benar Isian = 5

Jumlah skor maksimal = 20

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

Nilai = 100

Sintak Pembelajaran
Problem Based Learning

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu video pendek.
- 3) Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan cara berpasangan. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa atau lebih.
- 4) Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut.
- 5) Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut
- 6) Guru membimbing siswa dengan cara menjelaskan pada tiap kelompok
- 7) Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi
- 8) Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.
- 9) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Lampiran 3

PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKLUS II

PENGGALAN SILABUS SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : VA / II

Alokasi Waktu : 1x pertemuan (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar : 4.2 Memahami keputusan bersama

Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Media Pembelajaran	Sumber Pembelajaran
		Teknik	Instrumen			
Lapang Dada	4.2.4 Siswa dapat menerima hasil keputusan bersama	- Tes	- Lembar soal evaluasi individu	1 x pertemuan (2 x 35 menit)	- Video mengenai kericuhan pada rapat	- Standar Isi - Widihastuti, Setiati. Rahayuningsih Fajar. 2008.

	<p>4.2.5 Siswa dapat menghargai hasil keputusan bersama secara lapang dada</p> <p>4.2.6 Siswa dapat memahami arti dari lapang dada</p>				<p>anggota DPR RI.</p>	<p><i>Pendidikan Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>- Sulhan, Najib. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional</p>
--	--	--	--	--	------------------------	--

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Bojong Salaman 02
Kelas/Semester	: V A / 2
Mata Pelajaran	: PKn
Pertemuan ke	: 2
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 hari)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Memahami keputusan bersama

C. Indikator

- 4.2.4 Siswa dapat menerima hasil keputusan bersama
- 4.2.5 Siswa dapat menghargai hasil keputusan secara lapang dada
- 4.2.6 Siswa dapat memahami arti dari lapang dada

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu menerima hasil keputusan bersama dalam suatu forum.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menghargai keputusan secara lapang dada dalam bentuk tindakan menerima keputusan dalam suatu forum.
3. Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu memahami arti dari lapang dada dalam bentuk tindakan serta sikap dalam kehidupan sehari-hari dalam suatu forum.

E. Materi Pembelajaran

Demokrasi

F. Pendekatan , Teknik, dan Metode Pembelajaran

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab, presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru melakukan apersepsi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi mengenai keputusan bersama, siswa memperhatikan penjelasan dari guru. (<i>eksplorasi, mengumpulkan informasi</i>) 2. Bersama siswa, guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan. (<i>eksplorasi, menanya</i>) 3. Siswa membentuk 8 kelompok sesuai arahan dari guru. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. (<i>elaborasi, mengamati</i>) 4. Setiap kelompok memperhatikan permasalahan yang terdapat pada video. (<i>elaborasi, mengamati</i>) 	50 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Setiap kelompok kemudian berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada video tersebut. (<i>elaborasi, mengasosiasi</i>) 6. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya. (<i>elaborasi, mengkomuni-kasikan</i>) 7. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menanggapi. (<i>elaborasi, mengkomunikasikan</i>) 8. Guru memberi kesempatan pada siswa tentang materi pelajaran yang belum dipahami. (<i>konfirmasi, mengkomunikasikan</i>) 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi. 5. Guru melanjutkan pelaksanaan pembelajaran siklus III berdasarkan data hasil akhir pembelajaran siklus II 	10 menit

	6. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama menurut keyakinan masing-masing.	
--	--	--

H. Sumber dan Media

- Sulhan , Najib. 2008 . *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas
- BSE. PKn untuk SD/MI Kelas V. Penulis : Setiati Widiastuti dan Fajar Rahayuningsih, Depdiknas 2008
- Video Pendek Kericuhan Anggota Rapat DPR

II. Penilaian

1. Tes tertulis dalam bentuk uraian
2. Penilaian sikap selama kerja kelompok
3. Penilaian aktivitas siswa
4. Penilaian otentik

Kolaborator



Prawindya Dwintantra S.Pd
NIP 19891218201402 1 001

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hj. Suprati, S.Pd.SD
NIP 19581010 197802 2 016

BAHAN AJAR

Kompetensi Dasar

4.2 Memahami keputusan bersama

Indikator

4.2.4 Siswa dapat menerima hasil keputusan bersama

4.2.5 Siswa dapat menghargai hasil keputusan bersama secara lapang dada

4.2.6 Siswa dapat memahami arti dari lapang dada

Dalam melaksanakan keputusan bersama, ada asas-asas yang harus dijunjung tinggi. Asas-asas tersebut antara lain asas kekeluargaan dan gotong royong. Dalam melaksanakan keputusan bersama, asas kekeluargaan perlu diutamakan. Asas kekeluargaan memandang setiap anggota kelompok sebagai keluarga sendiri. Semua anggota diperlakukan sama. Semua anggota kelompok juga harus melaksanakan keputusan bersama. Tidak pandang bulu, termasuk diantaranya adalah ketua dan pengurus lain. Kelompok adalah ibarat sebuah keluarga. Setiap anggota harus membantu yang lain. Dalam melaksanakan keputusan bersama, semua anggota juga harus mengedepankan asas gotong royong. Dengan gotong royong, keputusan apapun akan lebih mudah dilaksanakan. Tidak ada perbedaan antara anggota dan pengurus. Semuanya harus bergotong royong untuk mencapai tujuan bersama. Semua warga kelas ibarat sebuah keluarga. Kalian harus saling menghargai dan membantu dalam melaksanakan hasil keputusan kelas. Misalnya tentang jadwal piket harian. Semua warga kelas harus melaksanakan hasil keputusan tersebut. Jika tiba giliran menyapu, ketua kelas pun harus melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab. Demikian juga anggota kelas yang lain. Dengan begitu, keadilan ditegakkan. Tidak ada anggota yang merasa dirugikan. Semua melaksanakan kewajiban yang sama. Semua juga mendapatkan hak yang seimbang. Melaksanakan keputusan bersama secara kekeluargaan mempunyai beberapa manfaat. Beberapa manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Semua anggota merasa memiliki kedudukan yang sama.
2. Terciptanya keadilan antaranggota.

3. Setiap anggota melaksanakan keputusan bersama dilandasi rasa tanggung jawab. Dengan menerima dan menaati keputusan bersama, kita telah mengamalkan Pancasila. Tepatnya, kita telah mengamalkan sila keempat Pancasila. Sila keempat tersebut berbunyi “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan / perwakilan”. Dalam sila tersebut, terkandung beberapa nilai yang harus kita amalkan. Berikut ini nilai-nilai sila keempat Pancasila.

1. Setiap warga Indonesia mempunyai kedudukan, hak, dan kewajiban yang sama.
2. Tidak boleh memaksakan kehendak kepada orang lain.
3. Mengutamakan musyawarah dalam mengambil keputusan untuk kepentingan bersama.
4. Musyawarah untuk mencapai mufakat diliputi oleh semangat kekeluargaan.
5. Menghormati dan menjunjung tinggi setiap keputusan yang dicapai sebagai hasil musyawarah.
6. Menerima dan melaksanakan hasil keputusan musyawarah dengan penuh tanggung jawab.

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Kelas/Semester : V A / 2

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4.Menghargai keputusan bersama

No	KD	Indikator	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bentuk Soal	No Soal
1	4.2 Memahami keputusan bersama	4.2.4 Siswa dapat menerima hasil keputusan bersama	C3	A2 dan A5	P1 dan P2	Pilihan Ganda	A.1-10
		4.2.5 Siswa dapat menghargai hasil keputusan secara lapang dada	C4				
		4.2.6 Siswa dapat memahami arti dari lapang dada	C3			Isian	B.1-5

SOAL EVALUASI

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!

1. Keputusan bersama dengan cara pemungutan suara disebut juga dengan istilah .
...

- a. pemilihan umum
- b. mufakat
- c. insting
- d. voting

2. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Itulah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Toro tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang mesti diambil Toro?

- a. Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro.
- b. Mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggapnya tidak akan bias menjadi ketua kelas yang baik.
- c. Menerima Mutia sebagai ketua dengan rendah hati dan penuh rasa tanggung jawab.
- d. Terpaksa menerima Mutia daripada dibenci oleh teman-teman sekelas yang mendukung Mutia

3. Dimas gembira sebab Mutia yang didukungnya berhasil menjadi ketua kelas. Ia tentu akan mendukung Mutia dalam menjalankan tugasnya. Bagaimana sebaiknya sikap Dimas terhadap teman-teman tidak memilih Mutia?

- a. Mengejek mereka karena jago yang mereka dukung kalah.
- b. Mengacuhkan mereka sebab Dimas tidak membutuhkan mereka.
- c. Menjauhi mereka karena mereka pasti tidak akan mendukung tugas-tugas Mutia sebagai ketua kelas.
- d. Menghormati dan berusaha mengajak mereka untuk mendukung tugas-tugas Mutia

4. Dalam pemilihan Mutia terpilih menjadi ketua kelas. Namun, Mutia tahu ada beberapa teman yang tidak mendukungnya. Apa sikap yang harus diambil Mutia?
 - a. Menyingkirkan mereka, sebab mereka pasti tidak akan mau mendukungnya.
 - b. Memaksa mereka agar mengikuti kemauan dan keputusan yang diambilnya
 - c. Tetap mengajak dan mendengar pendapat mereka, meskipun pendapat mereka berbeda.
 - d. Tidak melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan bersama
5. Keputusan di sekolah tertuang dalam
 - a. Tata tertib
 - b. Undang-Undang
 - c. Musyawarah
 - d. Ketetapan sekolah
6. Keputusan bersama dilakukan secara
 - a. Musyawarah mufakat
 - b. Sepihak
 - c. Sendiri
 - d. Perorangan saja
7. Dalam bermusyawarah harus saling
 - a. Mempertahankan pendapat
 - b. Adu argumen yang kuat
 - c. Menghargai pendapat orang
 - d. Tidak mau kalah
8. Keputusan yang diambil dalam keputusan bersama harus
 - a. Berlaku untuk golongan tertentu
 - b. Berpihak pada pemimpin rapat
 - c. Berguna bagi kepentingan bersama
 - d. Menyenangkan salah satu pihak
9. Contoh hasil keputusan bersama adalah
 - a. Melaksanakan perkemahan bersama
 - b. Mengatur jadwal belajar

- c. Mengikuti lomba 17 Agustus di kampung
 - d. Membeli makanan di kantin
10. Contoh hasil keputusan sendiri....
- a. Melaksanakan perkemahan bersama
 - b. Mengadakan kunjungan belajar bersama teman kelas lima
 - c. Mengikuti lomba 17 Agustus di kampung
 - d. Mengadakan pertandingan sepakbola

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Sebuah organisasi membutuhkan sebuahbersama
2. Selalu memakai sepatu saat berada di luar kelas merupakan salah satu contoh peraturan
3. Musyawarah mufakat adalah
4. Adu pendapat biasanya terjadi selama rapat berlangsung, sikap kita apabila pendapat kita tidak diterima adalah menerima dengan
5. Lapang dada adalah

SKOR DAN KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban

A.

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

B.

1. Keputusan
2. Sekolah
3. Bentuk pengambilan keputusan bersama yang mengedepankan kebersamaan
4. Lapang dada
5. Berbesar hati menerima kekalahan dengan ikhlas dan tabah

Skor

Soal Benar

A = 1 , B = 2

Jumlah skor maksimal

A = 10 , B = 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Nilai = 100

Sintak Pembelajaran
Problem Based Learning

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu video pendek.
- 3) Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan cara berpasangan. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa atau lebih.
- 4) Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut.
- 5) Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut
- 6) Guru membimbing siswa dengan cara menjelaskan pada tiap kelompok
- 7) Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi
- 8) Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.
- 9) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Lampiran 5

PERANGKAT PEMBELAJARAN SIKLUS III

PENGGALAN SILABUS SIKLUS III

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Mata Pelajaran : PKn

Kelas / Semester : VA / II

Alokasi Waktu : 1x pertemuan (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi : 4. Menghargai keputusan bersama

Kompetensi Dasar : 4.2 Memahami keputusan bersama

Materi Pokok	Indikator	Penilaian		Alokasi Waktu	Media Pembelajaran	Sumber Pembelajaran
		Teknik	Instrumen			
Demokrasi	4.2.7 Siswa dapat memahami arti dari demokrasi	- Tes	- Lembar soal evaluasi individu	1 x pertemuan (2 x 35 menit)	- Video mengenai demokrasi di Indonesia saat ini	- Standar Isi - Widihastuti, Setiati. Rahayuningsih Fajar. 2008.

	<p>4.2.8 Siswa dapat menjelaskan arti dari demokrasi</p> <p>4.2.9 Siswa dapat memberi contoh bentuk demokrasi</p>					<p><i>Pendidikan Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p> <p>- Sulhan, Najib. 2008. <i>Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional</p>
--	---	--	--	--	--	--

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SDN Bojong Salaman 02
Kelas/Semester	: V A / II
Mata Pelajaran	: PKn
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 hari)

A. Standar Kompetensi

4. Menghargai keputusan bersama

B. Kompetensi Dasar

- 4.3 Memahami keputusan bersama

C. Indikator

- 4.2.7 Siswa dapat memahami demokrasi
- 4.2.8 Siswa dapat menjelaskan demokrasi
- 4.2.9 Siswa dapat memberi contoh bentuk demokrasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu memahami arti dari demokrasi.
2. Dengan berdiskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan arti dari demokrasi dengan baik dan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menemukan contoh bentuk demokrasi di lingkungan dan kehidupan sehari-hari.

E. Materi Pembelajaran

Demokrasi

F. Pendekatan , Teknik, dan Metode Pembelajaran

Model : *Problem Based Learning*

Metode : Diskusi, tanya jawab, presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak semua siswa berdoa menurut keyakinan masing- masing 2. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa 3. Guru melakukan apersepsi. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi mengenai keputusan bersama, siswa memperhatikan penjelasan dari guru. (<i>eksplorasi, mengumpulkan informasi</i>) 2. Bersama siswa, guru melakukan tanya jawab terhadap materi yang telah disampaikan. (<i>eksplorasi, menanya</i>) 3. Siswa membentuk 8 kelompok sesuai arahan dari guru. Setiap kelompok terdiri dari 4 siswa. (<i>elaborasi, mengamati</i>) 4. Setiap kelompok memperhatikan permasalahan yang terdapat pada video. (<i>eaborasi, mengamati</i>) 5. Setiap kelompok kemudian berdiskusi untuk memecahkan masalah yang 	50 menit

	<p>terdapat pada video tersebut. (<i>elaborasi, mengasosiasi</i>)</p> <p>6. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya. (<i>elaborasi, mengkomunikasikan</i>)</p> <p>7. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk menanggapi. (<i>elaborasi, mengkomunikasikan</i>)</p> <p>8. Guru memberi kesempatan pada siswa tentang materi pelajaran yang belum dipahami. (<i>konfirmasi, mengkomunikasikan</i>)</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. 2. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. 3. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri. 4. Guru memberikan tindak lanjut kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi. 5. Guru mengkaji dan memberikan tindak lanjut kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus III 6. Mengakhiri pembelajaran dengan berdoa bersama-sama menurut keyakinan masing-masing. 	10 menit

H. Sumber dan Media

- BSE. PKn untuk SD/MI Kelas V. Penulis : Najib Sulhan, Depdiknas 2008
- BSE. PKn untuk SD/MI Kelas V. Penulis : Setiati Widiastuti dan Fajar Rahayuningsih, Depdiknas 2008
- Video demokrasi

III. Penilaian

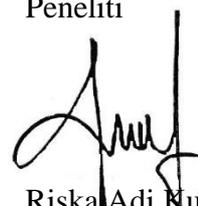
1. Tes tertulis dalam bentuk uraian
2. Penilaian sikap selama kerja kelompok
3. Penilaian kinerja presentasi
4. Penilaian otentik

Kolaborator



Prawindya Dwintantra S.Pd
NIP 19891218201402 1 001

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Hj. Suprati, S.Pd.SD
NIP 19581010 197802 2 016

BAHAN AJAR

Kompetensi Dasar

4.2 Memahami keputusan bersama

Indikator

4.2.7 Siswa dapat memahami demokrasi

4.2.8 Siswa dapat menjelaskan arti demokrasi

4.2.9 Siswa dapat memberi contoh bentuk demokrasi

Pemilu adalah sarana pelaksanaan kedaulatan rakyat yang dilaksanakan secara langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pemilu dilaksanakan secara efektif dan efisien berdasarkan asas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil. Melalui Pemilu, pemerintahan sebelumnya yang tidak memihak rakyat bisa diganti. Jika pemimpin yang dipilih oleh rakyat pada Pemilu sebelumnya ternyata kebijakannya tidak memihak rakyat maka rakyat bisa bertanggung jawab dengan tidak memilihnya lagi di Pemilu berikutnya. Inilah kelebihan demokrasi melalui Pemilu langsung. Cara seperti ini berusaha benar-benar mewujudkan pemerintahan yang dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat. Demokrasi menghendaki, kekuasaan tidak dipegang oleh segelintir orang, tetapi oleh kita semua dengan melakukan pengecekan ulang dan perbaikan-perbaikan secara bertahap. Melalui Pemilu langsung, masyarakat pemilih bisa menilai apakah pemerintahan dan perwakilan pantas dipilih kembali atau justru perlu diganti karena tidak mengemban amanah rakyat.

Bagaimana sebetulnya mengukur Pemilu bisa dikatakan sebagai Pemilu yang jujur dan demokratis? Tidak ada ukuran baku akan hal itu. Namun setidaknya beberapa ukuran dari manifesto dan deklarasi tentang kriteria Pemilu yang bebas dan adil yang secara bulat diterima oleh Dewan Antar Parlemen pada sidangnya yang ke 154 patut untuk kita perhatikan. Deklarasi tersebut menggaris bawahi hal-hal pokok dalam penyelenggaraan pemilu yang jujur, demokratis dan di selenggarakan dalam suasana yang bebas dari tekanan, yaitu sebagai berikut :

1. Setiap pemilih mempunyai hak memberikan suara dalam Pemilu tanpa diskriminasi.

2. Setiap pemilih mempunyai hak mendapatkan akses informasi yang efektif, tidak berpihak dan tidak diskriminatif.
3. Tidak seorang pun warga yang memilih hak dapat dicegah haknya untuk memberikan suara atau didiskualifikasi untuk mendaftar sebagai pemilih, kecuali sesuai kriteria obyektif yang ditetapkan undang-undang.
4. Setiap orang yang ditolak haknya untuk memilih atau untuk didaftarkan sebagai pemilih berhak naik banding ke pihak yang berwenang untuk meninjau keputusan itu dan untuk mengoreksi kesalahan secara cepat dan efektif.
5. Setiap pemilih mempunyai hak dan akses yang sama pada tempat pemungutan suara untuk dapat mewujudkan hak pilihnya.
6. Setiap pemilih dapat menentukan haknya sama dengan orang lain dan suaranya mempunyai nilai yang sama dengan suara pemilih yang lain.
7. Setiap pemilih mempunyai hak memberikan suara secara rahasia adalah mutlak dan tidak boleh dihalangi dengan cara apapun.

Demokrasi juga menyangkut kegiatan sehari-hari masyarakat. Proses demokrasi harus tercermin dalam interaksi antar kelompok dan golongan dalam masyarakat, seperti berbagai kelompok kepentingan (interest groups), kelompok penekan (pressure groups), keluarga dan individu. Demokrasi mengandaikan adanya kesejajaran antara individu atau warga negara, tanpa adanya perbedaan berdasarkan apapun, jenis kelamin, warna kulit, agama dan etnisnya.

Bentuk-bentuk Demokrasi

a. Dilihat dari cara penyaluran kehendak rakyat

1) Demokrasi langsung

Demokrasi langsung ialah demokrasi dimana rakyat secara langsung mengemukakan kehendaknya dalam suatu rapat yang dihadiri seluruh rakyatnya. Demokrasi langsung pernah dijalankan di negara-negara kota pada jaman Yunani kuno.

2) Demokrasi tidak langsung (demokrasi perwakilan)

Demokrasi perwakilan yaitu Demokrasi dimana rakyat menyampaikan kehendaknya melalui dewan perwakilan rakyat. Demokrasi perwakilan di jalankan oleh negara-negara pada jaman modern.

Asas Pemilu

Jujur : Penyelenggara/pelaksana, pemerintah dan partai politik peserta Pemilu, pengawas, dan pemantau Pemilu dan pemilih bersikap dan bertindak jujur.

Adil : Penyelenggaraan Pemilu setiap pemilih dan Parpol peserta Pemilu mendapat perlakuan yang sama serta bebas dari kecurangan pihak manapun.

Langsung : Rakyat pemilih mempunyai hak untuk secara langsung memberikan suaranya sesuai dengan kehendak hati nuraninya, tanpa perantara.

Umum : Semua warga negara yang memenuhi persyaratan minimal dalam usia, yaitu sudah berumur 17 tahun atau telah pernah kawin, berhak ikut memilih dalam Pemilu.

Bebas : Setiap warga negara yang memilih menentukan pilihannya tanpa tekanan dan paksaan dari siapapun.

Rahasia : Dalam memberikan suaranya, pemilih dijamin bahwa pilihannya tidak akan diketahui oleh pihak manapun dan dengan jalan apapun.

KISI-KISI SOAL

Kelas/Semester : V A / 2

Mata Pelajaran : PKn

Standar Kompetensi : 4.Menghargai keputusan bersama

No.	KD	Indikator	Kognitif	Afektif	Psikomotor	Bentuk Soal	No Soal
1	4.2 Memahami keputusan bersama	4.2.7 Siswa dapat memahami demokrasi 4.2.8 Siswa dapat menjelaskan demokrasi 4.2.9 Siswa dapat memberi contoh bentuk demokrasi	C3 C3 C4	A2 dan A5	P1 dan P2	Pilihan Ganda Isian Singkat	A.1-10 B.1,2

SOAL EVALUASI

Nama :
No Urut :

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Keputusan dengan suara terbanyak disebut
 - a. Musyawarah mufakat
 - b. Voving
 - c. Voting
 - d. Keputusan pribadi
2. Sikap apabila pendapat kita ditolak dalam rapat adalah
 - a. Menolak hasil rapat yang sudah disepakati
 - b. Menerima karena ada usulan yang lebih baik
 - c. Keluar dari rapat karena usul tidak diterima
 - d. Tidak mengikuti rapat berikutnya
3. Keputusan yang sudah diambil dalam musyawarah harus
 - a. Ditaati bersama dan dilaksanakan
 - b. Dilaksanakan apa yang sesuai dengan keinginan
 - c. Diabaikan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 - d. Ditaati tapi tidak dijalankan
4. Kelas lima sedang mengadakan pemilihan ketua kelas. Bagaimana cara terbaik memilih ketua kelas?
 - a. Melalui penunjukan oleh wali kelas.
 - b. Melalui penunjukan oleh kepala sekolah.
 - c. Melalui pemungutan suara.
 - d. Melalui penunjukan oleh wali murid.

5. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan . . .
- memaksa peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 - pemungutan suara
 - menuruti pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua
 - menolak semua pendapat
6. Syarat keputusan bersama adalah
- keputusan menguntungkan ketua kelompok
 - keputusan merupakan usulan ketua kelompok
 - keputusan mewadahi semua pendapat dan kepentingan anggota kelompok
 - keputusan menguntungkan sebagian besar anggota, meskipun merugikan pihak anggota lain yang lebih kecil
7. Siapakah yang wajib mewujudkan tujuan bersama dalam sebuah organisasi?
- Pengurus organisasi semata.
 - Ketua dan sekretaris tanpa bantuan anggota organisasi.
 - Aparat pemerintahan.
 - Semua anggota organisasi.
8. Keputusan bersama sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah organisasi. Contoh persoalan yang dapat dipecahkan dengan keputusan bersama adalah
- Bono kesulitan mengerjakan ulangan karena lebih suka bermain daripada belajar
 - Imran sering terlambat ke sekolah karena kesulitan bangun pagi
 - Mimi kesulitan mengerjakan PR karena kurang belajar
 - Kampung Aji tidak aman karena warga malas meronda
9. Ada beberapa nilai dasar dalam melaksanakan musyawarah. Salah satu nilai dasar tersebut adalah
- kebersamaan
 - persaingan
 - permusuhan
 - egoisme
10. Pembahasan bersama dengan maksud mengambil suatu keputusan disebut

- a. organisasi
- b. musyawarah
- c. voting
- d. mufakat

B. Isilah isian dibawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan demokrasi?
2. Sebutkan contoh-contoh bentuk demokrasi?

SKOR DAN KUNCI JAWABAN

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Isian

1. Sistem pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat untuk rakyat.
2. Demokrasi Langsung : Demokrasi dimana rakyat secara langsung mengemukakan kehendaknya dalam suatu rapat yang dihadiri seluruh rakyatnya
Demokrasi perwakilan yaitu Demokrasi dimana rakyat menyampaikan kehendaknya melalui dewan perwakilan rakyat

Skor

Soal Benar Pilihan Ganda = 1

Soal Benar Isian = 5

Jumlah skor maksimal = 20

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

Nilai = 100

Sintak Pembelajaran
Problem Based Learning

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan, yaitu video pendek.
- 3) Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. Dengan cara berpasangan. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa atau lebih.
- 4) Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut.
- 5) Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut
- 6) Guru membimbing siswa dengan cara menjelaskan pada tiap kelompok
- 7) Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi
- 8) Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.
- 9) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Lampiran 7

Kisi- Kisi Instumen Penelitian
Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Melalui Model *Problem Based Learning* Dengan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model <i>problem based learning</i> dengan media <i>audio visual</i>	1. Guru membuka pelajaran dengan berdoa 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan 3. Guru mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok. 4. Guru menanyakan apa yang ada didalam video tersebut.. 5. Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video tersebut	1. Guru	1. Foto 2. Video 3. Catatan lapangan 4. Wawancara

		<p>6. Guru membimbing setiap kelompok</p> <p>7. Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi</p> <p>8. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa</p> <p>9. Guru menutup pembelajaran.</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model <i>problem based learning</i> dengan media <i>audio visual</i></p>	<p>1. Siswa berdoa sebelum pembelajaran dimulai</p> <p>2. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran dan juga materi yang disampaikan oleh guru.</p> <p>3. Siswa berkelompok. Dengan cara berpasangan dengan teman sebangku. Setiap kelompok terdiri dari dua siswa.</p> <p>4. Siswa mengkonfirmasi mengenai video pendek yang telah ditampilkan</p>	1. Siswa	<p>1. Foto</p> <p>2. Video</p> <p>3. Catatan lapangan</p> <p>4. Wawancara</p>

		<p>5. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah yang terdapat pada media video</p> <p>6. Siswa mendengarkan arahan dari guru</p> <p>7. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.</p> <p>8. Siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri</p> <p>9. Siswa berdoa bersama-sama</p>		
.	<p>Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model <i>problem based learning</i> dengan media <i>audio visual</i></p>	<p>1. Sebagian besar siswa mendapat nilai diatas KKM</p> <p>2. Aktivitas belajar siswa meningkat</p> <p>3. Rata-rata kelas meningkat</p> <p>4. Afektif siswa meningkat</p> <p>5. Psikomotor siswa meningkat</p>	1. Siswa	<p>1. Tes tertulis</p> <p>2. Lembar observasi</p> <p>3. Dokumentasi</p>

Lampiran 8

Lampiran IX

Lembar Wawancara Kolaborator
Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *AudioVisual* dalam
Pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bojong Salaman 02
 Siklus I

Nama Guru (Kolaborator) : Prawindya Dwitantra, S.Pd

Hari/ tanggal :

Pertanyaan :

1. Menurut Bapak, bagaimanakah proses pembelajaran Pkn melalui model *Problem Based Learning* dengan Media *AudioVisual* yang telah saya lakukan tadi ?

Jawab: Proses pembelajaran berlangsung dengan lancar dari awal sampai akhir pembelajaran.

2. Apakah menurut Bapak, pembelajaran yang telah saya lakukan melalui model *Problem Based Learning* dengan Media *Audio Visual* sudah sesuai langkah-langkah yang ada dalam RPP ?

Jawab: Pembelajaran PBL sudah sesuai dengan langkah pembelajaran di RPP.

3. Apakah kekurangan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi ?

Jawab: Siswa belum dapat mengidentifikasi masalah dengan baik

4. Apakah ada kelebihan dari pembelajaran yang saya lakukan tadi ?

Jawab: Proses pembelajaran PBL dapat meningkatkan siswa

5. Adakah perbedaan antara pembelajaran yang tadi saya lakukan dengan pembelajaran sebelumnya ?

Jawab: Ada pembelajaran sebelumnya pada pelajaran Pkn masih sebatas konvensional

Lampiran 9

HASIL CATATAN LAPANGAN

Siklus : I

Hari/tanggal : Senin, 16 Maret 2015

KEGIATAN PEMBELAJARAN	CATATAN LAPANGAN
Kegiatan Awal	Sebelum pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran berupa LCD, laptop dan pengeras suara. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. Guru melakukan presensi, pada hari senin tanggal 16 maret 2015 tidak ada siswa yang absen dalam pembelajaran. Guru melakukan motivasi semangat pagi untuk siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran
Kegiatan Inti	Pada saat penyampaian video, semua siswa terlihat fokus untuk memahami materi yang disampaikan. Kegiatan pembelajaran melalui model <i>problem based learning</i> sesuai dengan yang diharapkan. Siswa antusias dalam memecahkan serta mengidentifikasi masalah yang telah disediakan oleh guru
Kegiatan Akhir	Pada akhir pembelajaran, guru melakukan games kecil untuk meningkatkan minat siswa menyampaikan simpulan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Lampiran 10

HASIL CATATAN LAPANGAN

Siklus : II

Hari/tanggal : Senin, 23 Maret 2015

KEGIATAN PEMBELAJARAN	CATATAN LAPANGAN
Kegiatan Awal	Sebelum pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran berupa LCD, laptop dan pengeras suara. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. Guru melakukan presensi, pada hari senin tanggal 23 maret 2015 tidak ada siswa yang absen dalam pembelajaran. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada siswa tentang materi pembelajaran yang lalu.
Kegiatan Inti	Pada pembelajaran siklus III, siswa terlihat lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan menggunakan keadaan di lingkungan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran melalui model <i>problem based learning</i> sesuai dengan yang diharapkan. Siswa antusias dalam memecahkan serta mengidentifikasi masalah yang telah disediakan oleh guru
Kegiatan Akhir	Pada akhir pembelajaran, guru memberikan soal evaluasi kepada siswa. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa

Lampiran 11

HASIL CATATAN LAPANGAN

Siklus : III

Hari/tanggal : Senin, 30 Maret 2015

KEGIATAN PEMBELAJARAN	CATATAN LAPANGAN
Kegiatan Awal	Sebelum pembelajaran berlangsung guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran berupa LCD, laptop dan pengeras suara. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa. Guru melakukan presensi, pada hari senin tanggal 30 maret 2015 tidak ada siswa yang absen dalam pembelajaran. Guru melakukan motivasi semangat pagi untuk siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran
Kegiatan Inti	Pada saat penyampaian video, semua siswa terlihat fokus untuk mengamati materi yang terdapat dalam media audiovisual.. Kegiatan pembelajaran melalui model <i>problem based learning</i> sesuai dengan yang diharapkan. Siswa antusias dalam memecahkan serta mengidentifikasi masalah yang telah disediakan oleh guru
Kegiatan Akhir	Pada akhir pembelajaran, guru melakukan games kecil untuk meningkatkan minat siswa menyampaikan simpulan pembelajaran. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa.

DATA HASIL
KETERAMPILAN GURU

Lampiran 12

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru

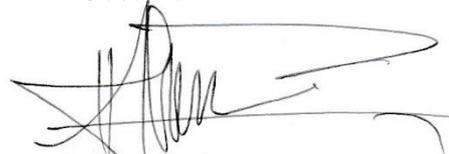
Siklus I

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Mapel/Materi : PKn / Keputusan Bersama
 Nama Guru : Riska Adi Kurniawan
 Hari/Tanggal : 16 Maret 2015

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa	√	-	-	√	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan	-	√	√	-	2
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok	√	-	-	√	2
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>)	-	√	-	√	2
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>)	-	√	√	√	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>)	√	√	√	-	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>)	-	√	-	√	2
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	√	√	√	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa	-	-	√	-	1
Jumlah Skor						21
Kriteria						B

Semarang, 16 Maret 2015

Observer



Prawindya Dwihantra, S.Pd
 NIP. 19891218 201402 1 001

Lampiran 13

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru**Siklus II**

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Mapel/Materi : PKn / Lapang Dada
 Nama Guru : Riska Adi Kurniawan
 Hari/Tanggal : 23 Maret 2015

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa	√	-	√	-	2
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan	√	√	√	-	3
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok	√	√	-	√	3
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>)	-	√	√	√	3
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>)	-	√	√	√	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>)	√	√	√	-	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>)	-	√	√	√	3
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	√	√	√	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa	√	-	√	-	2
Jumlah Skor						26
Kriteria						B

Semarang, 23 Maret 2015

Observer



Prawindya Dwithantra, S.Pd

NIP. 19891218 201402 1 001

Lampiran 14

Data Hasil Observasi Keterampilan Guru**Siklus III**

Nama Sekolah : SDN Bojong Salaman 02 Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Mapel/Materi : PKn / Demokrasi
 Nama Guru : Riska Adi Kurniawan
 Hari/Tanggal : 23 Maret 2015

No.	Indikator	Deskriptor				Skor
		1	2	3	4	
1.	Membuka pembelajaran dengan berdoa	√	√	√	√	4
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan	√	√	√	√	4
3.	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok	√	√	-	√	3
4.	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>)	-	√	√	√	3
5.	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>)	√	-	√	√	3
6.	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>)	√	√	√	-	3
7.	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>)	√	√	√	√	4
8.	Memberikan soal evaluasi kepada siswa	√	√	√	√	4
9.	Menutup pembelajaran dengan berdoa	√	-	√	√	3
Jumlah Skor						31
Kriteria						A

Semarang, 30 Maret 2015

Observer



Prawindya Dwithantra, S.Pd
 NIP. 19891218 201402 1 001

Lampiran 15

**Data Hasil Rekapitulasi Keterampilan Guru
Siklus I, II dan III**

No	Indikator	Jumlah Skor Yang Diperoleh		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Membuka pembelajaran dengan berdoa	2	2	4
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi dan menyiapkan media yang akan digunakan	2	3	4
3	Mengelompokkan siswa kedalam beberapa kelompok	2	3	3
4	Menanyakan yang ada didalam tayangan video yang ditampilkan (<i>problem based learning</i>)	2	3	3
5	Meminta setiap kelompok diskusi untuk memecahkan masalah yang ada pada video (<i>problem based learning</i>)	3	3	3
6	Membimbing setiap kelompok diskusi (<i>problem based learning</i>)	3	3	3
7	Memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi (<i>problem based learning</i>)	2	3	4
8	Memberikan soal evaluasi kepada siswa	4	4	4
9	Menutup pembelajaran dengan berdoa	1	2	3
Jumlah		21	26	31
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik

Data Hasil
Aktivitas Siswa

Lampiran 16

**DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG
SIKLUS I**

No	Nama Siswa	Skor Setiap Indikator Siswa									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	RA	3	2	2	1	1	2	1	1	1	14
2	LWS	2	2	3	1	2	2	0	3	1	16
3	DW	1	3	2	0	2	3	2	3	2	18
4	KHA	3	4	3	2	4	2	2	4	2	26
5	IJP	1	1	4	1	2	2	1	3	2	17
6	IHH	3	3	4	3	3	1	3	3	2	25
7	DDS	2	3	2	1	2	2	2	3	2	19
8	DR	2	3	1	3	2	2	2	3	3	21
9	PNA	2	1	2	1	2	2	2	3	1	16
10	MHW	1	2	3	1	3	1	2	2	1	16
Jumlah		20	24	26	14	23	19	17	28	17	188
Rata-rata		2	2.4	2.6	1.4	2.3	1.9	1.7	2.8	1.7	18,8
Kriteria		C	B	B	C	B	B	C	A	C	Baik

Semarang, 23 Maret 2015
Observer



Sabtian Sandra Pamula

Lampiran 17

**DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG
SIKLUS II**

No	Nama Siswa	Skor Setiap Indikator Siswa									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	RA	3	2	2	1	1	2	1	1	1	21
2	LWS	2	2	3	1	2	2	0	3	1	21
3	DW	1	3	2	0	2	3	2	3	2	21
4	KHA	3	4	3	2	4	2	2	4	2	29
5	IJP	1	1	4	1	2	2	1	3	2	24
6	IHH	3	3	4	3	3	1	3	3	2	28
7	DDS	2	3	2	1	2	2	2	3	2	23
8	DR	2	3	1	3	2	2	2	3	3	26
9	PNA	2	1	2	1	2	2	2	3	1	22
10	MHW	1	2	3	1	3	1	2	2	1	21
Jumlah		20	24	26	14	23	19	17	28	17	236
Rata-rata		2	2.4	2.6	1.4	2.3	1.9	1.7	2.8	1.7	23,6
Kriteria		C	B	B	C	B	B	C	A	C	Baik

Semarang , 23 Maret 2015
Observer


Aji Budi Utomo

Lampiran 18

**DATA HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02 SEMARANG
SIKLUS III**

No	Nama Siswa	Skor Setiap Indikator Siswa									Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	RA	3	2	2	1	1	2	1	1	1	27
2	LWS	2	2	3	1	2	2	0	3	1	27
3	DW	1	3	2	0	2	3	2	3	2	25
4	KHA	3	4	3	2	4	2	2	4	2	30
5	IJP	1	1	4	1	2	2	1	3	2	27
6	IHH	3	3	4	3	3	1	3	3	2	32
7	DDS	2	3	2	1	2	2	2	3	2	29
8	DR	2	3	1	3	2	2	2	3	3	28
9	PNA	2	1	2	1	2	2	2	3	1	27
10	MHW	1	2	3	1	3	1	2	2	1	28
Jumlah		20	24	26	14	23	19	17	28	17	280
Rata-rata		2	2.4	2.6	1.4	2.3	1.9	1.7	2.8	1.7	28
Kriteria		C	B	B	C	B	B	C	A	C	Sangat Baik

Semarang, 30 Maret 2015
Observer



Maulana Dias Putra

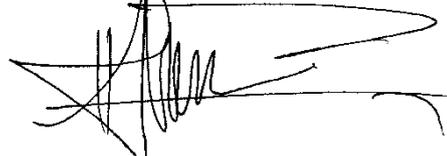
Lampiran 19

**REKAPITULASI DATA HASIL AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I, II DAN III**

No	Nama Siswa	Indikator Ketercapaian Tiap Siswa		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	RA	14	21	27
2	LWS	16	21	27
3	DW	18	21	25
4	KHA	26	29	30
5	IJP	17	24	27
6	IIH	25	28	32
7	DDS	19	23	29
8	DR	21	26	28
9	PNA	16	22	27
10	MHW	16	21	28
Jumlah		188	236	280
Rata-Rata		18,8	23,6	28
Kriteria		B	B	A

Semarang, 6 April 2015

Observer



Prawindya Dwitahantra, S.Pd

NIP. 19891218 201402 1 001

Data Penelitian Hasil Belajar Siswa

Lampiran 20

Nilai Terendah Siklus I

60

SOAL EVALUASI

Nama : WED. S. OLYA S.
 No Urut : 27

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

1. Pemilih setuju atau di peserta musyawarah secara luas disebut
 a. koalisi
 b. gubrafasi
 c. deklarasi
 d. deklarasi
2. Yang dimaksudkan dengan voting adalah
 a. pengambilan keputusan bersama dengan cara pemungutan suara
 b. pengambilan keputusan dengan cara musyawarah untuk mufakat
 c. pengambilan keputusan bersama dengan cara leksikon
 d. pengambilan keputusan bersama dengan memisahkan unsur orang yang memiliki insiden
3. Salah satu bentuk keputusan yang ditimpahi lewat pemungutan suara adalah
 a. pengangkatan menteri oleh presiden
 b. penentuan presiden
 c. pengangkatan seorang czar
 d. penetapan seorang kapten sekolah
4. Sikap kita terhadap keputusan bersama adalah
 a. menyebarkan pelakusannya kepada pengurus organisasi
 b. melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab
 c. mengabaikan dan mengabaikannya
 d. melaksanakannya dengan setengah hati
5. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam bermusyawarah adalah
 a. Kepentingan umum lebih diutamakan dari kepentingan pribadi
 b. Menjalani bahwa keputusan yang diambil adalah yang terbaik
 c. Harus memisahkan perbedaan, supaya pendapat diterima
 d. menghormati perbedaan pendapat dalam musyawarah

6. Contoh keputusan bersama di masyarakat adalah

- Mengadakan kunjungan belajar
 - Mengantar pejabat belajar
 - Mengadakan kerja bakti
 - Memilih makanan di kantin sekolah
7. Pengertian musyawarah mufakat adalah
- Musyawarah yang bisa dipecahkan oleh sebagian peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dipecahkan oleh seluruh peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dipecahkan oleh 3/4 peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dipecahkan oleh peninjau musyawarah
 - Yang dilakukan ...
 - Apabila kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
 - Apabila kesepakatan tidak disetujui pemungutan musyawarah
 - Apabila seluruh anggota musyawarah mengundungi voting
 - Apabila kesepakatan merugikan anggota musyawarah
 - Hal yang tidak seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
 - Menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - Menghormati keputusan musyawarah
 - Memastikan kehadiran kepada seluruh peserta rapat
 - Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
10. Berikut yang termasuk contoh melaksanakan hasil keputusan musyawarah dengan rasa bertanggung jawab adalah
- Keluar dari musyawarah saat musyawarah belum selesai
 - Melaksanakan hasil keputusan karena takut kepada pemimpin
 - Secara sembunyi-sembunyi tidak melaksanakan hasil keputusan musyawarah
 - Ikut serta dalam kegiatan pihak berkebalasan kelas yang telah diputuskan bersama-sama

15. lalu pertanyaan dibawah ini dengan benar!
 1. Apa itu keputusan bersama? mengambil keputusan bersama
 2. Sebutkan contoh-contoh keputusan bersama? mengawarah mufakat dan voting.

8

Lampiran 21

Nilai Tertinggi Siklus I

SOAL EVALUASI

30

Nama	: M. W. G. T. Q. S
No Urut	: 22

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- Pernyataan setuju sebuah peserta musyawarah secara lisan disebut
 - proklamasi
 - deklarasi
 - gloalisasi
 - deklarasi
- Yang dimaksudkan dengan voting adalah,
 - pengambilan keputusan bersama dengan cara pemungutan suara
 - pengambilan keputusan dengan cara musyawarah untuk mufakat
 - pengambilan keputusan bersama dengan cara kekeluargaan
 - pengambilan keputusan bersama dengan memperhatikan usia orang yang memiliki usulan
- Salah satu bentuk keputusan yang ditempuh lewat pemungutan suara adalah
 - pengangkatan menteri oleh presiden
 - pemilihan presiden
 - pengangkatan seorang cemas
 - penetapan seorang kepala sekolah
- Sikap kita terhadap keputusan bersama adalah,
 - menyampaikan pelaksanaannya kepada pengurus organisasi
 - melaksanakannya dengan penuh tanggung jawab
 - mengabaikan dan mengabaikannya
 - melaksanakannya dengan setengah hati
- Hai-hai yang perlu diperhatikan dalam bermusyawarah adalah...
 - Kepentingan umum lebih diutamakan dari kepentingan pribadi
 - Memahami bahwa keputusan yang diambil adalah yang terbaik
 - Harus melaksanakan kehendak supaya pendapat diterima
 - Menghormati perbedaan pendapat dalam musyawarah

- Contoh keputusan bersama di masyarakat adalah,
 - Mengadakan kunjungan belajar
 - Mengantar jadwal belajar
 - Mengadakan kerja bakti
 - Memilih makanan di kantin sekolah
- Pengertian musyawarah mufakat adalah
 - Musyawarah yang bisa dilaksanakan oleh sebagian peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dilaksanakan oleh seluruh peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dilaksanakan oleh 3/4 peserta musyawarah
 - Musyawarah yang bisa dilaksanakan oleh pemimpin musyawarah
- Voting dilakukan
 - Apabila kesepakatan belum bisa diputuskan secara musyawarah mufakat
 - Apabila kesepakatan tidak disertai pemungutan musyawarah
 - Apabila seluruh anggota musyawarah menghendaki voting
 - Apabila kesepakatan memunculkan anggota musyawarah
- Hai yang tidak seharusnya dilakukan dalam bermusyawarah adalah
 - Menghormati saat seorang anggota memberikan pendapat
 - Menghormati keputusan musyawarah
 - Memaksakan kehendak kepada seluruh peserta rapat
 - Melaksanakan hasil rapat dengan penuh tanggung jawab
- Beberapa yang termasuk contoh melaksanakan hasil keputusan musyawarah dengan bertanggung jawab adalah
 - Keluar dari musyawarah saat, musyawarah belum selesai
 - Melaksanakan hasil keputusan karena takut kepada pemimpin
 - Secara sembunyi-sembunyi tidak melaksanakan hasil keputusan musyawarah
 - Buta serta dalam kegiatan piket kebersihan kelas yang telah dipertikkan bersama-sama

8

B. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

- Apakah keputusan bersama keputusan yang diambil oleh seluruh anggota organisasi?
- Sebutkan contoh-contoh keputusan bersama!

Mufakat, musyawarah dan voting

10

Lampiran 22

Nilai Terendah Siklus II

Nama = dandi
kelas = 5A
No absen = 9

SOAL EVALUASI

- A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!
- Keputusan bersama dengan cara pemungutan suara disebut juga dengan istilah
 pemilihan umum
 musyawarah
 musyawarah
 musyawarah
 - Mutiara telah ditugaskan menjadi ketua kelas lima. Inilah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Tero tidak memilih Mutiara. Bagaimana sikap yang mesti diambil Tero?
 Menolak Mutiara sebagai ketua, karena Mutiara bukan pilihan Tero.
 Menggantikan Mutiara, sebab Mutiara dianggapnya tidak akan bisa menjadi ketua kelas yang baik.
 Menerima Mutiara sebagai ketua dengan rendah hati dan penuh rasa tanggung jawab.
 Terpaksa menerima Mutiara daripada dibenci oleh teman-teman sekelas yang mendukung Mutiara
 - Dimas gambira sebab Mutiara yang dilakukannya berhasil menjadi ketua kelas. Ia tentu akan mendukung Mutiara dalam menjalankan tugasnya.
 Tidak mendukung Mutiara karena dia akan mendukungnya.
 Tidak mendukung Mutiara karena dia akan mendukungnya.
 Tidak mendukung Mutiara karena dia akan mendukungnya.
 Tidak mendukung Mutiara karena dia akan mendukungnya.

65
60

- Tan terrib
 Tidak terburu-buru
 Tidak terburu-buru
 Tidak terburu-buru
 Tidak terburu-buru
- Keputusan bersama dilakukan secara
 Musyawarah musafakat
 Sepihak
 Sendiri
 Perorangan saja
- Dalam bermusyawarah harus saling
 Menghormati pendapat
 Ada argumen yang kuat
 Menghargai pendapat orang
 Tidak mau kalah
- Keputusan yang diambil dalam keputusan bersama harus
 B. telah titik-titik dibawah ini dengan jawaban yang tepat!
 Sebuah organisasi membutuhkan sebuah ~~organisasi~~ bersama

6

2. Selalu memakai sepatu saat berada di luar kelas merupakan salah satu contoh peraturan di kelas.
3. Musyawarah musafakat adalah keputusan yang diambil bersama yang diambil dalam kelas.
4. Adanya pendapat yang berbeda-beda dalam keputusan bersama adalah hal yang wajar.
5. Langkah awal dalam musyawarah adalah memilih ketua.

7

Lampiran 23

Nilai Tertinggi Siklus II

95

Nama : Hasa
Kelas : 5A
no absen : 25

SOAL EVALUASI

- A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kamu anggap benar!
- Keputusan bersama dengan cara pemungutan suara disebut juga dengan istilah
 a. pemilihan umum
 b. musyawarah
 c. insling
 d. voting
 - Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Itulah hasil keputusan bersama murid kelas lima. Pada saat pemilihan, Tono tidak memilih Mutia. Bagaimana sikap yang mesti diambil Tono?
 a. Menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Tono.
 b. Mengizinkan Mutia, sebab Mutia disanggarnya tidak akan bisa menjadi ketua kelas yang baik.
 c. Memerika Mutia sebagai ketua dengan rendah hati dan penuh rasa tanggung jawab.
 d. Terpaksa menerima Mutia daripada dibenci oleh teman-teman sekelas yang mendukung Mutia
 - Dimas gembira sebab Mutia yang didukungnya berhasil menjadi ketua kelas. Ia tentu akan mendukung Mutia dalam menjalankan tugasnya.
 Bagaimana sikap yang harus Dimas lakukan?
- terhadap teman-teman tidak memilih Mutia?
 a. Mengejek mereka karena jago yang mereka dukung kalah.
 b. Mengucapkan selamat kepada Dimas karena dia telah memenangkan mereka.
 c. Menjadikan mereka sebagai teman yang tidak akan mendukung tugas-tugas Mutia sebagai ketua kelas.
 d. Menghormati dan berusaha mengajak mereka untuk mendukung tugas-tugas Mutia
- Dalam pemilihan Mutia terpilih menjadi ketua kelas Nuzul, Mutia tahu ada beberapa teman yang tidak mendukungnya. Apa sikap yang harus diambil Mutia?
 a. Menyanggirkan mereka, sebab mereka pasti tidak akan mau mendukungnya.
 b. Memaksa mereka agar mengikuti kemauan dan keputusan yang diambilnya
 c. Tetap mengajak dan mendengar pendapat mereka, meskipun pendapat mereka berbeda.
 d. Tidak melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan bersama
 e. Keputusan di sekolah memang dalam

9

10

- Untuk meningkatkan prestasi belajar di kelas, guru sebaiknya melakukan hal-hal berikut ini, kecuali
 a. Berdiskusi untuk golongan tertentu
 b. Berpikir pada pentingnya rapat
 c. Berguna bagi kepentingan bersama
 d. Menyediakan salah satu pihak
- Contoh hasil keputusan bersama adalah
 a. Melaksanakan perlakuan bersama
 b. Mengatur jadwal belajar
 c. Mengikuti lomba 17 Agustus di kampung
 d. Membeli makanan di kantin
- Contoh hasil keputusan sendiri....
 a. Melaksanakan perlakuan bersama
 b. Mengadakan kunjungan belajar bersama teman kelas lima
 c. Mengikuti lomba 17 Agustus di kampung
 d. Mengadakan pertandingan sepakbola
- Keputusan yang diambil dalam keputusan bersama harus
 a. B. **Edah tidak-tidak dibawah ini dengan jawaban yang tepat!**
 1. Sebuah organisasi membutuhkan sebuah bersama **KEPUTUSAN**
 2. Suatu masalah seperti saat berada di luar kelas merupakan salah satu contoh permasalahannya **adalah**
 3. Musyawarah efektif adalah **KEPUTUSAN bersama yg diambil dlm rapat**
 4. Ada pendapat biasanya terjadi selama rapat berlangsung, sikap kita apabila pendapat kita tidak diterima adalah **menerima dengan lapang dada**
 5. Langkah awal adalah **menyampaikan iktislas**

Lampiran 24

Nilai Terendah Siklus III

60

SOAL EVALUASI

Nama : LEONARDO
 No Ulat : 23

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- Kepuasan dengan status terbayak disebut ...
 a. Masyarakat madani
 b. Votung
 c. Votung
 d. Kepuasan pribadi
- Sikap apabila pendapat kita tidak dalam rapat adalah ...
 a. Merusak hasil rapat yang sudah disepakati
 b. Menemima karena ada usulan yang lebih baik
 c. Keluar dari rapat karena usul tidak dilazima
 d. Tidak mengkhati rapat berikutnya
- Kepuasan yang sudah diambil dalam masyarakat baru ...
 a. Dinyan bersama dan dilaksanakan
 b. Dilaksanakan apa yang sesuai dengan keinginan
 c. Diabiskan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 d. Ditaati tapi tidak dipatuhi
- Kelas lima sedang mengadakan pemilihan ketua. Bagaimana cara terbaik memilih ketua kelas?
 a. Melalui penunjukan oleh wali kelas.
 b. Melalui penunjukan oleh kepala sekolah.
 c. Melalui pemungutan suara.
 d. Melalui penunjukan oleh wali murid.
- Kepuasan bersama dapat dilakukan dengan cara masyarakat untuk mafkat. Jika masyarakat untuk mafkat pagi, maka kepuasan bersama dapat dilakukan dengan ...
 a. meminta peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 b. pemungutan suara

- seorang pendapat yang sesuai dengan keinginan ketua
 d. menolak semua pendapat
 - Yang kepuasan bersama adalah ...
 a. Kepuasan mengutamakan ketua kelompok
 b. Kepuasan mempolitik usulan ketua kelompok
 c. Kepuasan menyadari semua pendapat dan kepentingan anggota kelompok
 d. Kepuasan mengutamakan sebagian besar anggota, meskipun merugikan pihak anggota lain yang lebih kecil
 - Siapakah yang wajib mewujudkan tujuan bersama dalam sebuah organisasi?
 a. Pengurus organisasi semata
 b. Ketua dan sekretaris karena bentuan anggota organisasi.
 c. Semua peserta organisasi.
 d. Semua anggota organisasi
 - Kepuasan bersama sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah organisasi. Cara ini persoalan yang dapat dipecahkan dengan keputusan bersama adalah ...
 a. Bono kesulitan mengajukan anggaran karena lebih susah berurusan daripada belajar
 b. Irtan sering terlambat ke sekolah karena kesulitan bangun pagi
 c. Mimi kesulitan mengerjakan PR karena kurang belajar
 d. Kampong Aji tidak mau karena warga malu merubah
 - Ada beberapa nilai dasar dalam melaksanakan masyarakat. Salah satu nilai dasar tersebut adalah ...
 a. Jeteraman
 b. permusuhan
 c. egoisme
 d. egoisme
 - Pembahasan bersama dengan maksud mengambil suatu keputusan disebut ...
 a. organisasi
 b. musyawarah
 c. voting
 d. musyawarah
- B. Pilih lima dibawah ini dengan tepat!
- Keputusan yang diambil dengan kesepakatan?
 a. voting
 b. musyawarah
 c. musyawarah
 d. musyawarah
 - Sebagai contoh-contoh bentuk dan bentuk?

5

7
Kerangka rasional oleh rasional
Pemerintahan pemerintah

SOAL EVALUASI

Nama : Allya Ronyand
 No. Urut : 01

100

A. Berilah tanda silang (X) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar!

- 1. Keputusan dengan unsur sebanyak disebut ...
 a. Musyawarah masalah
 b. Voting
 c. Voting
 d. Keputusan pribadi
- 2. Siapa apabila pendapat kita ditolak dalam rapat adalah ...
 a. Menolak hasil rapat yang sudah disepakati
 b. Menormo karena ada sodolan yang lebih baik
 c. Ketaw dari rapat karena usul tidak diterima
 d. Tidak mengikuti rapat berikutnya
- 3. Keputusan yang sudah diambil dalam musyawarah harus ...
 a. Dibatalkan
 b. Dikawatirkan apa yang sesuai dengan keinginan
 c. Dibatalkan apa yang tidak sesuai dengan keinginan pribadi
 d. Ditanti tapi tidak dijalankan
- 4. Kelas lima sedang mengadakan pemilihan ketua kelas. Bagaimana cara terbaik memilih ketua kelas?
 a. Melalui penyuaran oleh wali kelas
 b. Melalui penyuaran oleh kepala sekolah
 c. Melalui pemungutan suara
 d. Melalui penyuaran oleh wali murid
- 5. Keputusan bersama dapat dilakukan dengan cara musyawarah untuk mufakat. Jika musyawarah untuk mufakat gagal, maka keputusan bersama dapat dilakukan dengan ...
 a. menarik peserta untuk menyetujui suatu pendapat
 b. pemungutan suara

- c. memuti pendapa yang sesuai dengan keinginan ketua
 d. memuti semua pendapat
- 6. Syarat keputusan bersama adalah ...
 a. keputusan mengaitungkan ketua kelompok
 b. keputusan merupakan usaha ketua kelompok
 c. keputusan merodak semua pendapat dan kepentingan anggota kelompok
 d. keputusan mengaitungkan sebagian besar anggota, merodak mengaitkan pihak anggota lain yang lebih kecil
- 7. Siapalah yang wajib mewujudkan tujuan bersama dalam sebuah organisasi?
 a. Pengurus organisasi semua
 b. Ketua dan sekretaris serta bintan anggota organisasi
 c. Aparat pemerintahan
 d. Semua anggota organisasi
- 8. Keputusan bersama sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah organisasi. Contoh persoalan yang dapat dipecahkan dengan keputusan bersama adalah ...
 a. besa kesulitan mengerjakan dengan karena lebih ada berrnisi daripada belajar
 b. liran sering urubai ke sekolah karena kesulitan bangun pagi
 c. Mini kesulitan mengerjakan PR karena kurang belajar
 d. Kampung Aji tidak aman karena warga malas memuda
- 9. Ada beberapa nilai dasar dalam melaksanakan musyawarah. Salah satu nilai dasar tersebut adalah ...
 a. ketertarikan
 b. permasalahan
 c. peningkatan
 d. egoisme
- 10. Pembahasan bersama dengan merodak mengambil suatu keputusan disebut ...
 a. organisasi
 b. musyawarah
 c. voting
 d. mufakat

10

Jawaban :
1. Pemerintahan dirakyat oleh rakyat, untuk rakyat

2. Demokrasi langsung = Rakyat
Demokrasi tidak langsung = DPR

10

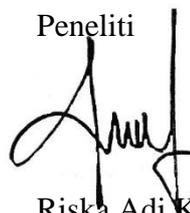
Lampiran 26

DATA NILAI HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I
MATA PELAJARAN PKn KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02

No	Nama Siswa	Nilai Siklus 1	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	Kriteria
1	ALF	70	Tuntas	Baik
2	AR	85	Tuntas	Baik
3	AF	90	Tuntas	Sangat Baik
4	AKP	85	Tuntas	Baik
5	AR	75	Tuntas	Baik
6	BAF	80	Tuntas	Baik
7	DW	70	Tuntas	Baik
8	DDS	75	Tuntas	Baik
9	DR	60	Tidak Tuntas	Cukup
10	EAAS	70	Tuntas	Baik
11	FKR	85	Tuntas	Baik
12	HPGHS	75	Tuntas	Baik
13	HU	90	Tuntas	Sangat Baik
14	ITLW	90	Tuntas	Sangat Baik
15	IIH	65	Tidak Tuntas	Cukup
16	IJP	70	Tuntas	Baik
17	KAH	70	Tuntas	Baik
18	LWS	60	Tidak Tuntas	Cukup
19	LPA	85	Tuntas	Baik
20	MH	80	Tuntas	Baik
21	MGDM	80	Tuntas	Baik
22	MHW	70	Tuntas	Baik
23	MRS	65	Tidak Tuntas	Cukup
24	NP	75	Tuntas	Baik
25	NR	85	Tuntas	Baik
26	NAD	90	Tuntas	Sangat Baik

27	PNA	70	Tuntas	Baik
28	RA	70	Tuntas	Baik
29	SI	90	Tuntas	Sangat Baik
30	TO	80	Tuntas	Baik
31	VSS	90	Tuntas	Sangat Baik
Jumlah		2395		
Rata-rata		77.25	Tuntas	Baik
Presentase ketuntasan			87.10%	

Peneliti

Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

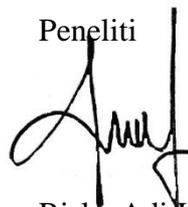
Lampiran 27

DATA NILAI HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II
MATA PELAJARAN PKn KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	Kriteria
1	ALF	75	Tuntas	Baik
2	AR	90	Tuntas	Sangat Baik
3	AF	95	Tuntas	Sangat Baik
4	AKP	80	Tuntas	Baik
5	AR	85	Tuntas	Baik
6	BAF	90	Tuntas	Sangat Baik
7	DW	65	Tidak Tuntas	Cukup
8	DDS	85	Tuntas	Baik
9	DR	95	Tuntas	Sangat Baik
10	EAAS	90	Tuntas	Sangat Baik
11	FKR	80	Tuntas	Baik
12	HPGHS	95	Tuntas	Sangat Baik
13	HU	95	Tuntas	Sangat Baik
14	ITLW	95	Tuntas	Sangat Baik
15	IIH	80	Tuntas	Baik
16	IJP	70	Tuntas	Baik
17	KAH	95	Tuntas	Sangat Baik

18	LWS	90	Tuntas	Sangat Baik
19	LPA	75	Tuntas	Baik
20	MH	80	Tuntas	Baik
21	MGDM	95	Tuntas	Sangat Baik
22	MHW	85	Tuntas	Baik
23	MRS	85	Tuntas	Baik
24	NP	85	Tuntas	Baik
25	NR	80	Tuntas	Baik
26	NAD	85	Tuntas	Baik
27	PNA	95	Tuntas	Sangat Baik
28	RA	65	Tidak Tuntas	Cukup
29	SI	90	Tuntas	Sangat Baik
30	TO	70	Tuntas	Baik
31	VSS	85	Tuntas	Baik
Jumlah		2625		
Rata-rata		84.67	Tuntas	Baik
Presentase ketuntasan			93.54%	

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

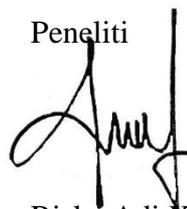
Lampiran 28

DATA NILAI HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III
MATA PELAJARAN PKn KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02

No	Nama Siswa	Nilai Siklus III	Keterangan Tuntas/Tidak Tuntas	Kriteria
1	ALF	100	Tuntas	Sangat Baik
2	AR	100	Tuntas	Sangat Baik
3	AF	95	Tuntas	Sangat Baik
4	AKP	90	Tuntas	Sangat Baik
5	AR	100	Tuntas	Sangat Baik
6	BAF	95	Tuntas	Sangat Baik
7	DW	95	Tuntas	Sangat Baik
8	DDS	70	Tuntas	Baik
9	DR	85	Tuntas	Baik
10	EAAS	95	Tuntas	Sangat Baik
11	FKR	80	Tuntas	Baik
12	HPGHS	90	Tuntas	Sangat Baik
13	HU	90	Tuntas	Sangat Baik
14	ITLW	90	Tuntas	Sangat Baik
15	IIH	75	Tuntas	Baik
16	IJP	75	Tuntas	Baik
17	KAH	95	Tuntas	Sangat Baik

18	LWS	60	Tidak Tuntas	Cukup
19	LPA	95	Tuntas	Sangat Baik
20	MH	95	Tuntas	Sangat Baik
21	MGDM	90	Tuntas	Sangat Baik
22	MHW	70	Tuntas	Baik
23	MRS	90	Tuntas	Sangat Baik
24	NP	90	Tuntas	Sangat Baik
25	NR	100	Tuntas	Sangat Baik
26	NAD	95	Tuntas	Sangat Baik
27	PNA	90	Tuntas	Sangat Baik
28	RA	70	Tuntas	Baik
29	SI	85	Tuntas	Baik
30	TO	65	Tidak Tuntas	Cukup
31	VSS	85	Tuntas	Baik
Jumlah		2700		
Rata-rata		87,10	Tuntas	Sangat Baik
Presentase ketuntasan			93,54%	

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

Lampiran 29

**DAFTAR KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I, II, DAN III
MATA PELAJARAN PKn KELAS VA SDN BOJONG SALAMAN 02
SEMARANG**

No Urut	Nama Siswa	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Nilai	Ket	Nilai	Ket	Nilai	Ket
1	ALF	70	Tuntas	75	Tuntas	100	Tuntas
2	AR	85	Tuntas	90	Tuntas	100	Tuntas
3	AF	90	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
4	AKP	85	Tuntas	80	Tuntas	90	Tuntas
5	AR	75	Tuntas	85	Tuntas	100	Tuntas
6	BAF	80	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
7	DW	70	Tuntas	65	Tidak Tuntas	95	Tuntas
8	DDS	75	Tuntas	85	Tuntas	70	Tuntas
9	DR	60	Tidak Tuntas	95	Tuntas	85	Tuntas
10	EAAS	70	Tuntas	90	Tuntas	95	Tuntas
11	FKR	85	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
12	HPGHS	75	Tuntas	95	Tuntas	90	Tuntas

13	HU	90	Tuntas	95	Tuntas	90	Tuntas
14	ITLW	90	Tuntas	95	Tuntas	90	Tuntas
15	IIIH	65	Tidak Tuntas	80	Tuntas	75	Tuntas
16	IJP	70	Tuntas	70	Tuntas	75	Tuntas
17	KAH	70	Tuntas	95	Tuntas	95	Tuntas
18	LWS	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas	60	Tidak Tuntas
19	LPA	85	Tuntas	75	Tuntas	95	Tuntas
20	MH	80	Tuntas	80	Tuntas	95	Tuntas
21	MGDM	80	Tuntas	95	Tuntas	90	Tuntas
22	MHW	70	Tuntas	85	Tuntas	70	Tuntas
23	MRS	65	Tidak Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
24	NP	75	Tuntas	85	Tuntas	90	Tuntas
25	NR	85	Tuntas	80	Tuntas	100	Tuntas
26	NAD	90	Tuntas	85	Tuntas	95	Tuntas
27	PNA	70	Tuntas	95	Tuntas	90	Tuntas

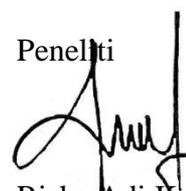
28	RA	70	Tuntas	65	Tidak Tuntas	70	Tuntas
29	SI	90	Tuntas	90	Tuntas	85	Tuntas
30	TO	80	Tuntas	70	Tuntas	65	Tidak Tuntas
31	VSS	90	Tuntas	85	Tuntas	85	Tuntas

Mengetahui,
Wali Kelas VA



Prawindya Dwithantra, S.Pd
NIP. 19891218 201402 1 001

Peneliti



Riska Adi Kurniawan
NIM 1401411350

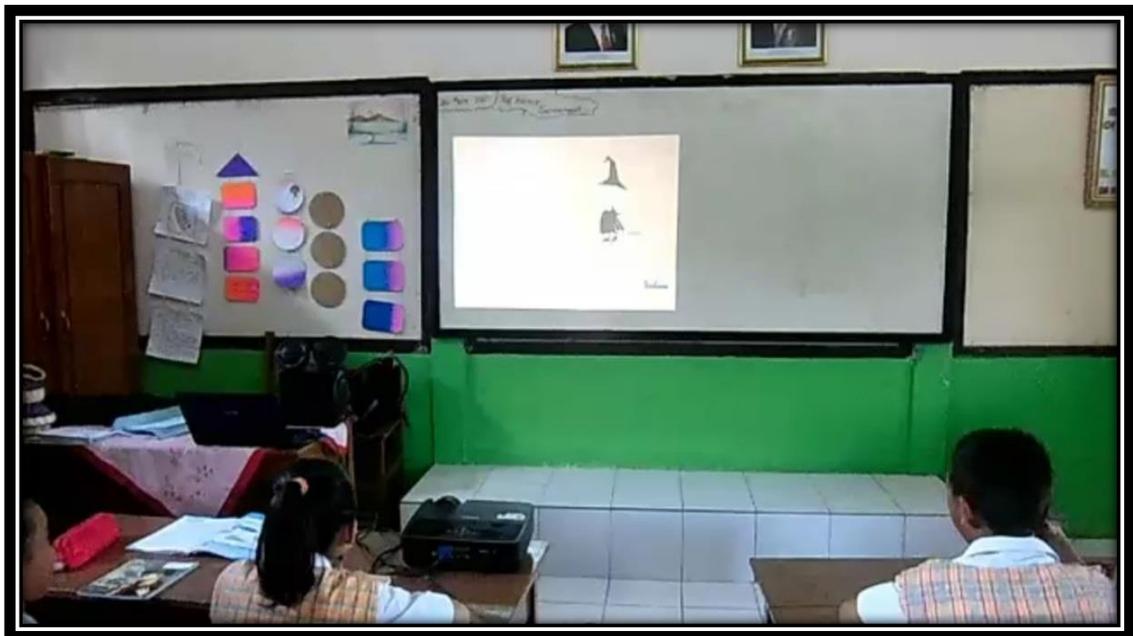
DOKUMENTASI PENELITIAN

Lampiran 30

FOTO PENELITIAN
SIKLUS I



Gambar . Guru melakukan motivasi



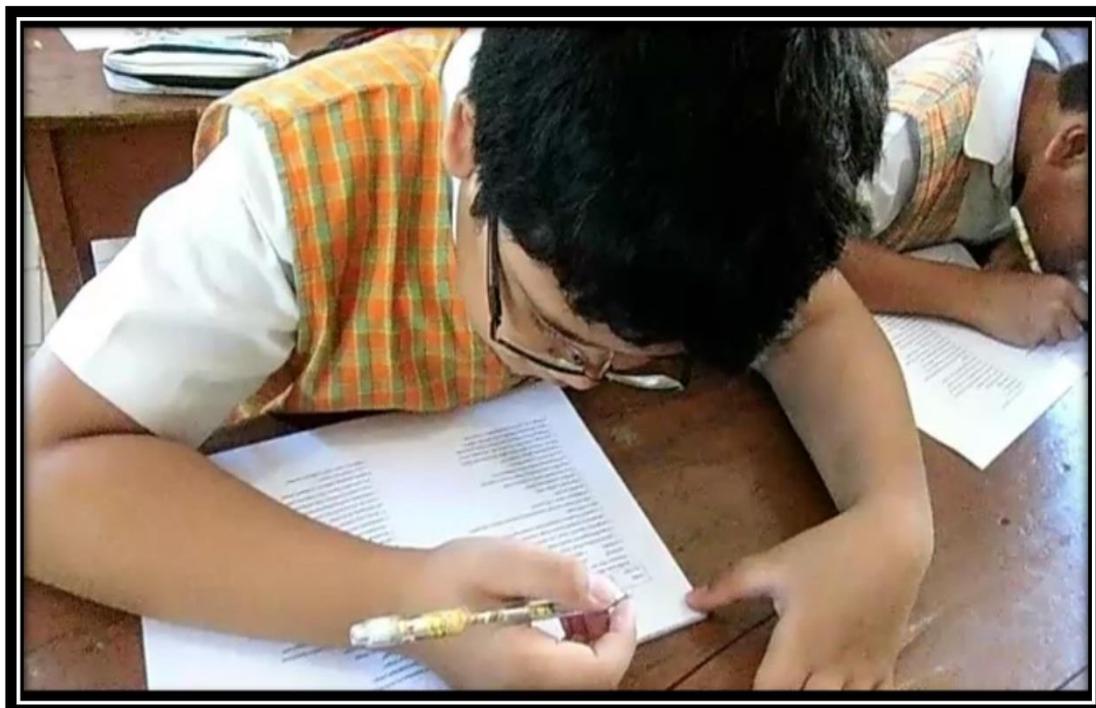
Gambar 2. Siswa mengamati video



Gambar 3. Siswa mengidentifikasi video



Gambar 4. Siswa melakukan presentasi kelas



Gambar 5. Siswa mengerjakan soal evaluasi

Lampiran 31

FOTO PENELITIAN
SIKLUS II



Gambar 1. Guru melakukan apersepsi



Gambar 2. Siswa memperhatikan video



Gambar 3. Guru membimbing kelompok



Gambar 4. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 5. Guru menyimpulkan pembelajaran

Lampiran 32

FOTO PENELITIAN
SIKLUS III



Gambar 1. Guru melakukan apersepsi



Gambar 2. Siswa mengamati video



Gambar 3. Siswa mengidentifikasi permasalahan dalam video



Gambar 4. Siswa aktif untuk menyampaikan hasil diskusi



Gambar 5. Siswa mengerjakan soal evaluasi

SURAT-SURAT PENELITIAN

Lampiran 33

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8508019 Laman: http://fip.unnes.ac.id , surel: fip@mail.unnes.ac.id
	Nomor : <u>668 / UN 37.1.1 / KM/2015</u>
	Lamp. :
	Hal : Ijin Penelitian
Kepada Yth. Kepala SDN Bojong Salaman 02 Semarang di SDN Bojong Salaman 02 Semarang	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama	: RISKI ADI KURNIAWAN
NIM	: 1401411350
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik	: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Kelas V A SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Semarang, 16 Februari 2015  Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. NIP. 195604271986031001	
	

Lampiran 34

	PEMERINTAH KOTA SEMARANG UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONG SALAMAN 02 Jalan Puspanjolo Selatan X Telp. (024) 7613462
	SURAT KETERANGAN Nomor : <u>421-b/067/2015</u>
Yang bertanda tangan dibawah ini :	
Nama	: Hj. Suprpti, S.Pd.SD
NIP	: 195810101978022016
Jabatan	: Kepala SDN Bojong Salaman 02 Semarang
Dengan ini menyatakan bahwa:	
Kelas	: V
Mata Pelajaran	: PKn
KKM	: 70
Merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku pada kelas tersebut di SDN Bojong Salaman 02 Semarang.	
Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan selayaknya.	
Semarang, 31 Maret 2015	
Kepala SDN Bojong Salaman 02	
	
Hj. Suprpti, S.Pd.SD NIP. 19581010 197802 2 016	

Lampiran 35



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN SEMARANG BARAT
SEKOLAH DASAR NEGERI BOJONG SALAMAN
02

Jalan Puspanjolo Selatan X Telp. (024) 7613462

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.6/067/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hj. Suprapti, S.Pd.SD
 NIP : 195810101978022016
 Jabatan : Kepala SDN Bojong Salaman 02 Semarang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Riska Adi Kurniawan
 NIM : 1401411350
 Progam Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

Telah melaksanakan Penelitian di Sekolah kami pada tanggal 16 Maret sampai 31 Maret 2015 dengan Judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Pada Siswa Kelas VA SDN Bojong Salaman 02 Semarang".

Demikian keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, dan dapat digunakan selayaknya.

Semarang, 31 Maret 2015

Kepala SDN Bojong Salaman 02



Hj. Suprapti, S.Pd.SD
 NIP. 195810101978022016