



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn  
MELALUI MODEL *START LEARNING BY  
EXCHANGE GREETINGS AND QUESTIONS* (LEGQ)  
BERBASIS MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA  
KELAS V SDN GUNUNGPATI 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada  
Universitas Negeri Semarang

Oleh

**FITRIA WIDYANINGSIH**

**1401409249**

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

**2013**

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

**Semarang, 21 Februari 2013**

**Peneliti,**



**Fitria Widyaningsih**

**NIM 1401409249**



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Fitria Widyaningsih NIM: 1401409249, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions*(LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Kamis

tanggal : 21 Februari 2013

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Harmanto, S.Pd, M.Pd  
NIP 195407251980111001

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Fitria Widyarningsih NIM: 1401409249, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 01 Maret 2013

### Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Sekretaris



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

### Penguji Utama

Dra. Kurniana Bektiningsih, M. Pd.  
NIP 196203121988032001

Penguji I,

Harmanto, S.Pd, M.Pd  
NIP 195407251980111001

Penguji II,

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

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto :

*“Penyemangat terbesar dalam hidupmu untuk mencapai impianmu adalah dirimu sendiri” (Peneliti).*

### Persembahan :

*Skripsi ini kupersembahkan kepada :  
Orang tuaku (Bapak Wardoyo dan Ibu Sumarni) dan keluargaku,  
Almamaterku*



## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan Hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapat kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu dengan kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M. Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan pelayanan, khususnya dalam memperlancar penyelesaian skripsi ini.
4. Harmanto, S.Pd, M.Pd, Dosen Pembimbing I, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
5. Drs.A. Zaenal Abidin, M.Pd, Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti.
6. An. Suprapti, S.Pd, Kepala SDN Gunungpati 02 yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
7. Hariana, S.Pd, guru kelas V SDN Gunungpati 02 yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.
8. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Gunungpati 02 yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian.

9. Teman- teman PPL Gunungpati 02 (Anggun, Nia, Ida, Rizal, Isna, Ummah) yang telah membantu peneliti mendokumentasi dan mengobservasi penelitian di SDN Gunungpati 02.
10. Orang Tua (Wardoyo dan Sumarni) serta adik-adikku (Indah, Putri, Dewi) yang telah memberikan dukungan, semangat dan membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.
11. KekasihkuBowo Sugiharto dan sahabat terbaikku (Suripah) yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
12. Keluarga Kost Toko Bangunan (Uci, Diani, Ulva, Chuni, Erlina, Nurul, Rahma, dan Iih) yang senantiasa membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada kepada Allah SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, Februari 2013

Peneliti

## ABSTRAK

**Widyaningsih, Fitria.** 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Start Learning By Exchange Greetings and Questions (LEGQ) Berbasis Media Flashcard Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.* Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Harmanto, S.Pd, M.Pd., Pembimbing II : Drs. A. Zaenal Abidin, M.Pd.

Tujuan PKn agar tercipta karakter peserta didik yang cerdas, terampil, kreatif, bertanggung jawab, berkembang secara positif, serta mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan pada pembelajaran PKn di SDN Gunungpati 02 Semarang, ditemui adanya permasalahan. Permasalahannya adalah guru kurang maksimal dalam menggunakan media, guru kurang memotivasi siswa, siswa belum berani menyampaikan pendapatnya, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), akibatnya hasil belajar ketuntasan klasikal yang diperoleh 34,48 %. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka akan dilakukan perbaikan pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard* mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Rumusan masalah penelitian ini adalah apakah model LEGQ berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.

Metode penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru, siswa SDN Gunungpati 02 Semarang. Jumlah siswa sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Variabel yang diselidiki keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan teknik tes, dan non tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar ranah afektif, psikomotorik, dan kognitif. Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 29 kategori cukup, siklus II meningkat menjadi 38 kategori baik, dan siklus III meningkat lagi 46 kategori sangat baik. Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 27,59 kategori cukup, siklus II meningkat menjadi 35,44 kategori baik, dan siklus III meningkat lagi menjadi 43,25 kategori sangat baik. Sedangkan, hasil belajar ranah afektif siklus I menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 49,13%, Siklus II sebesar 62,27% dan siklus III sebesar 80,27%. Hasil belajar ranah psikomotorik siklus I menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70,75%, siklus II sebesar 78,00%, dan siklus III sebesar 97,38%. Hasil belajar ranah kognitif menunjukkan persentase ketuntasan belajar klasikal, siklus I sebesar 55,2 %, siklus II sebesar 75,9%, dan siklus III sebesar 86,20 %.

Simpulan penelitian ini adalah model LEGQ berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Saran yang disampaikan adalah guru hendaknya menerapkan model LEGQ berbasis media *Flashcard*, siswa hendaknya dapat secara aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami, dan menjawab pertanyaan yang dibuat sendiri maupun yang dibuat temannya, serta sekolah hendaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif.

**Kata Kunci : Model Start Learning By Exchange Greetings and Questions (LEGQ), Media Flashcard, Kualitas Pembelajaran, PKn.**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN KELULUSAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
1.1    Latar Belakang Masalah .....	1
1.2    Rumusan dan Pemecahan Masalah .....	11
1.3    Tujuan Penelitian .....	14
1.4    Manfaat Penelitian .....	15
<b>BAB II   KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1    Kajian Teori .....	17
2.1.1   Belajar sebagai Perubahan Tingkah Laku.....	17
2.1.1.1   Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	19
2.1.2   Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik.....	21
2.1.3   Kualitas Pembelajaran.....	26
2.1.3.1   Keterampilan Guru.....	27
2.1.3.2   Aktivitas Siswa.....	32
2.1.3.3   Hasil Belajar.....	34
2.1.4   Materi Pembelajaran.....	38
2.1.4.1   Pengertian PKn.....	39
2.1.4.2   Tujuan PKn.....	40

2.1.4.3	Ruang Lingkup PKn.....	42
2.1.4.4	Paradigma Baru PKn.....	43
2.1.4.5	Pembelajaran PKn di SD.....	45
2.1.5	Model Pembelajaran.....	46
2.1.5.1	Model Pembelajaran Kooperatif	46
2.1.5.1.1	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam dan Soal.....	50
2.1.5.2	Strategi <i>Learning Start With a Question</i> .....	51
2.1.5.3	Model <i>Start Learning By Exchange Greetings and Questions</i> (LEGQ) .....	52
2.1.6	Media Pembelajaran sebagai Penunjang Pembelajaran .....	56
2.1.6.1	Media <i>Flashcard</i> .....	60
2.1.7	Teori Belajar yang Mendasari Penelitian Ini .....	63
2.1.8	Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa melalui Model LEGQ Berbasis Media <i>Flashcard</i> .....	65
2.1.9	Implementasi Pembelajaran PKn melalui Model LEGQ Berbasis Media <i>Flashcard</i> .....	69
2.2	Kajian Empiris .....	73
2.3	Kerangka Berpikir .....	77
2.4	Hipotesis Tindakan .....	82
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Rancangan Penelitian.....	83
3.2	Perencanaan Tahapan Penelitian.....	88
3.3	Subjek Penelitian.....	100
3.4	Tempat Penelitian.....	101
3.5	Variabel Penelitian .....	101
3.6	Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	101
3.6.1	Jenis Data .....	101
3.6.2	Sumber Data .....	102
3.6.3	Teknik Pengumpulan Data .....	103
3.7	Teknik Analisis Data .....	106

3.7.1	Data Kuantitatif .....	106
3.7.2	Data Kualitatif.....	108
3.8	Indikator Keberhasilan.....	111
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Hasil Penelitian .....	113
4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	114
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	141
4.1.3	Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III .....	170
4.2	Pembahasan .....	205
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	205
4.2.1.1	Hasil Observasi Siklus I.....	206
4.2.1.2	Hasil Observasi Siklus II.....	220
4.2.1.3	Hasil Observasi Siklus III.....	236
4.2.2	Uji Hipotesa.....	253
4.2.3	Implikasi Hasil Penelitian .....	253
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	255
5.2	Saran .....	257
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>259</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>		<b>263</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	KKM Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.....	108
Tabel 3.2	Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar PKn .....	108
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	110
Tabel 3.4	Kriteria Keterampilan Guru .....	111
Tabel 3.5	Kriteria Aktivitas Siswa .....	111
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	123
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	130
Tabel 4.3	Hasil Belajar Afektif siklus I.....	136
Tabel 4.4	Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I.....	136
Tabel 4.5	Hasil belajar Kognitif PKn siswa siklus I .....	137
Tabel 4.6	Perbandingan Hasil Belajar kognitif Data Awal dengan Siklus I .....	138
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	150
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II .....	158
Tabel 4.9	Hasil Belajar Afektif siklus II.....	165
Tabel 4.10	Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II.....	166
Tabel 4.11	Hasil belajar Kognitif PKn siswa siklus II .....	167
Tabel 4.12	Perbandingan Hasil Belajar kognitif Siswa Siklus I dan Siklus II .....	168
Tabel 4.13	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III .....	180
Tabel 4.14	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III .....	188
Tabel 4.15	Hasil Belajar Afektif siklus III.....	194
Tabel 4.16	Hasil Belajar Psikomotorik Siklus III.....	195
Tabel 4.17	Hasil Belajar Kognitif PKn Siswa Siklus III .....	196
Tabel 4.18	Perbandingan Hasil Belajar kognitif Siswa Siklus II dan Siklus III.....	197
Tabel 4.19	Rekapitulasi Data Keterampilan Guru setiap siklus.....	200
Tabel 4.20	Rekapitulasi Data Aktivitas Siswa setiap siklus.....	201

Tabel 4.21	Rekapitulasi Data Hasil Belajar Afektifsiswa setiap siklus.....	202
Tabel 4.22	Rekapitulasi Data Hasil Belajar Psikomotoriksiswa setiap siklus.....	203
Tabel 4.23	Rekapitulasi Data Hasil Belajar kognitif siswa setiap siklus.....	204



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir .....	81
Bagan 3.1	Model Tindakan Kelas .....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram perbandingan Hasil Belajar Data Awal dengan Siklus I .....	138
Gambar 4.2	Diagramperbandingan Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II .....	157
Gambar 4.3	Diagramperbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II .....	164
Gambar 4.4	Diagram perbandingan hasil belajar afektif siklus I dengan siklus II.....	165
Gambar 4.5	Diagram perbandingan hasil belajar psikomotorik siklus I dan siklus II.....	166
Gambar 4.6	Diagramperbandingan Hasil Belajar kognitif Siklus I dengan Siklus II.....	168
Gambar 4.7	Diagramperbandingan Keterampilan Guru Setiap Siklus .....	186
Gambar 4.8	Diagramperbandingan Aktivitas Siswa Setiap Siklus .....	193
Gambar 4.9	Diagram perbandingan hasil belajar afektif siswa setiap siklus.	195
Gambar 4.10	Diagram perbandingan hasil belajar psikomotorik siswa setiap siklus.....	196
Gambar 4.11	Diagramperbandingan Hasil Belajar kognitif data awal dengan Setiap Siklus .....	198
Gambar 4.12	Diagram rekapitulasi data keterampilan guru setiap siklus.....	201
Gambar 4.13	Diagram rekapitulasi data aktivitas siswa setiap siklus.....	202
Gambar 4.14	Diagram rekapitulasi hasil belajar afektif siswa setiap siklus.....	203
Gambar 4.15	Diagramrekapitulasi hasil belajar psikomotorik siswa setiap siklus.....	204
Gambar 4.16	Diagram rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa setiap siklus.....	205

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen PTK .....	263
Lampiran 2	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I.....	266
Lampiran 3	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	271
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Keterampilan Guru Siklus III.....	276
Lampiran 5	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I .....	281
Lampiran 6	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	286
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III .....	291
Lampiran 8	Data Awal Hasil Belajar PKn Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang .....	296
Lampiran 9	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I .....	297
Lampiran 10	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II .....	298
Lampiran 11	Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus III .....	299
Lampiran 12	Silabus Pembelajaran.....	300
Lampiran 13	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	302
Lampiran 14	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	323
Lampiran 15	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III .....	348
Lampiran 16	Angket Respon Siswa Siklus I .....	373
Lampiran 17	Angket Respon Siswa Siklus II .....	374
Lampiran 18	Angket Respon Siswa Siklus III .....	375
Lampiran 19	Hasil Wawancara Guru Siklus I .....	376
Lampiran 20	Hasil Wawancara Guru Siklus I .....	377
Lampiran 21	Hasil Wawancara Guru Siklus I .....	378
Lampiran 22	Catatan Lapangan Siklus I.....	379
Lampiran 23	Catatan Lapangan Siklus II .....	380
Lampiran 24	Catatan Lapangan Siklus III .....	381
Lampiran 25	Hasil Belajar Afektif Siswa Siklus I .....	382
Lampiran 26	Hasil belajar afektif Siswa Siklus II .....	383
Lampiran 27	Hasil belajar afektif Siswa Siklus III .....	384
Lampiran 28	Hasil belajar psikomotorik Siswa Siklus I .....	385

Lampiran 29	Hasil belajar psikomotorik Siswa Siklus II .....	386
Lampiran 30	Hasil belajar psikomotorikSiswa Siklus III .....	387
Lampiran 31	Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	388
Lampiran 32	Surat Keputusan KKM SDN Gunungpati 02 Tahun Ajaran 2012/2013 .....	389
Lampiran 33	Surat Keterangan Pengambilan Data .....	390
Lampiran 34	Foto/Dokumentasi Kegiatan .....	391



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Sekarang ini peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan nasional di Indonesia sedang banyak dikaji oleh pemerintah, salah satunya penyempurnaan kurikulum di tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (dalam Depdiknas, 2007:3), yakni pada pasal 37 menggariskan program kurikuler pendidikan kewarganegaraan sebagai muatan wajib kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Disisi lain, UU nomor 20 tahun 2003 penjelasan pasal 37 ayat (1), ditegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan tanah air. Selanjutnya, berdasarkan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa cakupan kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian 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.

Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara pancasila (Depdiknas,

2007). Selanjutnya, berdasarkan Standar Isi (2006), mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan, pendapat Chamim (dalam Aryani dan Susatim, 2010:40) Pendidikan kewarganegaraan (*civics education*) bagi bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi, sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, serta demokratis. Selain itu, berdasarkan BSNP (2008:43-44) mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan 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.

Selain Tujuan, PKn juga mempunyai ruang lingkup, secara terperinci ruang lingkup mata pelajaran PKn menurut BSNP (2008) meliputi persatuan dan

kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi Negara, kekuasaan dan politik, Pancasila, serta globalisasi.

Selanjutnya, berdasarkan hasil temuan kajian kurikulum (dalam Depdiknas, 2007:21) menunjukkan adanya ketidakseimbangan ranah kompetensi PKn sebagai muatan KD untuk tiap-tiap SK baik di SD, SMP, maupun SMA. Pada tiga jenis pendidikan ini aspek sikap dan perilaku yang menjadi "stressing" 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 16 (28,07%) KD yang termasuk ranah perilaku, sementara yang termasuk ranah pengetahuan 37 (64,91%) KD. Sedangkan, berdasarkan temuan pusat kurikulum (dalam Aryani dan Susatim, 2010:8) menggambarkan pendidikan di Indonesia masih begitu buruk hal ini disebabkan antara lain karena (1) siswa pasif (mendengar, duduk, diam, catat, hitung, tidak terjadi proses interaktif), (2) guru berkuasa dan tahu segalanya, (3) pengelolaan kelas kaku dan tidak bervariasi, (3) sumber belajar terbatas pada buku, dan (5) siswa tidak mempunyai tantangan dalam proses belajarnya akibatnya hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal.

Permasalahan yang terjadi di atas, juga hampir sama dengan permasalahan yang ditemui peneliti di SDN Gunungpati 02, dari hasil wawancara, catatan lapangan dan observasi pada saat PPL yaitu pada bulan Agustus sampai September 2012, dilihat dari faktor guru, siswa, dan kegiatan belajar mengajar. Dari faktor guru, permasalahan yang ditemui adalah guru kurang memotivasi

siswa dalam pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) belum *students center*, guru juga kurang mengawasi dan mengarahkan kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa, penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang maksimal, akibatnya siswa terkesan pasif belum berani mengeluarkan pendapatnya dan masih malu bertanya apabila ada materi yang belum dimengerti dan dipahaminya, dan sumber belajar yang digunakan guru sama dengan sumber belajar yang digunakan siswa, seharusnya guru mencari sumber lain yang kualitasnya lebih berbobot dari sumber belajar yang dimiliki siswa.

Selanjutnya, dari faktor siswa adalah siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, akibatnya siswa tidak memahami materi yang telah diajarkan, sebagian besar siswa masih berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung dan belum memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan guru, siswa belum terlatih untuk mengeluarkan pendapat akibatnya banyak siswa yang diam pada saat diskusi kelompok, siswa kurang antusias menjawab pertanyaan dari guru, siswa malu untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti dan dipahami, dan siswa masih jarang yang melakukan aktivitas membaca. Sedangkan, dari faktor kegiatan belajar mengajar adalah suasana belajar mengajar kurang kondusif karena siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru atau dengan kata lain siswa belum fokus terhadap materi yang disampaikan gurunya, dan materi yang diajarkan oleh guru belum diulas secara detail karena guru berpendapat bahwa PKn itu pelajaran hafalan, jadi siswa harus kreatif untuk membaca dan mencari informasi dari buku paket, buku pegangan siswa, internet dan buku-buku lain yang relevan dengan materi pelajaran. Dari

berbagai permasalahan yang muncul tersebut menyebabkan hasil belajar PKn siswa SDN Gunungpati 02 kurang maksimal.

Permasalahan tersebut juga diperkuat dengan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran PKn yang dilakukan tiga kali selama PPL bulan Agustus-September 2012 dan diperoleh data sebagai berikut sebagian besar siswa kelas V SDN Gunungpati 02 masih belum mencapai KKM, hal ini ditunjukkan dengan data, dari 29 siswa hanya 10 siswa (34,48 %) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 19 siswa (65,52 %) nilainya di bawah KKM (65). Dengan rincian nilai tertinggi 92,6 dan nilai terendah 30,8 dengan rerata kelas 63,58. Dari beberapa permasalahan yang dijelaskan peneliti tersebut, terlihat bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar PKn kurang maksimal, akibatnya perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKn di SDN Gunungpati 02 Semarang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru harus menciptakan suatu pembelajaran yang bisa menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa, menghilangkan rasa malu pada diri siswa agar siswa berani mengeluarkan pendapatnya, dan berani bertanya apabila ada materi yang belum mereka pahami, serta siswa terbiasa membaca secara intensif. Selain itu, dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk mengatasi permasalahan di atas, guru harus menggunakan berbagai sumber belajar agar memperkaya pengetahuan siswa, guru harus menggunakan model pembelajaran yang inovatif, dan lebih maksimal dalam penggunaan media. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk

mendukung kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah wahana/sarana untuk menyampaikan pesan/informasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang pikiran siswa dan akan terjadi proses belajar yang maksimal pada diri siswa. Media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa juga akan lebih mudah memahami materi apabila ada benda konkritnya.

Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan guru kelas V sebagai kolaborator untuk memperbaiki proses pembelajaran PKn, maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Tindakan yang dipilih peneliti atas persetujuan kolaborator adalah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *flahscard*. Model LEGQ adalah perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dan *strategi Learning Start With a Question*.

Model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal merupakan strategi yang bertujuan untuk mensiasati agar semua siswa terlibat aktif guna memperoleh pengalaman belajar nyata yang menyenangkan (Sugiyanto, 2010:51). Kelebihan model pembelajaran berkirim salam dan soal adalah (1) melatih keterampilan dan pengetahuan siswa, (2) mendorong siswa untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh temannya, (3) cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian, dan (4) dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2011:137).

Sedangkan, Strategi *Learning Start With a Question* (LSQ) adalah suatu strategi pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif dapat bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu (Zaini, dkk, 2008: 44). Kelebihan dari Strategi *Learning Start With a Question* (LSQ) adalah (1) siswa menjadi siap memulai pelajaran karena siswa belajar terlebih dahulu, akibatnyamereka memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru, (2) siswa menjadi aktif bertanya, (3) materi dapat diingat lebih lama, (4) kecerdasan siswa diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan, (5) mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok, (6) siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai, dan (7) dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan yang tidak belajar (Zaini, dkk, 2008: 45).

Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) merujuk dari pendapat Zaini dan Sugiyanto adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah kemampuan bertanya siswa dengan cara melatih siswa mengutarakan pendapatnya, menjawab pertanyaan-pertanyaan secara individu maupun berkelompok dengan terlebih dahulu melakukan aktivitas membaca secara intensif. Dengan begitu, siswa akan terlatih untuk berpikir secara kritis dan akan membiasakan diri membaca materi terlebih dahulu sebelum guru memulai pelajaran khususnya pada materi noneksak, akibatnya siswa akan terlatih

untuk tidak hanya belajar menerima apa yang disajikan guru dalam proses pembelajaran, melainkan belajar untuk mencari sendiri jawaban atas materi yang belum dipahaminya. Siswa juga mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lainnya. Selain itu, dengan menggunakan model ini siswa juga dapat mengembangkan interaksi sosialnya dengan baik terhadap teman yang lainnya karena dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Selanjutnya, media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang ukurannya seukuran postcard atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di belakangnya (Indriana, 2011:68). Kelebihan dari media *flashcard* menurut Indriana (2011:69) adalah (1) mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*, (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, (3) mudah di ingat, dan (4) sangat menyenangkan, dan bisa digunakan dalam bentuk permainan.

Model *Start Learning by Exchange Greetings and Question* (LEGQ) berbasis media *flashcard* dipilih peneliti bersama kolaborator karena dapat melatih keterampilan dan pengetahuan siswa khususnya keterampilan bertanya mengenai materi yang dipahami, siswa juga akan terbiasa mengeluarkan pendapat yang dimilikinya, siswa lebih senang untuk membaca karena pengetahuan yang mereka dapatkan tidak hanya dari buku paket, guru akan lebih sering mengawasi

kerja kelompok dan akan menggunakan berbagai model dan media yang bervariasi. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut, siswa akan lebih berminat dan termotivasi mengikuti pelajaran karena mempunyai tantangan dalam belajar yaitu tantangan menulis dan menjawab pertanyaan dari teman maupun pertanyaannya sendiri. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksikan sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperolehnya (Lapono, 2008: 1.25). Aplikasi teori belajar konstruktivisme dalam penelitian ini adalah peserta didik berinisiatif mengemukakan masalah dan pokok pikiran, kemudian menganalisis dan menjawabnya sendiri, secara aktif bersama teman sekelompoknya mendiskusikan permasalahan yang ditemukannya untuk dicari jawabannya, secara langsung belajar saling mengukuhkan pemikiran diantara mereka, akibatnya jiwa sosial mereka semakin berkembang, dan secara aktif mendukung penyelesaian suatu masalah yang dimunculkan oleh teman sekelasnya.

Selain itu, teori belajar lain yang mendukung adalah teori belajar humanisme memandang bahwa belajar adalah suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar (Winataputra, 2008: 4.2). Penerapan teori belajar humanisme dalam pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard* adalah siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya melalui pengajuan pertanyaan dan pemberian jawaban, serta mengasah kreatifitasnya dalam pembuatan salam yang akan disampaikan kepada kelompok yang lain.

Adapun hasil penelitian yang mendukung model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *flashcard* oleh Nurhayati (2011), dalam penelitiannya yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Dengan Menggunakan Media Lingkungan Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Lingkungan Pada Siswa Kelas 4 SD Jurangjero IV Sragen Tahun Ajaran 2010-2011”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA tentang perubahan lingkungan melalui model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dengan media lingkungan alam sekitar siswa kelas 4 SD Jurangjero IV tahun ajaran 2010/2011 meningkat. Hal ini dapat ditunjukkan data-data sebagai berikut : pada pra tindakan hanya 26.7% siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$ , pada siklus I 73,3% siswa telah mendapat nilai  $\geq 65$  dan pada siklus II 100% siswa telah mendapat nilai  $\geq 65$ . Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dengan media lingkungan alam sekitar sangat berguna untuk membantu meningkatkan prestasi belajar IPA.

Penelitian serupa lainnya adalah Roswita (2011), dengan judul “Penerapan *Metode Learning Start With A Question* Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN Madyopuro Kecamatan KedungKandang Kota Malang”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut; hasil pratindakan rata-rata hasil belajar siswa 64,33%, Setelah diterapkan pembelajaran metode *Learning Start With A Question* pada siklus I dan siklus II maka, pada hasil pos tes siklus I hanya 10 (45,45 %)

siswa yang mampu memperoleh nilai di atas standar keberhasilan yang ditetapkan (70 %) dan 25 (55,55%) siswa lainnya belum mencukupi standar yang ditetapkan dengan rata-rata kelas adalah 75 %. Sedangkan pada siklus dua rata-rata kelas meningkat menjadi 20 (90 %) siswa, dan tingkat keberhasilan siswa berkurang menjadi 2 (9,91 %) siswa, oleh karena itu secara klasikal rata-rata nilai siswa dalam kelompok maupun individu belum berhasil, karena masih ada 2 siswa belum berhasil dalam proses pembelajaran, sedangkan yang berhasil hanya 22 siswa.

Kedua hasil penelitian tersebut, akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian dengan menggunakan model LEGQ berbasis media *flashcard* yang akan dilaksanakan di SDN Gunungpati 02.

Dari uraian tersebut, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut : Apakah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang?

Rumusan masalah umum tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

1. Apakah Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn?
2. Apakah Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn?
3. Apakah Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn?

### 1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, alternatif pemecahan masalah yang digunakan oleh peneliti bersama kolaborator adalah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) adalah perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dan strategi *Learning Start With a Question*.

Merujuk dari dua model pembelajaran tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah kemampuan bertanya siswa dengan cara melatih siswa mengutarakan pendapatnya, menjawab pertanyaan-pertanyaan secara individu maupun berkelompok dengan terlebih dahulu melakukan aktivitas membaca secara intensif. Sedangkan, media *Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang

ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di belakangnya (Indriana, 2011: 68-69).

Selanjutnya, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* merujuk dari pendapat Huda, Suprijono dan Indriana, sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media *flashcard*
2. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
3. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu
4. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
5. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen
6. Guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok
7. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media
8. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).

9. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
10. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
11. Kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*
12. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

### 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan umum penelitian ini adalah:

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* pada siswa kelas kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.
- c. Meningkatkan hasil belajar PKn dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions*(LEGQ)berbasis media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.

## 1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis dan manfaat praktis, dari kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pelajaran PKn. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dan sumber informasi yang relevan bagi penelitian selanjutnya.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1.4.2.1 Bagi Siswa

Dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*, siswa diharapkan dapat secara aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami dan menjawab pertanyaan yang dibuat sendiri maupun yang dibuat temannya. Selain itu, dapat melatih keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki setiap siswa. Siswa juga akan berminat dan termotivasi untuk belajar PKn karena pembelajarannya dikemas dengan menarik dan media yang digunakan juga menantang siswa untuk belajar lebih serius.

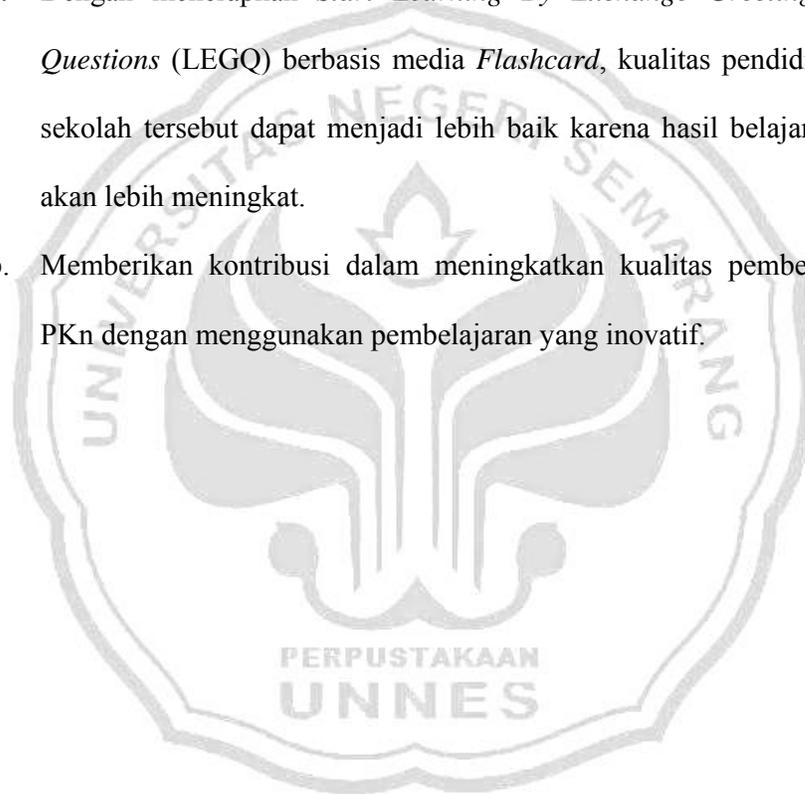
#### 4.2.1.2 Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan yang lebih mengenai pembelajaran inovatif khususnya model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.

- b. Guru akan termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, akibatnya pembelajaran akan lebih menyenangkan.
- c. Guru akan lebih sering mengawasi dan mengarahkan siswa dalam bekerja secara kelompok.

#### 4.2.1.3 Bagi sekolah

- a. Dengan menerapkan *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*, kualitas pendidikan di sekolah tersebut dapat menjadi lebih baik karena hasil belajar siswa akan lebih meningkat.
- b. Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 KAJIAN TEORI**

##### **2.1.1 Belajar sebagai Perubahan Tingkah Laku**

Sepanjang hidupnya manusia perlu belajar untuk mengubah perilakunya ke dalam hal yang positif. Belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan dan subjek belajar itu harus mengalami atau melakukan, sehingga tidak bersifat verbal (Sardiman, 2011:20). Belajar itu harus mengubah tingkah laku pebelajar, belajar tidak hanya dilakukan secara verbal tetapi harus disertai dengan kegiatan, contohnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, dan meniru. Pernyataan Mappa dan Basleman (2011:12) belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan, maka individu itu dapat belajar dengan harapan dapat mengubah perilakunya, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang awalnya tidak baik menjadi baik.

Selain itu, *Learning is a change in human disposition or capability, which persist over a period of time, and which is not simply ascribable to process of growth*, (Belajar adalah suatu perubahan dalam watak atau kemampuan manusia yang berlangsung selama jangka waktu dan tidak sekedar menganggapnya proses perubahan) Gagne (dalam Mappa dan Basleman, 2011:8). Belajar yang menghasilkan perubahan tingkah laku manusia tidak hanya dialami

beberapa saat saja, tetapi dalam jangka waktu panjang masih bertahan dipikirkannya/belajar bermakna (*meaningful learning*). Pengertian belajar lain yang dikemukakan Zain dan Djamarah (2010:10) adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Individu dikatakan belajar apabila melalui tahap pengalaman dan latihan terlebih dahulu, dengan adanya pengalaman dan latihan secara terus menerus, maka dengan sendirinya perubahan tingkah laku akan mengikuti. Sedangkan, Hamdani (2011: 71) menyatakan belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melalui pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual (Hamdani, 2011: 22).

Selain pengertian belajar, belajar juga mempunyai tujuan. Sardiman (2011: 26) menyatakan secara umum tujuan belajar itu ada 3, yaitu (1) untuk mendapatkan pengetahuan, pengetahuan ini lebih mengarah kepada kemampuan berpikir (kognitif). Kemampuan berpikir tidak akan berkembang tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan, (2) penanaman konsep dan keterampilan, tujuan yang kedua ini lebih condong ke arah psikomotorik. keterampilan harus sering dilatih yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Jika keterampilan yang dimiliki terasah secara maksimal, maka hasil yang diharapkan juga akan maksimal, (3) pembentukan sikap (afektif), belajar itu

bertujuan untuk membentuk sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai yang berlaku.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan yang dilakukan secara terus menerus, akibatnya pengetahuan yang diperoleh akan bertahan lama di dalam pikiran individu. Belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas pada saat pembelajaran, tetapi belajar dapat dilakukan di mana saja, kapan saja yang terpenting belajar itu akan menghasilkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat mengubah perilaku individunya.

#### 2.1.1.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi belajar

Secara garis besar, faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan eksternal (Mappa dan Basleman, 2011:29). Faktor internal adalah segala faktor yang bersumber dari diri pebelajar dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Anni (2009:97) menyebutkan ada 3 jenis faktor internal, yaitu :

1. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh. Peserta didik yang mengalami kelemahan di bidang fisik, misalnya dalam membedakan warna, akan mengalami kesulitan di dalam belajar menggambar atau belajar yang menggunakan bahan-bahan berwarna.
2. Kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional. Peserta didik yang mempunyai motivasi rendah, akan kesulitan di dalam persiapan belajar dan proses pembelajarannya. Bahkan tidak akan

terjadi kegiatan belajar pada diri peserta didik apabila mereka tidak memiliki motivasi. Hal itu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai peserta didik, jika motivasinya rendah, maka sudah dapat dipastikan jika prestasinyaapun akan rendah. Begitu juga peserta didik yang mengalami ketegangan emosional, contohnya saja peserta didik merasa takut dengan gurunya, maka mereka akan mengalami kesulitan di dalam mempersiapkan diri untuk memulai belajar karena selalu ingat pada perilaku guru yang ditakutinya.

3. Kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan, mereka akan mengalami hambatan pada belajarnya. Lingkungan merupakan tempat belajar yang paling dominan bagi peserta didik terutama pada lingkungan keluarga. Jika peserta didik tidak bersosialisasi dengan baik, maka peserta didik itu akan dikucilkan oleh lingkungannya.

Faktor eksternal adalah segala faktor yang bersumber dari luar diri pebelajar, seperti faktor lingkungan belajar yang mencakup lingkungan alam, fisik, sosial, serta faktor sistem penyajian yang mencakup kurikulum, bahan ajar, dan metode penyajian (Mappa dan Basleman, 2011:29). Jika faktor-faktor eksternal yang disebutkan tersebut tidak mendukung kegiatan belajar peserta didik, maka peserta didik akan merasa terganggu dalam proses pembelajarannya, selain itu peserta didik juga tidak bisa menerima dan memahami materi yang disampaikan gurunya.

Berdasarkan analisis mengenai faktor yang mempengaruhi belajar tersebut, dapat disimpulkan ada dua hal yang mempengaruhi faktor belajar peserta didik, yaitu internal (dalam diri individu sendiri) dan eksternal (dari lingkungan peserta didik). Masing-masing faktor tersebut berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar peserta didik, maka dari itu perlu adanya keseimbangan antara kedua faktor tersebut. Jika hanya salah satu faktor saja yang mendukung kegiatan belajar siswa, maka dapat dipastikan peserta didik akan tetap mengalami kesulitan dalam proses belajarnya.

### **2.1.2 Pembelajaran Berpusat Pada Peserta Didik**

Suprijono (2009:13) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, artinya guru mengorganisir lingkungan terjadinya kegiatan belajar. Dengan kata lain, yang berperan sebagai subjek pembelajaran adalah peserta didik. Selanjutnya, Briggs (dalam Anni, 2009:191) menyatakan pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal dan eksternal. Bersifat internal jika peserta didik melakukan *self instruction* (memerintah sendiri), maksudnya adalah jika peserta didik itu secara mandiri mampu mendapatkan pengetahuan melalui caranya sendiri. Sedangkan, bersifat eksternal jika peserta didik mendapatkan pengetahuan dari pendidik.

Pengertian pembelajaran lain yang dikemukakan Winataputra (2008:1.18) adalah upaya sistematis dan sistemik untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan

meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Selanjutnya, Smith (dalam Mappa dan Basleman, 2011:12) menyatakan pembelajaran digunakan untuk menunjukkan: (1) pemerolehan dan penguasaan tentang apa yang telah diketahui mengenai sesuatu, (2) penyuluhan dan penjelasan mengenai arti pengalaman seseorang, (3) suatu proses pengujian gagasan yang terorganisasi yang relevan dengan masalah. Maksudnya, pembelajaran digunakan untuk menyatakan suatu hasil, proses, atau fungsi. Pembelajaran itu digunakan untuk menyatakan hasil apabila diletakkan pada hasil pengalaman, jika digunakan untuk menyatakan proses, maka diletakkan untuk menerangkan yang terjadi apabila pengalaman pembelajaran berlangsung, sedangkan pembelajaran menyatakan suatu fungsi apabila tekanannya pada aspek-aspek penting tertentu seperti faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi belajar.

Sedangkan, pendapat Gagne (dalam Anni, 2009:192) pembelajaran adalah serangkaian peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Proses pembelajaran itu akan terjadi apabila terdapat serangkaian proses pada lingkungan belajar peserta didik untuk mendukung proses belajar pada diri peserta didik itu sendiri. Selanjutnya, berdasarkan beberapa teori belajar menyatakan Anni (2009:192) pembelajaran dapat diartikan menjadi 3 yaitu :

1. Usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku peserta didik.

2. Cara pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari.
3. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pembelajaran juga mempunyai komponen-komponen yang harus ada dalam pembelajaran, komponen tersebut menurut Zain dan Djamarah (2010: 41) adalah sebagai berikut :

1. Tujuan

Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Sejumlah nilai yang harus ditanamkan pada peserta didik itu terdapat dalam tujuan. Nilai-nilai itu nantinya yang akan dijadikan bekal peserta didik dalam bersikap, dan berbuat dalam lingkungan sosialnya. Tujuan merupakan komponen yang mempengaruhi komponen pembelajaran lainnya. Semua komponen itu bersesuaian dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien-efesiannya. Jika salah satu komponen tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak akan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Bahan pelajaran harus dikuasai peserta

didik, oleh karena itu guru sebagai pengembang kurikulum harus menyajikan bahan pelajaran yang sesuai dengan silabus dan kebutuhan peserta didik.

### 3. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Segala sesuatu yang telah diprogramkan akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Guru dan peserta didik terlibat interaksi dengan bahan pelajaran sebagai mediumnya dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa harus lebih aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator.

### 4. Metode

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru harus menggunakan metode yang bervariasi agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pelajaran, penggunaan metode bervariasi ada kelemahannya apabila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukungnya. Guru juga harus memilih metode yang tepat sesuai dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik.

### 5. Alat

Alat adalah segala sesuatu yang digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Alat ini digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, agar peserta didik mudah memahami materi yang

disampaikan guru. Alat ini harus dibuat menarik dan jelas untuk memahaminya.

#### 6. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah bahan/materi untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal bagi peserta didik. Sumber belajar tidak hanya buku pelajaran tetapi bisa berupa manusia, mass media, museum, alam lingkungan dan lain sebagainya.

#### 7. Evaluasi

Evaluasi adalah tahapan penting yang harus dilakukan dalam pembelajaran, evaluasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menerima pelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Evaluasi yang baik harus dapat menilai hasil-hasil yang nyata atau autentik dan harus dilakukan dengan tepat, teliti, dan objektif, sehingga dapat menjadi alat untuk mengecek kemampuan siswa dalam kegiatan belajarnya dan dapat mempertinggi prestasi belajarnya.

Dari pengertian pembelajaran yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik, di mana peserta didik harus aktif untuk mencari informasi dari berbagai sumber belajar, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator, akibatnya akan mempermudah komunikasi yang intens dengan guru, dengan demikian peserta didik akan mencapai perubahan tingkah laku yang positif.

### 2.1.3 Kualitas Pembelajaran

Etzioni (dalam Hamdani, 2011: 194) menyatakan kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif, efektifitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektifitas merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang (Hamdani, 2011: 194). Jadi yang dimaksud efektifitas adalah suatu upaya untuk mencapai suatu tujuan yang lebih baik. Pembelajaran sebagai upaya membelajarkan siswa.

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila dalam proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif serta efisien dan menghasilkan dampak belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang dicapai (Mulyasa, 2007: 11). Aspek-aspek efektifitas belajar menurut Hamdani (2011:194), yaitu : (1) peningkatan pengetahuan, (2) peningkatan keterampilan, (3) perubahan sikap, (4) perilaku, (6) kemampuan adaptasi, (7) peningkatan integritas, (7) peningkatan partisipasi, dan (8) peningkatan interaksi kultural. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektifitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar. Komponen-komponen yang termasuk kualitas pembelajaran adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar, iklim pembelajaran, dan materi pembelajaran (Depdiknas, 2007: 8). Tetapi pada penelitian ini, komponen-komponen yang akan digunakan adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan, kualitas pembelajaran adalah tinggi rendahnya keberhasilan yang dicapai oleh siswa melalui interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif serta efisien dan menghasilkan dampak belajar yang optimal sesuai dengan tujuan yang dicapai.

#### 2.1.3.1 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal (Supriyadi, 2012:11). Selanjutnya, Zain dan Djamarah (2010:112) menyatakan guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Keilmuan yang dimiliki guru dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Mengajar adalah upaya menciptakan suatu kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya kegiatan belajar bagi siswa (Sardiman, 2011:48).

Sedangkan, Zain dan Djamarah (2010:39) mengemukakan bahwa mengajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar. Sedangkan, Wardani dan Julaeha (dalam Winataputra, 2004:7.1) menyatakan bahwa mengajar adalah satu pekerjaan profesional, yang menuntut kemampuan yang kompleks untuk dapat melakukannya. Rusman (2010: 59) menyatakan bahwa peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah melaksanakan diskusi dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2), terdapat 8 keterampilan mengajar yang meliputi:

1. Keterampilan bertanya

Keterampilan bertanya merupakan cara guru dalam ucapan verbal yang meminta respons dari siswanya. Respons tersebut dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Dengan kata lain, keterampilan bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berfikir siswa. Tujuan bertanya adalah untuk memperoleh informasi dan untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Komponen-komponennya yaitu: (a) pengungkapan pertanyaan secara jelas, (b) pemberian acuan, (c) pemusatan, (d) pemindahan giliran, (e) penyebaran, (f) pemberian waktu berfikir, dan (g) pemberian tuntunan

2. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan memberi penguatan adalah respons yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut. Komponen-komponen dalam keterampilan memberi penguatan meliputi: (a) penguatan verbal, (b) penguatan penguatan mimik dan gerakan badan, (c) penguatan dengan gerak mendekati, (d) penguatan dengan sentuhan, (e) penguatan dengan memberikan kegiatan menyenangkan, (f) penguatan berupa tanda atau simbol, dan (g) penguatan tak penuh.

### 3. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi dapat berwujud perubahan-perubahan yang sengaja diciptakan untuk memberikan kesan yang unik. Keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, akibatnya dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif. Komponennya adalah: (a) Variasi dalam gaya mengajar, yang meliputi: penggunaan variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, mengadakan kontak pandang, gerakan badan dan mimik, dan perubahan dalam posisi guru; (b) Penggunaan alat bantu pengajaran, variasi alat/ bahan yang dapat dilihat, variasi alat yang dapat didengar, dan variasi alat yang dapat diraba dan dimanipulasi; serta (c) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa.

### 4. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Penekanan memberikan penjelasan adalah proses penalaran siswa, dan bukan indoktrinasi. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan: (a) merencanakan penjelasan, meliputi: isi pesan (materi) dan penerima pesan (siswa) dan (b) menyajikan suatu penjelasan, yang meliputi: kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan dan balikan.

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan menyiapkan siswa untuk memasuki inti kegiatan, sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan untuk memantapkan atau menindaklanjuti topik yang akan dibahas. Kegiatan membuka dan menutup pelajaran adalah kegiatan-kegiatan yang berkaitan langsung dengan pembahasan materi pelajaran. Komponen-komponen keterampilan membuka dan menutup pelajaran: (a) komponen membuka, meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan dan membuat kaitan; (b) komponen menutup, meliputi: meninjau kembali dan mengevaluasi.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagi informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah. Diskusi kelompok kecil harus memiliki tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh kelompok, diskusi berlangsung secara sistematis, dan setiap siswa yang menjadi anggota mendapat kesempatan untuk bertatap muka dan mengemukakan pendapatnya secara bebas, dengan tidak mengabaikan aturan-aturan diskusi. Komponen-komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil: (a) memusatkan perhatian, (b) memperjelas masalah atau uraian

pendapat, (c) menganalisis pandangan siswa, (d) meningkatkan uraian siswa, (d) menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan (e) menutup diskusi.

#### 7. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan keterampilan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal. Komponen-komponen keterampilan mengelola kelas yaitu: (a) Keterampilan guru untuk mencegah terjadinya gangguan, akibatnya kondisi belajar yang optimal akan dapat diciptakan dan dipelihara (*preventif*), meliputi: menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, menegur dan memberi penguatan; dan (b) Keterampilan yang berhubungan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal (*represif*), meliputi: modifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, serta menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

#### 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 3 – 8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan. Pada dasarnya bentuk pengajaran ini dapat dikerjakan

dengan membagi kelas dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil. Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing serta (c) memudahkan belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan keterampilan guru dalam mengajar adalah seperangkat kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dikuasai, dan diaktualisasikan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas, akibatnya akan tercipta kondisi belajar yang kondusif.

#### 2.1.3.2 Aktivitas Belajar Siswa

Belajar memerlukan aktivitas karena belajar adalah perbuatan/kegiatan untuk mengubah tingkah laku. Slameto (2010:113) mengemukakan bahwa kesiapan adalah keseluruhan semua kesiapan kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban tertentu terhadap suatu situasi. Aktivitas adalah prinsip atau dasar yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2011:96).

Sardiman (2011: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang selalu terkait dalam kegiatan belajar. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat melainkan dapat juga melakukan percobaan/eksperimen, tukar pendapat, berpikir secara kritis, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang

prestasi belajar. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar.

Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti, (1) sering bertanya kepada guru atau siswa lain, (2) mengerjakan tugas yang diberikan guru, (3) mampu menjawab pertanyaan, (4) senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Aktivitas ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi menyenangkan dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal-maksimalnya. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran banyak jenisnya. Berkenaan dengan hal tersebut, Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Learning activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, 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, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan pemaparan aktivitas siswa tersebut, dapat disimpulkan aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran yang berlangsung untuk mendapatkan pengetahuan dan mengasah keterampilan yang dimiliki siswa, akibatnya akan mengarah pada peningkatan prestasi belajarnya.

#### 2.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan (Suprijono, 2012:5). Sedangkan, Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5) menyatakan bahwa hasil belajar berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

Gerlach dan Ely (dalam Ani, 2009: 85) menyatakan Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pebelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Dengan adanya hal tersebut, pebelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, jadi perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan tingkah laku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi. Sedangkan, Hernawan (2008:10.20) mengemukakan hasil belajar adalah segala hal yang mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Selanjutnya, hasil belajar pada dasarnya merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman (Solihatin, 2012:6). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui kegiatan belajarnya. Hasil belajar tidak hanya dilihat pada akhir pembelajaran dengan pemberian tes evaluasi, tetapi hasil belajar juga harus dilihat pada saat proses pembelajaran. Selanjutnya, dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Poerwanti, 2008:1.23), hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Pada revisi taksonomi Bloom, ranah kognitif tidak dianggap terpisah dengan ranah afektif atau psikomotor, melainkan terkait antara satu

dengan yang lain. Karena semua aspek tersebut merupakan satu bagian utuh dari fungsi kerja otak. Pengelompokan tiga ranah tersebut bertujuan untuk menguraikan secara jelas dan spesifik hasil belajar yang diharapkan. Penjabaran dari ketiga ranah tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir, mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan memecahkan masalah (Solihatin,2012:6). Ranah kognitif mencakup kategori mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

### 2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sistem nilai dan sikap hati yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu (Solihatin,2012:6). Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

### 3. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berorientasi dengan keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh atau tindakan yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otak (Solihatin, 2012:6). Simpson (dalam Anni, 2009: 89) menyatakan rincian dalam domain

psikomotorik terdiri dari: persepsi (*perception*); kesiapan (*set*); respon terpimpin (*guided response*); mekanisme (*mechanism*); respon tampak yang kompleks (*complex overt response*); penyesuaian (*adaptation*); Penciptaan (*originality*).

Berdasarkan pemaparan mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah terjadi interaksi belajar berupa pengetahuan, perubahan sikap, keterampilan yang akan terjadi secara terus menerus. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik, guru dapat menggunakan alat evaluasi seperti tes, dan non tes. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, sedangkan non tes untuk mengukur kemampuan afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada ranah kognitif, peneliti akan mengolah data berupa nilai dari tes yang diberikan kepada siswa untuk menentukan tingkat kelulusan belajar siswa. Pada ranah afektif, peneliti akan mengamati sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran, seperti bertanggung jawab, disiplin, bekerjasama dalam kelompok, tidak merasa paling hebat, dan saling percaya. Sedangkan, ranah psikomotoriknya, peneliti akan mengamati keterampilan-keterampilan yang dimiliki siswa, seperti kecakapan dalam menerima salam dan pertanyaan, serta mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya. Hasil belajar pada ranah

afektif dan psikomotorik akan diobservasi menggunakan lembar pengamatan pada proses pembelajaran.

#### **2.1.4 Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Admira, 2007).

Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan perkembangan zaman, karakteristik siswa, standar kompetensi, dan kompetensi dasar yang berlaku pada saat itu. Jika materinya tidak disesuaikan dengan hal tersebut, maka materi pembelajarannya tidak dapat menjawab tantangan pada zaman sekarang ini, akibatnya siswa tidak dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Secara terperinci, (Hernawan, 2008:9.32) menyatakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran, adalah :

1. Materi pelajaran hendaknya sesuai dan menunjang terhadap tercapainya tujuan instruksional.
2. Materi pelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat pendidikan dan perkembangan siswa pada umumnya.
3. Materi pelajaran hendaknya terorganisasi secara sistematis berkesinambungan.
4. Materi pelajaran hendaknya mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dan disesuaikan dengan tujuan dan kompetensi yang harus dicapai siswa.

#### 2.1.4.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas (2007) adalah pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara pancasila. Selanjutnya, pendapat Chamim (dalam Aryani dan Susatim, 2010:40) Pendidikan kewarganegaraan (*civics education*) bagi bangsa Indonesia berarti pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi, sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis dan mampu menjaga persatuan dan integritas bangsa guna mewujudkan Indonesia yang kuat, sejahtera, serta demokratis.

Sedangkan, Kaelan dan Zubaidi (2007:2) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengajarkan tentang warga negara yang demokratis, religius, berkemanusiaan dan beradab, sehingga akan menjadi warga negara yang mempunyai intelektual tinggi. PKn sebagai pusat pendidikan nilai, bukanlah sekedar mentransmisikan isi nilai tertentu kepada peserta didik, akan tetapi dimaknai sebagai upaya mengembangkan proses penilaian dalam diri seseorang untuk memperkaya peserta didik dengan sesuatu yang lebih krusial dan fungsional (Aryani dan Susatim, 2010: 43).

Sejalan dengan hal tersebut, konsep kewarganegaraan (*citizenship*) menurut Aryani dan Susantim (2010: 18) merupakan materi yang memfokuskan

pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa, untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter. Berdasarkan konsep kewarganegaraan tersebut, dalam pembelajaran PKn guru harus membentuk kepribadian peserta didik menjadi peserta didik yang berkarakter artinya peserta didik harus lebih menonjolkan sikap (afektifnya). Walaupun demikian, pembelajaran PKn juga tidak boleh melupakan ranah hasil belajar yang lain seperti kognitif dan psikomotorik karena ketiga ranah tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan antara satu dengan yang lainnya, ketiganya saling terikat dan berhubungan.

Berdasarkan pengertian pendidikan kewarganegaraan, dapat disimpulkan pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengarah pada pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku, akibatnya akan membentuk kepribadian peserta didik menjadi pribadi yang cerdas, terampil, bertanggung jawab, demokratis, sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pancasila untuk mewujudkan Indonesia yang kuat dan sejahtera. Pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada calon-calon penerus bangsa agar tidak hanya cerdas intelektualnya saja tetapi seimbang antara sikap dan keterampilan yang dimilikinya.

#### 2.1.4.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (dalam BSNP, 2008:43-44) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan

2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan, Winataputra (2008:1.20) menyatakan tujuan PKn 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.

Selanjutnya, tujuan PKn menurut Soemantri (dalam Aryani dan Susatim, 2010:50) adalah penanaman konsep-konsep dan sistem nilai yang sudah dianggap baik sebagai titik tolak untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Ruminiati (2007:1.26) mengemukakan tujuan PKn adalah membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warga negara yang baik yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswa diharapkan dapat menjadi

bangsa yang terampil, dan cerdas, dan bersikap baik serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern (Ruminiati,2007:1.26).

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar tercipta karakter peserta didik yang cerdas, terampil, kreatif, bertanggung jawab, berkembang secara positif, serta mengikuti perkembangan teknologi dan informasi.

#### 2.1.4.3 Ruang Lingkup PKn

Ruang lingkup mata pelajaran PKn menurut BSNP (2008) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga Negara.
5. Konstitusi Negara meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara,

Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.

8. Globalisasi meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Dari ruang lingkup mata pelajaran PKn, materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi Organisasi di kelas V semester 2.

#### 2.1.4.4 Paradigma Baru PKn

Paradigma PKn adalah suatu model atau kerangka berpikir yang digunakan dalam proses pendidikan kewarganegaraan di Indonesia (Winatapura, 2008:1). PKn dengan paradigma baru bertumpu pada kemampuan dasar kewarganegaraan (*Civic Competence*) untuk semua jenjang. Kemampuan dasar tersebut selanjutnya diuraikan dalam bentuk sejumlah kemampuan disesuaikan dengan jenjang pendidikan sejalan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Paradigma PKn ini timbul karena adanya kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sedang berubah menuju masyarakat madani (*Civil Society*). Pembentukan karakter bangsa yang sudah sejak proklamasi kemerdekaan RI telah mendapat prioritas perlu direvitalisasi agar sesuai dengan arah dan pesan konstitusi negara RI. Proses pembentukan karakter diharapkan dapat mengarah pada penciptaan suatu masyarakat Indonesia yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai titik sentral.

Tujuan PKn dengan paradigma barunya menurut Winatapura (2008:1) mengembangkan pendidikan demokrasi mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina

tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam satu dimensi saja melainkan multidimensioanl yang terdiri dari dimensi spiritual, emosional, dan sosial. Keunggulan dari paradigma baru PKn adalah pembelajaran yang memfokuskan pada kegiatan belajar siswa aktif (*active students learning*) dan pendekatan inkuiri (*inquiry approach*). Model PKn dengan paradigma baru memiliki karakteristik sebagai berikut : membelajarkan dan melatih siswa berpikir kritis, membawa siswa mengenal, memilih, dan memecahkan masalah, melatih siswa dalam berpikir sesuai dengan metode ilmiah dan keterampilan sosial lain yang sejalan dengan pendekatan inquiry (Winataputra, 2008:1.2).

Depdiknas (dalam Fathurrohman dan Wuryandani, 2011: 11) menyatakan bahwa secara garis besar PKn paradigma baru memiliki tiga komponen, yaitu:

1. Dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) yang mencakup bidang politik, hukum dan moral.
2. Dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) yang meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
3. Dimensi nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*) yang mencakup percaya diri, penguasaan atas nilai religius, norma dan moral luhur.

Menjadi warga negara yang baik sesuai tujuan PKn harus mempunyai ketiga komponen yang telah dipaparkan yaitu pengetahuan, keterampilan, dan nilai. Kecerdasan yang hendak dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi pengetahuan saja, melainkan juga dimensi keterampilan dan nilai, akibatnya akan menjadi warga negara yang bermoral.

Berdasarkan paparan paradigma baru PKn, dapat disimpulkan paradigma baru PKn akan dapat mengantarkan peserta didik memiliki pengetahuan,

keterampilan, dan nilai yang nantinya akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, akibatnya akan membentuk pribadi yang berkarakter dan berpartisipasi terhadap Negeranya. Peserta didik itu nantinya diharapkan dapat cerdas intelektual, keterampilan dan sikapnya. Peserta didik nantinya akan dapat hidup dengan baik di masyarakat tempat mereka berdomisili karena mereka mempunyai sikap moral yang baik selain itu peserta didik juga akan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan di masa yang akan datang karena mereka mempunyai kecerdasan intelektual. Mereka juga akan menjadi pribadi yang mandiri karena mereka memanfaatkan keterampilan yang dimilikinya untuk bertahan hidup.

#### 2.1.4.5 Pembelajaran PKn di SD

Winataputra (2008:1.20) mengemukakan bahwa pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi yang efektifitas dalam berpartisipasi. Ada dua hal yang perlu dipersiapkan guru dalam mengajar yaitu bekal pengetahuan materi pembelajaran dan metode atau pendekatan pembelajaran. Guru harus menggunakan berbagai sumber belajar tidak hanya dari buku pegangan yang dimiliki siswa saja, untuk mendapatkan bekal materi pembelajaran. Sedangkan, untuk dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran, guru harus memahami cara penggunaan berbagai metode dan harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dari segi substansi, PKn dapat memperkaya wawasan dan membentuk kepribadian yang integral sebagai warga

negara. Materi PKn berisi fakta dan peristiwa keseharian yang sangat dekat dengan kehidupan siswa yang mestinya menarik dan menyenangkan.

Sedangkan, aplikasi yang terjadi pada pembelajaran PKn di SD sekarang ini masih banyak kekurangan. Pada saat akan melaksanakan pembelajaran hanya beberapa guru saja yang membuat perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP PKn dengan menggunakan pendekatan nyata yang mengaktifkan siswa, karena menganggap pembuatan rencana pembelajaran seperti itu membingungkan, rumit, dan menyita banyak waktu. Di samping itu, kenyataan menunjukkan bahwa bekal materi PKn masih kurang memadai, karena guru kurang menguasai materi dan hanya menggunakan buku sumber yang digunakan siswa.

Dengan adanya hal tersebut, pembelajaran PKn di SD belum terlaksana dengan baik dan maksimal, oleh karena itu tugas guru dan calon pendidik selanjutnya adalah memperbaiki pembelajaran PKn dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, dan menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran, untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru. Dengan begitu, pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar PKn.

## **2.1.5 Model Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Model Pembelajaran Kooperatif**

Trianto (2007:41) menyatakan pembelajaran yang bernaung dalam teori konstruktivis adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep

yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks. Hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. Dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok – kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Selanjutnya, Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum, pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang (Suprijono, 2012:54).

Sedangkan, Slavin (2008: 41) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Pembelajaran kooperatif mengharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Siswa saling bekerja sama untuk mencapai sasaran belajar, dan memungkinkan siswa memaksimalkan proses belajar satu sama lain.

Roger dan Johnson (dalam Suprijono, 2012:58) mengemukakan tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai

hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan yaitu:

1. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok yaitu mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok dan menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Siswa harus bekerja sama untuk saling mendukung dengan pembagian tugas yang saling mendukung agar bahan dapat dipahami secara kelompok dan individu agar dapat memperoleh penghargaan secara kelompok.

2. Tanggung jawab perseorangan

Tanggung jawab ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggungjawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama.

3. Interaksi promotif

Siswa harus dapat saling membantu secara efektif, efisien, memberi informasi, memproses informasi bersama, mengingatkan, membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan, percaya dan juga memotivasi.

#### 4. Komunikasi antaranggota

Siswa harus saling mengenal, mempercayai dan mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius. Saling menerima dan mendukung untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

#### 5. Pemrosesan kelompok

Tujuan dari pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Pembelajaran kooperatif dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif, dan efisien ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerjasama dan saling membantu (*sharing*), sehingga tercapai proses dan hasil belajar yang produktif (*survive*). Tujuan penting lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam (Slavin, 2008:40-41).

Pembelajaran kooperatif lebih condong dalam pembentukan kelompok-kelompok kecil yang dapat mempermudah peserta didik berdiskusi dengan teman yang lainnya, karena siswa lebih mudah berinteraksi dengan temannya daripada dengan gurunya. Apabila siswa mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan oleh guru, siswa dapat langsung berdiskusi dengan

teman yang lainnya yang lebih memahami materi tersebut kegiatan seperti itu bisa dikatakan sebagai tutor sebaya.

#### *2.1.5.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam dan Soal*

Sugiyanto (2010:51) mengemukakan bahwa tipe berkirim salam dan soal merupakan strategi yang bertujuan untuk mensiasati agar semua siswa terlibat aktif guna memperoleh pengalaman belajar nyata yang menyenangkan. Selain itu, tipe berkirim salam dan soal memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri, akibatnya siswa akan merasa lebih terdorong untuk belajar menjawab pertanyaan yang dibuat teman sekelasnya. Kelebihan Model pembelajaran berkirim salam dan soal adalah (1) dapat melatih keterampilan dan pengetahuan siswa, (2) mendorong siswa untuk belajar dan menjawab pertanyaan yang dibuat oleh temannya, (3) cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian, dan (4) dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2011: 137).

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal menurut Huda (2011:137-138) adalah sebagai berikut :

1. Guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan beberapa pertanyaan yang dikirim ke kelompok yang lain. Guru dapat mengawasi dan membantu memilih soal-soal yang tepat.
2. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Soal” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).
3. Setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain.
4. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.

Jadi, dengan menggunakan model ini akan mengantarkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (*Meaningful Learning*). Pengalaman belajar secara bermakna ini akan diperoleh siswa dari keterampilannya membuat pertanyaan dan menjawab/mengutarakan pendapatnya. Siswa juga akan membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan pertanyaan dan jawaban yang telah dijawabnya dalam kerja kelompok maupun individu. Diharapkan siswa akan berani untuk mengeluarkan pendapatnya dan bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya.

#### 2.1.5.2 Strategi *Learning Start With A Question* (LSQ)

Strategi *Learning Start With a Question* (LSQ) adalah suatu strategi pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif dapat bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu (Zaini, dkk, 2008: 44). *Learning Start With a Question* (LSQ) termasuk salah satu metode pembelajaran aktif. Hakekat metode pembelajaran aktif adalah untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya (Suprijono, 2012: 111). Selanjutnya, Munthe (2009:79) menyatakan bahwa strategi pembelajaran aktif adalah satu alternatif yang memungkinkan peserta didik melakukan kontekstualisasi guna menciptakan partisipasi dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari Strategi *Learning Start With a Question* (LSQ) adalah (1) siswa menjadi siap memulai pelajaran karena siswa belajar terlebih dahulu, akibatnya mereka memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru, (2) siswa menjadi aktif bertanya, (3)

materi dapat diingat lebih lama, (4) kecerdasan siswa diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan, (5) mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok, (6) siswa belajar memecahkan masalah sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai, dan (7) dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan yang tidak belajar (Zaini, dkk, 2008: 45).

Langkah-langkah strategi pembelajaran *Learning Start With A Question* menurut Suprijono (2012:112) adalah sebagai berikut :

1. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
2. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara sendiri atau dengan teman
3. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
4. Di dalam pasangan atau kelompok kecil, guru minta kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka baca.
5. Siswa mengumpulkan materi-materi yang telah dituliskannya.
6. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Strategi pembelajaran ini, mewajibkan siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari sebelum guru memulai pelajaran, hal ini dilakukan agar memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi, akibatnya siswa akan secara aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya.

#### 2.1.5.3 Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ)

Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) adalah perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dan model *Learning Start With a Question*. Merujuk dari dua model tersebut,

peneliti menyimpulkan bahwa model LEGQ adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk melatih keterampilan bertanya dan pengetahuan yang dimiliki siswa melalui bacaan yang dibacanya. Dengan adanya hal ini, maka siswa akan berani mengeluarkan pendapat atau bertanya mengenai hal yang belum dipahami. Model ini juga akan melatih siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Interaksi sosial siswa pun dapat berkembang dengan baik karena dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu cara untuk mengatasi siswa yang mempunyai latar belakang keluarga yang berbeda dan tingkat kecerdasan berbeda pula, akibatnya dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Kelebihan model pembelajaran ini merujuk dari pendapat Zaini dan Huda adalah (1) siswa menjadi siap memulai pelajaran karena siswa belajar terlebih dahulu, akibatnya mereka memiliki sedikit gambaran dan menjadi lebih paham setelah mendapat tambahan penjelasan dari guru, (2) siswa menjadi aktif bertanya, (3) materi dapat diingat lebih lama, (4) kecerdasan siswa diasah pada saat siswa belajar untuk mengajukan pertanyaan, (5) mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat secara terbuka dan memperluas wawasan melalui bertukar pendapat secara kelompok, (6) siswa belajar memecahkan masalah

sendiri secara berkelompok dan saling bekerjasama antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai, (7) dapat mengetahui mana siswa yang belajar dan yang tidak belajar, (8) melatih keterampilan dan pengetahuan siswa, (9) cocok untuk persiapan menjelang tes dan ujian, dan (10) dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Langkah-langkah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) merujuk dari pendapat Huda, dan Suprijono sebagai berikut :

1. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
2. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu
3. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
4. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen
5. Guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok
6. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media
7. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).

8. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
9. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
10. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

Selanjutnya, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* merujuk dari pendapat Huda, Suprijono dan Indriana, adalah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media *flashcard*
2. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
3. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu
4. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
5. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen
6. Guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok
7. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media

8. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “Salam dan Pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).
9. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
10. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
11. Kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*
12. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

#### **2.1.6 Media Pembelajaran sebagai Penunjang Pembelajaran**

Pendapat Indriana (2011: 13) media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Selanjutnya, Media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa atau sebaliknya (Hernawan, 2008:11.18). Sedangkan, Miarso (dalam Hernawan, 2008:11.18) menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik, akibatnya dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi berbagai hambatan proses komunikasi, sikap pasif siswa dalam belajar, dan mengatasi keterbatasan fisik

kelas. Kegunaan media dalam mengatasi proses komunikasi antara lain untuk mengatasi verbalisme (ketergantungan untuk menggunakan kata-kata lisan dalam memberikan penjelasan), sedangkan yang berkaitan dengan keterbatasan fisik kelas, media memiliki kegunaan untuk memperkecil objek atau sebaliknya dan untuk mempermudah objek yang rumit atau sebaliknya, dan yang terakhir berfungsi untuk mengatasi sikap pasif siswa, dengan adanya media siswa akan merasa tertarik dan berminat untuk mengikuti pelajaran, selain itu siswa juga dapat belajar dengan pengalaman secara langsung (guru menghadirkan objek sebenarnya atau melalui gambar), dengan begitu pembelajaran diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang bermakna. Selain itu, media pembelajaran menurut Sukiman (2011:29) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, akibatnya merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik, sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Selain pengertian media pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai manfaat. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran menurut Sukiman (2011:44) adalah sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat lebih menyenangkan, tidak membuat siswa bosan, dan materi yang disampaikan guru dapat diterima dan dipahami siswa. Disisi lain, pendapat Sanjaya (2012:174) media pembelajaran juga mempunyai sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran
- b) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- e) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan sejumlah prinsip tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, kemampuan guru, efektivitas dan efisiensinya, akibatnya akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga, dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Klasifikasi tersebut menurut Sanjaya (2012:172) adalah sebagai berikut :

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu:
  - 1) Media *Auditif*, adalah media yang hanya dapat didengar atau media yang hanya memiliki unsur suara.

- 2) Media *Visual*, adalah media yang dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara.
  - 3) Media *Audiovisual*, adalah media yang menggunakan unsur suara sekaligus unsur gambar yang dapat dilihat.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi dua, yaitu:
- 1) Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak, seperti televisi dan radio.
  - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, dibagi menjadi dua, yaitu:
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan sebagainya.
  - 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru, karena pada dasarnya media itu dijadikan perantara untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran harus dikemas menarik oleh guru agar dapat memunculkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, akibatnya indikator pencapaian belajar siswa akan tercapai dengan maksimal. Selain itu, guru juga harus mengetahui penggunaan media pembelajaran tersebut, karena jika media tersebut sudah dikemas dengan menarik

tetapi guru tidak dapat menggunakannya dengan baik, maka siswapun akan merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah wahana/sarana untuk menyampaikan pesan/informasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik, akibatnya akan terjadi proses belajar yang maksimal pada diri peserta didik. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, kemampuan guru, efektivitas dan efisiensinya, akibatnya akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menyenangkan, menarik, menumbuhkan minat peserta didik, akibatnya materi pembelajaran akan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

#### 2.1.6.1 Media *Flashcard*

Media kartu termasuk media visual seperti halnya media gambar dan media lain yang dapat dilihat. Media kartu termasuk salah satu media sederhana yang dapat dengan efektif membantu proses belajar. Dimana dengan adanya kartuyang berisikan tulisan atau gambar-gambar akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Pada penggunaan media kartu, kita mengenal salah satu model kartu yang populer yaitu "*flashcard*". *Flashcard* adalah kartu yang berisikan gambar, kata, phrase dan lain-lain. Di antara berbagai media pembelajaran, *flashcard* adalah salah satu media gambar (Indriana, 2011: 66). Media gambar adalah media yang paling sering digunakan guru dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar yang dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar

yang baik, tentu akan menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Beberapa pengertian media gambar, adalah:

Pendapat Sudjana dan Rifai (dalam Sukiman, 2011:86) Media gambar adalah media sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Media gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, akibatnya anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal (Indriana, 2011: 65). Sedangkan, Hamdani (2011:250) menyatakan media gambar merupakan media yang paling mudah dimengerti dan dapat dinikmati di mana-mana. Media gambar mempunyai beberapa keunggulan, sebagai berikut :

1. Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual.
2. Foto dapat memperjelas suatu masalah.
3. Foto berharga murah dan mudah didapat serta digunakan.

Media *flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu gambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dalam kartu tersebut adalah gambaran tangan atau foto, atau gambar/foto yang sudah ada dan ditempelkan pada lembaran kartu-kartu tersebut. Gambar yang ada pada media ini merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan di belakangnya (Indriana, 2011: 68-69). Kelebihan dari media *flashcard* menurut Indriana (2011:69) adalah (1) mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang seukuran *postcard*, (2) praktis dalam membuat dan menggunakannya, (3) mudah di ingat, dan (4) sangat menyenangkan, dan bisa

digunakan dalam bentuk permainan. Langkah-langkah dalam menggunakan *flashcard*:

1. Persiapan. Guru harus menguasai materi pembelajaran dengan baik dan memiliki ketrampilan untuk menggunakan *flashcard*. Selain itu guru juga mempersiapkan bahan dan alat-alat pendukung lainnya yang mungkin nanti dibutuhkan.
2. Mempersiapkan *flashcard*. Pastikan *flashcard* sudah cukup jumlahnya sesuai urutan dan susunan. Tentukan pula butuh/tidaknya terhadap bantuan media yang lain.
3. Mempersiapkan Tempat. Posisis guru sebagai penyampai pesan pembelajaran harus sesuai dengan kondisi dan posisi siswa yang akan menyimaknya.
4. Mengkondisikan siswa. Kondisi dan penempatan siswa juga harus diatur sedemikian rupa, sehingga bisa menunjang proses pembelajaran menggunakan media *flashcard*. (Indriana, 2011:137-138).

Berdasarkan pemaparan mengenai media *flashcard* di atas, dapat disimpulkan *media flashcard* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran PKn yang berisi gambar dan di belakangnya ada pesan/informasi dari gambar tersebut, dan di bawahnya ada tugas yang harus dikerjakan siswa yaitu membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang ada dalam media. Materi dalam *flashcard* ini disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari siswa. Dalam penelitian ini membahas mengenai peningkatan kualitas pembelajaran PKn dengan materi Organisasi. Penggunaan *flashcard* dalam penelitian ini adalah sebagai *improvement* pada model pembelajaran LEGQ. Dalam pelaksanaannya *flashcard* dipakai oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi PKn dengan menggunakannya pada diskusi kelompok selanjutnya, media itu digunakan guru untuk membahas kembali materi yang digunakan pada saat diskusi. *Flashcard* ini bertujuan agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, senang, bersemangat dalam

mengikuti proses pembelajaran, dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dalam belajar, serta dapat memacu kreativitas siswa.

### **2.1.7 Teori Belajar Yang Mendasari Penelitian ini**

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagian informasi diproses di dalam pikiran siswa (Trianto, 2007:12). Lapono, dkk (2008:3-34) menyebutkan terdapat empat jenis teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli yakni teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme, teori belajar humanisme. Tetapi, dalam pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard* ini menggunakan teori belajar konstruktivisme dan teori belajar humanisme. Adapun penjelasan dari kedua teori belajar tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konsep dasar teori belajar konstruktivisme adalah pengetahuan baru dikonstruksikan sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperolehnya (Lapono, 2008:1.25). Pendapat Nik Azis Nik Pa (dalam Lapono, 2008:1.25) Keaktifan peserta didik menjadi syarat utama dalam pembelajaran, guru hanya berperan sebagai fasilitator atau pencipta kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mencari sendiri informasi, mengasimilasi, dan mengadaptasi sendiri informasi, dan mengkonstruksinya menjadi pengetahuan yang baru.

Aplikasi teori belajar konstruktivisme dalam penelitian ini adalah peserta didik berinisiatif mengemukakan masalah dan pokok pikiran,

kemudian menganalisis dan menjawabnya sendiri, secara aktif bersama teman sekelompoknya mendiskusikan permasalahan yang ditemukannya untuk dicari jawabannya, secara langsung belajar saling mengukuhkan pemikiran diantara mereka, akibatnya jiwa sosial mereka semakin berkembang, dan secara aktif mendukung penyelesaian suatu masalah yang dimunculkan oleh teman sekelasnya.

## 2. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanisme memandang bahwa belajar adalah suatu proses di mana siswa mengembangkan kemampuan pribadi yang khas dalam bereaksi terhadap lingkungan sekitar (Winataputra, 2008:4.2). Selanjutnya, Lapono (2008:1.34) mengemukakan teori belajar humanisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang melibatkan potensi psikis yang bersifat kognitif, afektif, dan konatif (psikomotorik). Teori belajar ini akan memungkinkan peserta didik melakukan aktualisasi diri karena mereka dapat belajar kapan saja, di mana saja, tidak harus berurutan seperti teori belajar behaviorisme. Dengan begitu, peserta didik akan dapat berkeaktivitas sendiri sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimilikinya.

Penerapan teori belajar humanisme dalam pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard* adalah siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya melalui pengajuan pertanyaan dan

pemberian jawaban, serta mengasah kreatifitasnya dalam pembuatan salam yang akan disampaikan kepada kelompok yang lain.

Berdasarkan paparan teori belajar, dalam pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *Flashcard* sangat sesuai apabila menggunakan teori belajar konstruktivisme dan humanisme, karenadalam pembelajaran tersebut siswa akan membangun sendiri pengetahuannya (*meaningful learning*), dan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan sedemikian rupa sehingga terjadi suatu interaksi pembelajaran yang menyenangkan.

#### **2.1.8 Indikator Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Melalui Model LEGQ Berbasis Media *Flashcard***

Indikator keberhasilan adalah target yang sudah ditetapkan, dibuat dan harus dicapai. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Ketiga indikator tersebut akan dijadikan pedoman dalam peningkatan pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard*. Dalam hal ini untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa akan dijabarkan indikator keberhasilannya agar peneliti secara jelas dapat menilai keterampilan guru dan aktivitas siswa yang digunakan dalam model LEGQ berbasis media *Flashcard*. Sedangkan, untuk hasil belajarnya, indikator keberhasilannya diperoleh dari hasil belajar PKn pada proses dan akhir pembelajaran. Peneliti akan menjabarkan indikator keberhasilan untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa. Indikator keberhasilan untuk keterampilan guru melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan media *flashcard*, dalam indikator ini guru harus mempersiapkan media *flashcard* sebagai sarana untuk menyampaikan pesan/informasi yang berisi gambar (bagian depannya, dan belakangnya berisi informasi yang terkait dengan gambar). Jika guru tidak melakukan hal tersebut, maka penilaian keterampilan guru untuk indikator yang pertama tidak tercapai. **(keterampilan mengadakan variasi)**
2. Membuka pelajaran. **(keterampilan membuka pelajaran)**
3. Memilih bahan bacaan yang sesuai. Dalam indikator ini, guru harus cerdas dalam memilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi tetapi menimbulkan berbagai pertanyaan dalam diri peserta didik. **(keterampilan mengadakan variasi)**
4. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu. Tujuan guru meminta siswa mempelajari bacaan adalah agar siswa terlatih untuk gemar membaca (siswa tidak malas untuk membaca). Indikator ini harus muncul dalam pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard*. **(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas)**
5. Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. Guru harus memberikan perintah sesuai dengan indikator yang diharapkan, jika guru meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang telah dibacanya, maka skor yang diperoleh guru

tidak sempurna. **(keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas)**

6. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen. Dalam model LEGQ berbasis media *flashcard* ini, yang membentuk kelompok adalah gurunya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat saling berbagi ilmu/informasi antara siswa yang kurang dengan siswa yang dianggap pintar. **(keterampilan mengelola kelas)**
7. Memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok. **(keterampilan mengadakan variasi)**
8. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. **(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan menjelaskan)**
9. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. **(keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)**
10. Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. **(keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan menjelaskan)**
11. Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.

**(keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)**

12. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*. **(keterampilan mengelola kelas)**
13. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*. **(keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya)**
14. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. **(ketetapan memberi penguatan)**
15. Menutup pelajaran. **(keterampilan menutup pelajaran)**

Sedangkan, indikator aktivitas siswa melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang akan dijadikan pedoman penilaian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. *(emosional activities)*
2. Menerima bahan bacaan yang dipilih guru. *(visual activities)*
3. Mempelajari bacaan secara Individu. *(visual activities)*
4. Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. *(visual activities, mental activities)*
5. Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru. *(emotional activities)*

6. Menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru. (*visual activities, emotional activities*)
7. Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media. (*writing activities, oral activities, learning activities*)
8. Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. (*emotional activities*)
9. Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. (*writing activities, oral activities, learning activities, mental activities*)
10. menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. (*oral activities, learning activities*)
11. Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru. (*motor activities*)
12. Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. (*learning activities, writing activities*)
13. Mengerjakan soal evaluasi. (*writing activities*)

Indikator keterampilan guru dan aktivitas siswa tersebut akan dijadikan sebagai landasan teori untuk mengembangkan instrumen observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa (terlampir).

#### **2.1.9 Implementasi Pembelajaran PKn melalui Model LEGQ Berbasis Media *Flashcard***

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengarah pada pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai, dan perilaku, akibatnya akan membentuk

kepribadian peserta didik menjadi pribadi yang cerdas, terampil, bertanggung jawab, demokratis, sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila untuk mewujudkan Indonesia yang kuat dan sejahtera. Jadi, dengan adanya pendidikan kewarganegaraan ini, diharapkan calon-calon penerus bangsa tidak hanya cerdas intelektualnya saja tetapi seimbang antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimilikinya. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar tercipta karakter peserta didik menjadi peserta didik yang cerdas, terampil, kreatif, bertanggung jawab, berkembang secara positif, serta mengikuti perkembangan teknologi dan informasi.

Sugiyanto (2010:51) menyatakan bahwa tipe berkirim salam dan soal merupakan strategi yang bertujuan untuk memfasilitasi agar semua siswa terlibat aktif guna memperoleh pengalaman belajar nyata yang menyenangkan. Selain itu, tipe berkirim salam dan soal memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk melatih pengetahuan dan keterampilan mereka. Siswa membuat pertanyaan sendiri, akibatnya siswa akan merasa lebih terdorong untuk belajar menjawab pertanyaan yang dibuat teman sekelasnya. Model ini akan mengantarkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (*Meaningful Learning*). Sedangkan, strategi *Learning Start With a Question (LSQ)* adalah suatu strategi pembelajaran aktif dalam bertanya. Agar siswa aktif dapat bertanya, maka siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu (Zaini, 2008: 43). Strategi ini, mewajibkan siswa untuk membaca materi yang akan dipelajari sebelum guru memulai pelajaran, hal ini dilakukan agar memunculkan pertanyaan-pertanyaan yang

berhubungan dengan materi, akibatnya siswa akan secara aktif bertanya dan mengeluarkan pendapatnya. Dari kedua model pembelajaran tersebut akan dipadukan menjadi satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ).

Model LEGQ adalah model yang digunakan untuk melatih keterampilan siswa khususnya keterampilan bertanya dan pengetahuan siswa melalui bacaan yang dibacanya. Dengan adanya hal ini, maka siswa akan berani mengeluarkan pendapat atau bertanya mengenai hal yang belum dipahami. Model ini juga akan melatih siswa tidak hanya belajar menerima apa yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Interaksi sosial siswa dapat berkembang dengan baik karena dalam proses ini siswa dituntut untuk mampu bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Model pembelajaran ini juga merupakan salah satu cara untuk mengatasi siswa yang heterogen, akibatnya dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Media Pembelajaran adalah wahana/sarana untuk menyampaikan pesan/informasi dalam pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik, dengan begitu akan terjadi proses belajar yang maksimal pada diri peserta didik. Media *flashcard* adalah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran PKn yang berisi gambar dan di belakangnya ada pesan/informasi dari gambar tersebut, dan di bawahnya

ada tugas yang harus dikerjakan siswa yaitu membuat beberapa pertanyaan sesuai dengan materi di dalam gambarnya.

Selanjutnya, merujuk pendapat Huda, Suprijono, dan Indriana, kemudian peneliti menyimpulkan langkah-langkah pembelajaran *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan media *flashcard*.
2. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
3. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.
4. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
5. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.
6. Guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok.
7. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi ada di dalam media.
8. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “salam dan pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).

9. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
10. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
11. Kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*.
12. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

## 2.2 KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini juga didasarkan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dan model *Learning Start With a Question* dan media *Flashcard* dalam kegiatan pembelajaran. Perpaduan dari model ini adalah *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ). Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

Nurhayati (2011), dengan judul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Dengan Menggunakan Media Lingkungan Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Lingkungan Pada Siswa Kelas 4 SD Jurangjero IV Sragen Tahun Ajaran 2010-2011”. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA tentang perubahan lingkungan melalui model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dengan media lingkungan alam sekitar siswa kelas 4 SD Jurangjero IV tahun ajaran 2010/2011 meningkat. Hal ini dapat ditunjukkan data-data sebagai

berikut : pada pra tindakan hanya 26.7% siswa yang mendapat nilai  $\geq 65$ , pada siklus I 73,3% siswa telah mendapat nilai  $\geq 65$  dan pada siklus II 100% siswa telah mendapat nilai  $\geq 65$ . Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal dengan media lingkungan alam sekitar sangat berguna untuk membantu meningkatkan prestasi belajar IPA.

Miftakhul (2009), dengan judul “Penerapan Perpaduan Metode *Learning Start With A Question* dan *Jigsaw* Dalam Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Hidayatul Ulum Di Talun”. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan perpaduan metode *learning start with a question* dan *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar PKN siswa kelas IV MI Hidayatul Ulum Talun. Adapun hasil dalam lampiran tersebut menunjukkan dalam soal pilihan ganda terdapat 28 siswa mendapatkan peningkatan nilai pada pasca tindakan, sedangkan 25 siswa lainnya mendapat nilai tetap. Sedangkan, untuk nilai soal uraian 35 siswa mendapat kenaikan nilai dan 2 siswa mendapat nilai tetap sedangkan 6 siswa nilainya semakin turun. Nilai rata-rata untuk pilihan ganda pra tindakan yaitu 41,86 sedangkan untuk pasca tindakan yaitu 46,27. Untuk nilai uraian pra tindakan yaitu 49,11 dan sesudah tindakan yaitu 54,61. Penerapan model pembelajaran *Learning Start With A Question* dan *Jigsaw* terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini dapat diketahui berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian yaitu untuk soal pilihan ganda tercatat naik 10,53%, sedangkan untuk soal uraian 11,19%. Skor prestasi belajar tersebut tergolong dalam kategori “baik”.

Roswita (2011), dengan judul “Penerapan *Metode Learning Start With A Question* Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN Madyopuro Kecamatan KedungKandang Kota Malang”. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut; hasil pratindakan rata-rata hasil belajar siswa 64,33%, Setelah diterapkan pembelajaran metode *Learning Start With A Question* pada siklus I dan siklus II maka, pada hasil pos tes siklus I hanya 10 (45,45 %) siswa yang mampu memperoleh nilai di atas standar keberhasilan yang ditetapkan (70 %) dan 25 (55,55%) siswa lainnya belum mencukupi standar yang ditetapkan dengan rata-rata kelas adalah 75 %. Sedangkan pada siklus dua rata-rata kelas meningkat menjadi 20 (90 %) siswa, dan tingkat keberhasilan siswa berkurang menjadi 2 (9,91 %) siswa, oleh karena itu secara klasikal rata-rata nilai siswa dalam kelompok maupun individu belum berhasil, karena masih ada 2 siswa belum berhasil dalam proses pembelajaran, sedangkan yang berhasil hanya 22 siswa.

Azmi (2012), dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Pendekatan SAVI dengan Media *Flashcard* pada Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan 05 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata keterampilan guru pada siklus I sebesar 20,5 dengan kategori baik menjadi 27,5 dengan kategori sangat baik pada siklus II. Skor rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 23,1 dengan kategori baik menjadi 27,8 dengan kategori baik pada siklus II. Keterampilan siswa dalam membaca aksara Jawa yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada tes awal dengan ketuntasan klasikal sebesar 40% rata-rata 52

menjadi 66,5% dengan rata-rata 67,2 pada siklus I. Pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85% dengan rata-rata 76,4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pendekatan SAVI dengan media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca aksara Jawa.

Laksono (2012), dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama pada Siswa SD Kelas 2 melalui Media *Flash Card*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kualitas pembelajaran berbicara bahasa Jawa melalui media *Flash Card* yang meliputi peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dalam pembelajaran, dan keterampilan berbicara siswa. Terbukti dengan peningkatan pada keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, pada siklus I sebesar 61,25 % dengan kategoricukup, sedangkan pada siklus II sebesar 80% dengan kategoribaik. Aktivitas siswa meningkat sebesar 11,5% dari 61,5% pada siklus I menjadi 73% pada siklus ke II. Keterampilan berbicara siswa melalui media *Flash Card* meningkat sebesar 7,5% dari 67,5% pada siklus I menjadi 75% pada siklus II. Dari hasil tersebut, maka dapat disarankan, media *Flash Card* dapat digunakan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran berbicara. Pembelajaran dengan media *Flash Card* sebagai pendekatan inovasi pembelajaran, selain pendekatan tematik.

Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal, model *Learning Start With a Question*, dan media *flashcard* dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Hasil

perpaduan dari model pembelajaran kooperatif tipe berkirim salam dan soal, model *Learning Start With a Question* adalah model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ). Dengan adanya hal tersebut, maka peneliti terinspirasi untuk menerapkan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Dengan demikian, penelitian-penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Pada Pelajaran PKn, sebagian besar siswa kelas V SDN Gunungpati 02 masih belum mencapai KKM, hal ini ditunjukkan dengan data, dari 29 siswa hanya 10 siswa (34,48 %) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, sedangkan sisanya 19 siswa (65,52 %) nilainya di bawah KKM (65).

Data tersebut juga didukung data kualitatif yang diperoleh dari catatan lapangan, observasi dan wawancara dengan guru kelas V pada saat peneliti mengajar di dalam kelas waktu pelaksanaan PPL bulan Agustus sampai September 2012. Dari faktor guru, permasalahan yang ditemui adalah guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*) belum *students center*, guru juga kurang mengawasi dan mengarahkan kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa, penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang maksimal, akibatnya siswa terkesan pasif belum berani mengeluarkan pendapatnya dan masih malu bertanya apabila ada materi

yang belum dimengerti dan dipahaminya, dan sumber belajar yang digunakan guru sama dengan sumber belajar yang digunakan siswa, seharusnya guru mencari sumber lain yang kualitasnya lebih berbobot dari sumber belajar yang dimiliki siswa.

Selanjutnya, dari faktor siswa adalah siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, akibatnya siswa tidak memahami materi yang telah diajarkan, Sebagian besar siswa masih berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung dan belum memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan guru, siswa belum terlatih untuk mengeluarkan pendapat akibatnya banyak siswa yang diam saja pada saat diskusi kelompok, siswa kurang antusias menjawab pertanyaan dari guru, dan siswa malu untuk bertanya apabila ada hal yang belum dimengerti dan dipahami. Sedangkan, dari faktor kegiatan belajar mengajar adalah suasana belajar mengajar kurang kondusif karena siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru atau dengan kata lain siswa belum fokus terhadap materi yang disampaikan gurunya, dan materi yang diajarkan oleh guru belum diulas secara detail karena guru berpendapat bahwa PKn itu pelajaran hafalan, jadi siswa harus kreatif untuk membaca dan mencari informasi dari buku paket, buku pegangan siswa, internet dan buku-buku lain yang relevan dengan materi pelajaran.

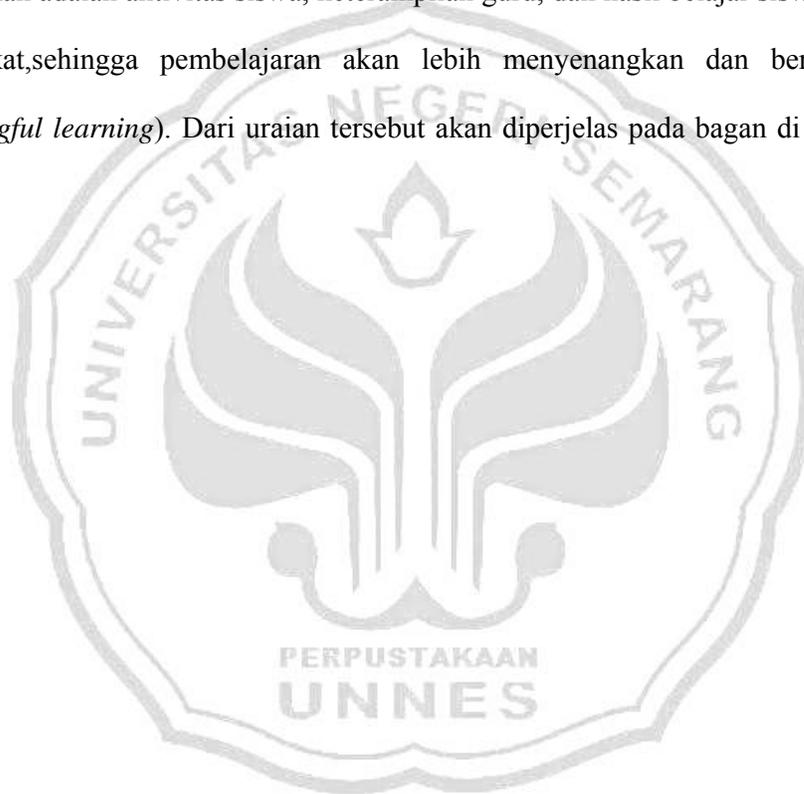
Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti bersama kolaborator menetapkan tindakan dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard*. Adapun langkah

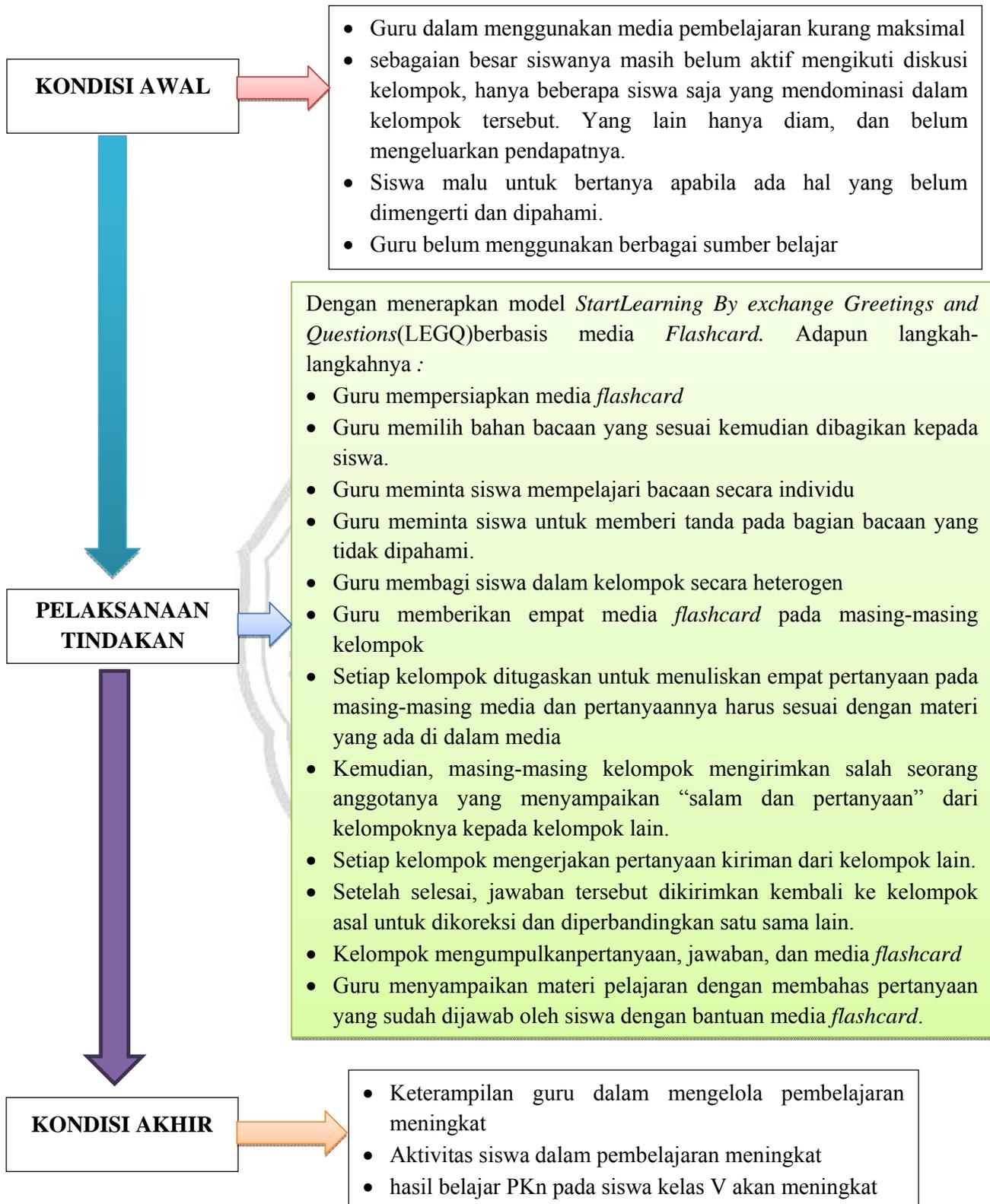
model pembelajaran tersebut merujuk dari pendapat Huda, Suprijono, dan Indriana, sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan media *flashcard*
2. Guru memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa. Bacaan itu harus memuat informasi umum atau bacaan yang memberi peluang untuk ditafsirkan berbeda-beda.
3. Guru meminta siswa mempelajari bacaan secara Individu
4. Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.
5. Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen
6. Guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok
7. Setiap kelompok ditugaskan untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media dan pertanyaannya harus sesuai dengan materi yang ada di dalam media
8. Kemudian, masing-masing kelompok mengirimkan salah seorang anggotanya yang menyampaikan “salam dan pertanyaan” dari kelompoknya kepada kelompok lain. (salam ini berupa yel-yel atau ungkapan-ungkapan unik yang menjadi ciri khas setiap kelompok).
9. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
10. Setelah selesai, jawaban tersebut dikirimkan kembali ke kelompok asal untuk dikoreksi dan diperbandingkan satu sama lain.
11. Kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*

12. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

Setelah diberikan tindakan dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*, kondisi akhir yang diharapkan adalah aktivitas siswa, keterampilan guru, dan hasil belajar siswa akan meningkat, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna (*meaningful learning*). Dari uraian tersebut akan diperjelas pada bagan di bawah ini.





**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

## 2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* akan meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.



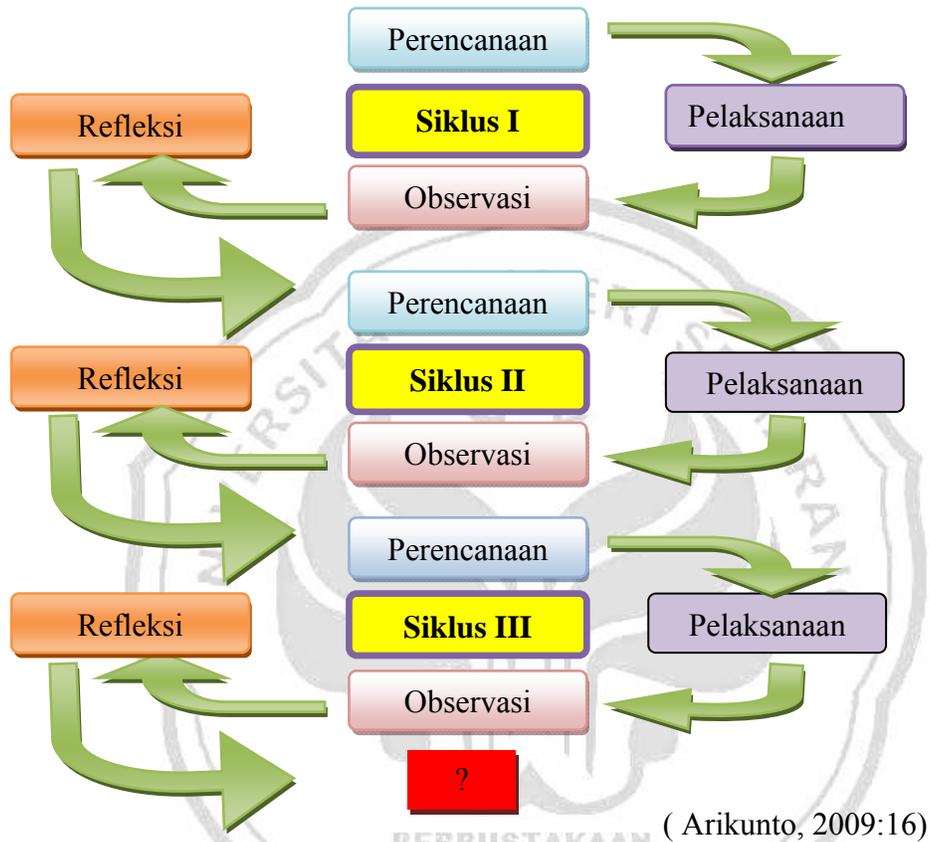
## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 RANCANGAN PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru bersama kolaborator di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani dan Julaeha, 2007: 1.4-1.7). Penelitian ini bertujuan memperbaiki pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus-menerus selama kegiatan penelitian dilakukan, oleh karena itu dalam penelitian tindakan kelas dikenal adanya siklus pelaksanaan berupa pola perencanaan-pelaksanaan-observasi-refleksi, kemudian kembali pada revisi (perencanaan ulang kembali) jika hasil yang diharapkan belum tercapai. Arikunto, (2009:16) menyatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan penelitian tindakan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :

## MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Bagan 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

### 3.1.1 Perencanaan

Hal-hal yang harus dilakukan dalam tahap perencanaan yaitu: (1) membuat skenario pembelajaran, (2) mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas, (3) mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan, (4) melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan (Aqib, 2006:30).

Dalam tahap perencanaan ini sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data awal berupa hasil evaluasi siswa dan data-data dokumen hasil belajar bersama kolaborator.
- b. menganalisis data awal hasil tes dan data-data dokumen hasil belajar bersama kolaborator sebelum dilakukan tindakan
- c. mencatat masalah-masalah yang ditemui.
- d. menetapkan tindakan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemui.
- e. menyusun perangkat pembelajaran model LEGQ berbasis media *Flashcard* meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber dan media belajar, lembar kegiatan siswa (LKS), kisi-kisi evaluasi, soal evaluasi, dan kunci jawabannya.
- f. menentukan skor awal dari nilai ulangan sebelumnya
- g. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati ketrampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video).

### **3.1.2 Pelaksanaan tindakan**

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi isi rancangan atau bisa dikatakan mengenakan tindakan kelas (Arikunto, 2009:18). Dalam hal ini, guru harus taat pada apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus berlaku wajar. Selanjutnya, Kemmis dan Mc Taggart (dalam Mahmud, 2011:220) menyatakan tahap

tindakan yaitu mengenai apa yang dilakukan guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diinginkan. Pada tahap ini peneliti menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap pertama. Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah menerapkan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.

Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 3 Siklus. Siklus pertama melakukan pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *Flashcard*. Siklus kedua, dilakukan untuk memperbaiki segala hal dalam pembelajaran yang dirasa masih kurang pada siklus pertama. Siklus ketiga, juga digunakan untuk memperbaiki pembelajaran yang masih belum maksimal pada siklus pertama dan kedua, sehingga dalam siklus ketiga ini, diharapkan dapat memperbaiki pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02.

### **3.1.3 Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah teknik untuk merekam data atau keterangan atau informasi tentang diri seseorang yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga diperoleh data tingkah laku seseorang yang nampak, apa yang dikatakan, apa yang diperbuatnya (Kurniawati, 2009: 4.2). Observasi atau pengamatan mencakup prosedur rekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan dengan menggunakan pedoman atau instrumen yang telah disiapkan sebelumnya.

Selanjutnya, pengamatan dilakukan secara kolaborasi yaitu pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri, sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang melakukan tindakan (Arikunto, 2009:17). Sedangkan, Mahmud (2011:168) menyatakan Observasi merupakan teknik pengamatan dan pencatatan sistematis dari fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi dari gejala atau fenomena (kejadian atau peristiwa) secara sistematis dan didasarkan pada tujuan penyelidikan yang telah dirumuskan.

Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru, peneliti menggunakan lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi dalam pengambilan data-data di lapangan. Dengan adanya bukti dari data observasi, penelitian ini akan lebih akurat dan terpercaya.

#### **3.1.4 Refleksi**

Tahap terakhir dalam PTK adalah refleksi. Refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Refleksi juga sering disebut dengan istilah “memantul” (Arikunto,2009:19). Yang perlu diperhatikan dalam refleksi antara lain memahami proses, masalah, persoalan, dan kelola yang nyata dalam lingkungan strategis, dengan mempertimbangkan ragam perspektif, yang mungkin ada dalam situasi pembelajaran kelas. Dalam melakukan refleksi perlu didiskusikan dengan kolaborator untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Selanjutnya, Wardhani dan Julaeha (2007:2.4) menyatakan bahwa refleksi dilakukan

setelah pelaksanaan tindakan berakhir untuk melihat/merenungkan kembali apa yang telah kita lakukan dan dampaknya bagi proses pembelajaran yang memuat kualitas pembelajaran yaitu ketrampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa sebagai variabel yang diteliti guna melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn untuk melihat ketercapaian dalam indikator kinerja, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan, maka peneliti bersama kolaborator membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus selanjutnya dengan catatan terdapat permasalahan atau kekurangan yang ditemukan pada siklus sebelumnya.

## **3.2 PERENCANAAN TAHAPAN PENELITIAN**

### **3.2.1 Perencanaan Siklus Pertama**

#### **3.2.1.1 Perencanaan**

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di sekolah.

- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di sekolah) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi.
- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- d. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

#### 3.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan

- a. Pendahuluan
  - a) Salam
  - b) Doa
  - c) Presensi
  - d) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
  - e) Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak- anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari pengertian organisasi, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi?”

f) Guru menyampaikan cakupan materi

b. Inti

Eksplorasi

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi Sekolah” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai Organisasi Sekolah yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

Elaborasi

- a) Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b) Guru membagi media *flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *flashcard*
- c) Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan
- d) Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f) Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal

- g) Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h) Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*

#### Konfirmasi

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dan dibantu media *flashcard*.
- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
- c. Penutup
  - a) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
  - b) Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
  - c) Pemberian tindak lanjut berupa PR.

#### 3.2.1.3 Observasi

- a. Mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard*.
- b. Memantau kegiatan diskusi yang dilakukan oleh siswa untuk dimasukkan dalam catatan lapangan dan untuk mengetahui keaktifan siswa.
- c. Mengamati keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.

#### 3.2.1.4 Refleksi

- a. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus pertama

- b. Menganalisis hasil evaluasi pada proses dan akhir pembelajaran.
- c. Menuliskan daftar permasalahan dan kekurangan dalam penerapan model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada pembelajaran PKn.
- d. Mengkaji hal-hal yang dirasa sulit bagi siswa
- e. Membuat perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus selanjutnya.

### 3.2.2 Perencanaan Siklus Kedua

#### 3.2.2.1 Perencanaan

- a. Hasil refleksi pada siklus pertama dievaluasi, didiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
- b. Merancang perbaikan siklus kedua berdasarkan refleksi siklus pertama.
- c. Menyusun materi perbaikan (organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya) yang masih berhubungan dengan materi pada siklus pertama (organisasi di sekolah).
- d. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions*(LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organsasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di masyarakat tersebut berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya.

- e. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi, serta media pendukung lainnya yaitu *powerpoint* dan bagan organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya.
- f. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- g. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

#### 3.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

- a. Pendahuluan
  - a) Salam
  - b) Doa
  - c) Presensi
  - d) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
  - e) Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak-anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari Organisasi di sekolah, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi yang ada di masyarakat?”

f) Guru menyampaikan cakupan materi

b. Inti

Eksplorasi

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi di Masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai Organisasi di Masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

Elaborasi

- a) Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b) Guru membagi media *flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *flashcard*
- c) Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan

- d) Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f) Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal
- g) Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h) Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*

#### Konfirmasi

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard* dan *powerpoint*.
  - b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
- c. Penutup
- a) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
  - b) Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
  - c) Pemberian tindak lanjut berupa PR.

#### 3.2.2.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus kedua.

- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa baik individu maupun kelompok dari awal sampai akhir pembelajaran pada siklus kedua.
- c. Memantau kegiatan diskusi untuk mengetahui keaktifan siswa pada saat pembelajaran.

#### 3.2.2.4 Refleksi

- a. Menganalisis hasil evaluasi pada siklus kedua.
- b. Menuliskan daftar permasalahan dan kekurangan yang ditemui pada siklus kedua.
- c. Mengkaji hal-hal yang dirasa sulit bagi siswa pada siklus kedua.
- d. Membuat perencanaan perbaikan pada siklus selanjutnya.

### 3.2.3 Perencanaan Siklus Ketiga

#### 3.2.3.1 Perencanaan

- a. Hasil refleksi pada siklus kedua dievaluasi, didiskusikan, dan mencari upaya perbaikan untuk diterapkan pada pembelajaran berikutnya.
- b. Merancang perbaikan siklus ketiga berdasarkan refleksi siklus kedua.
- c. Menyusun materi perbaikan (organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah) yang masih berhubungan dengan materi pada siklus pertama.
- d. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar :

3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di masyarakat tersebut berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah.

- e. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi, serta media pendukung lainnya yaitu *powerpoint*, bagan organisasi di masyarakat hubungannya dengan Pemerintah, dan audiovisual.
- f. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- g. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

### 3.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

#### a. Pendahuluan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi
- d) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
- e) Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak- anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari Organisasi di sekolah, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi yang ada di masyarakat?”

- f) Guru menyampaikan cakupan materi

#### b. Inti

##### Eksplorasi

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai “Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah” yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

### Elaborasi

- a) Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b) Guru membagi media *flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *flashcard*
- c) Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan
- d) Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f) Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal
- g) Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h) Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*

### Konfirmasi

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard* dan audiovisual.

- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
- c. Penutup
  - a) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
  - b) Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
  - c) Pemberian tindak lanjut berupa PR.

#### 3.2.3.3 Observasi

- a. Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus ketiga.
- b. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa baik individu maupun kelompok dari awal sampai akhir pembelajaran pada siklus ketiga.
- c. Memantau kegiatan diskusi untuk mengetahui keaktifan siswa pada saat pembelajaran.

#### 3.2.3.4 Refleksi

- a. Menganalisis hasil evaluasi pada siklus ketiga.
- b. Menuliskan daftar permasalahan dan kekurangan yang ditemui pada siklus ketiga.
- c. Mengkaji hal-hal yang dirasa sulit bagi siswa pada siklus ketiga.
- d. Membuat perencanaan perbaikan pada siklus selanjutnya, jika diperlukan.

### 3.3 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V sebanyak 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

### 3.4 TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gunungpati 02 kecamatan Gunungpati kabupaten Semarang yang terletak di jalan Morokono pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

### 3.5 VARIABEL PENELITIAN/FAKTOR YANG DISELIDIKI

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.
- c. Hasil belajar PKn siswa kelas V dengan menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*.

## **3.6 DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

### **3.6.1 Jenis Data**

Jenis data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

#### **3.6.1.1 Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto dan Hamid, 2008:1.3). Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar PKn dengan pemberian soal tes secara individu untuk mengukur kemampuan kognitif siswa.

#### **3.6.1.2 Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2007:23). Data kualitatif dalam penelitian ini berupa hasil lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil wawancara guru, angket siswa, foto dan video selama proses pelaksanaan tindakan.

### **3.6.2 Sumber Data**

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2010:172). Sumber data dalam penelitian ini antara lain diperoleh dari :

#### **3.6.2.1 Siswa**

Sumber data siswa diperoleh dari observasi terhadap aktivitas siswa yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama sampai siklus ketiga, hasil belajar siswa, angket respon siswa terhadap pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *Flashcard*, catatan lapangan, dan dokumentasi foto dan video.

### 3.6.2.2 Guru

Sumber data guru diperoleh dari observasi terhadap keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model LEGQ berbasis media *Flashcard*, hasil wawancara, dan catatan lapangan, serta dokumentasi foto dan video.

### 3.6.2.3 Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal yaitu nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan, foto dan video selama proses tindakan, dan hasil tes setelah dilakukan tindakan.

### 3.6.2.4 Catatan Lapangan

Catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data kualitatif keterampilan guru dan aktivitas siswa.

## 3.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan non tes. Penjabaran teknik tersebut adalah sebagai berikut :

### 3.6.3.1 Teknik tes

Tes secara sederhana dapat diartikan sebagai himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes (Poerwanti dkk,2008:4.3). Dalam penelitian ini digunakan tes yang ditujukan untuk mengungkapkan kemampuan actual sebagai hasil belajar PKn. Dalam hal ini tes digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari materi PKn yang diberikan pada setiap akhir pertemuan selama pelaksanaan tindakan.

### 3.6.3.2 Teknik Non Tes

#### 3.6.3.2.1 *Observasi*

Wardhani dan Julaeha (2007:2.23-2.25) menyatakan bahwa observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan berisi sebuah daftar jenis kegiatan yang timbul dan akan diamati.

Observasi dalam penelitian ini berisi catatan yang menggambarkan bagaimana aktivitas siswa dan ketrampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard*.

#### 3.6.3.2.2 *Dokumentasi*

Sedarmayanti (dalam Mahmud, 2011: 183) menyatakan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen merupakan bahan tertulis atau benda mati (arsip data base, rekaman gambar, atau benda lainnya) yang berkaitan dengan suatu peristiwa atau aktivitas tertentu.

Dokumentasi dilakukan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa daftar kelompok siswa dan daftar nilai siswa. Untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan kelompok siswa dan menggambarkan suasana kelas ketika aktivitas belajar berlangsung digunakan dokumen berupa foto dan video.

#### 3.6.3.2.3 Wawancara

Anggoro, dkk (2008: 5.17) mengemukakan wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk memberikan tuntutan dalam mengkomunikasikan secara langsung pertanyaan-pertanyaan terhadap responden yang akan kita wawancarai. Selanjutnya, Hopkins (dalam Wiriaatmadja, 2008:117) menyatakan wawancara adalah suatu cara mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk memperkuat data hasil observasi untuk mengetahui keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard* dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi maupun metode yang telah digunakan. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti terhadap kolaborator yaitu guru kelas V SDN Gunungpati 02.

#### 3.6.3.2.4 Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden (Mahmud, 2011: 177). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang pelaksanaan pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *Flashcard* dalam siklus pertama sampai siklus ketiga. Angket disebar kepada siswa pada setiap siklusnya setelah kegiatan pembelajaran selesai. Pertanyaan yang diajukan dalam angket berupa perasaan siswa terhadap pembelajaran, tingkat pemahaman siswa setelah pembelajaran, pendapat siswa tentang media pembelajaran, tingkat kesulitan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model LEGQ

berbasis media *Flashcard*, serta respon siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya.

#### 3.6.3.2.5 Catatan lapangan

Catatan lapangan berisi catatan guru selama pembelajaran berlangsung apabila ada hal-hal yang muncul dalam proses pembelajaran, catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi (Arikunto, 2010: 127-206). Selain itu, catatan lapangan menurut Wiriaatmadja (2008:125) adalah sumber informasi yang sangat penting yang dibuat oleh peneliti/mitra peneliti yang melakukan pengamatan/observasi. Dalam penelitian ini, catatan lapangan diperoleh dari catatan pada proses pembelajaran. Hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar dicatat oleh guru sebagai bahan refleksi agar penelitian yang dilakukan berhasil.

### 3.7 TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

#### 3.7.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar untuk mengukur kemampuan kognitif pada pembelajaran PKn. Dianalisis dengan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk persentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah sebagai berikut :

### 3.7.1.1 Menentukan skor berdasar proporsi :

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

Di mana:

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

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

N = nilai. (Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.16)

### 3.7.1.2 Menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal

Menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Aqib (2010:41)

### 3.7.1.3 Menghitung mean atau rerata kelas

Aqib (2010: 40) menyatakan bahwa nilai rata-rata diambil dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa yang dibagi dengan jumlah siswa di dalam kelas, yaitu dengan rumus :

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

Keterangan :

x : nilai rata- rata

$\sum X$  : jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  : jumlah siswa (Aqib dkk, 2010:41)

Hasil perhitungan dibandingkan dengan kategori ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam kategori tuntas dan tidak tuntas yang disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal SDN Gunungpati 02 Semarang tahun ajaran 2012/2013, dengan kategori sebagai berikut.

**Tabel 3.1 KKM Mata Pelajaran PKn SDN Gunungpati 02 Semarang  
Tahun Ajaran 2012/2013**

<b>Kategori Ketuntasan individu</b>	<b>Kualifikasi</b>
$\geq 65$	Tuntas
$< 65$	Tidak Tuntas

Sumber : SK KKM SDN Gunungpati 02 Tahun Pelajaran 2012/2013.

Dengan demikian, dapat ditentukan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard*.

**Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar PKn**

<b>Nilai</b>	<b>Kategori</b>	<b>Kualifikasi</b>
$82 \leq \text{skor} \leq 100$	Sangat baik	Tuntas
$65 \leq \text{skor} < 82$	Baik	Tuntas
$48 \leq \text{skor} < 65$	Cukup	Tidak Tuntas
$0 \leq \text{skor} < 48$	Kurang	Tidak Tuntas

Tabel 3.2 diperoleh berdasarkan data KKM mata pelajaran PKn SDN Gunungpati 02. Dengan adanya tabel ketuntasan tersebut, maka peneliti dapat mengkategorikan nilai yang diperoleh siswa seperti kriteria pada tabel 3.2 tersebut.

### 3.7.2 Data Kualitatif

Dalam penelitian ini data kualitatif berupa data hasil observasi aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQberbasis media *Flashcard*, serta hasil catatan lapangan, dan wawancara dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan (Sugiyono, 2007: 253).

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari instrumen pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa. Poerwanti, dkk (2008:6.9) menjelaskan dalam bentuk contoh mengenai instrumen untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat adalah 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1-5, maka skor terendah adalah 10 dan skor tertinggi adalah 50. Dengan demikian mediannya adalah  $(10 + 50)/2$  yaitu sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori, maka skala 10–20 termasuk tidak berminat, 21 – 30 kurang berminat, 31 – 40 berminat dan skala 41 – 50 sangat berminat. Dari contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam mengelola data skor adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor terendah
- b. Menentukan skor tertinggi
- c. Mencari median

- d. Mencari rentan nilai menjadi 4 kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Dalam menentukan median dan mencari rentan nilai dibagi menjadi empat kategori, dapat dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

R = skor terendah

T = skor tertinggi

n = banyak skor = (R – T) + 1

Herrhyanto dan Hamid (2008: 5.3) menyatakan, rumus untuk menentukan kuartil adalah :

Q2 = median

Letak Q2 =  $\frac{2}{4}(n+1)$  untuk data ganjil atau genap

Q1 = kuartil pertama

Letak Q1 =  $\frac{1}{4}(n+2)$  untuk data genap atau Q1 =  $\frac{1}{4}(n+1)$  untuk data ganjil.

Q3 = kuartil ketiga

Letak Q3 =  $\frac{1}{4}(3n+2)$  untuk data genap atau Q3 =  $\frac{1}{4}(n+1)$  untuk data ganjil.

Q4 = kuartil keempat = T (skor tertinggi)

Maka akan di dapat :

**Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif**

<b>Kategori Ketuntasan</b>	<b>Kategori</b>
$Q3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat baik
$Q2 \leq \text{skor} < Q3$	Baik
$Q1 \leq \text{skor} < Q2$	Cukup
$R \leq \text{skor} < Q1$	Kurang

Berdasarkan perhitungan tabel 3.3, maka dapat dibuat tabel ketuntasan untuk menentukan kategori ketuntasan pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kriteria Keterampilan Guru**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Baik
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Baik
$24 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup
$15 \leq \text{skor} < 24$	Kurang

Tabel 3.4 diperoleh dari skor tiap indikator keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard* dengan rincian perhitungan jumlah indikator 15 masing-masing skor tertinggi 4 dan terendah 1.

**Tabel 3.5 Kriteria Aktivitas Siswa**

<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
$42,5 \leq \text{skor} \leq 52$	Sangat Baik
$32,5 \leq \text{skor} < 42,5$	Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 32,5$	Cukup
$13 \leq \text{skor} < 22,5$	Kurang

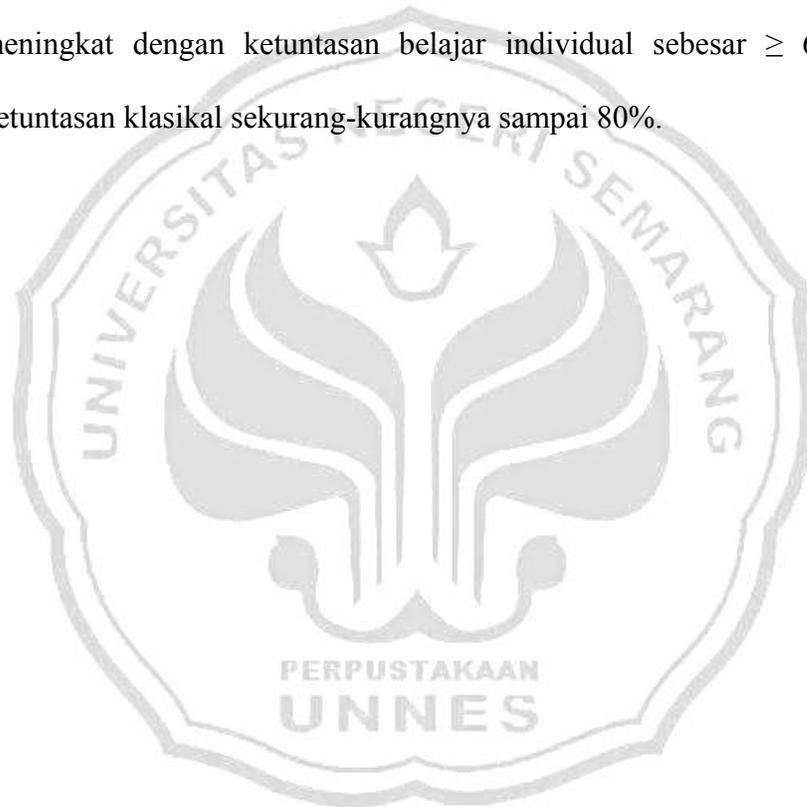
Tabel 3.5 diperoleh dari skor tiap indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model LEGQ berbasis media *Flashcard* dengan rincian perhitungan jumlah indikator 13 masing-masing skor tertinggi 4 dan terendah 1.

### **3.8 INDIKATOR KEBERHASILAN**

Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan pembelajaran PKn pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Kecamatan Gunungpati Kabupaten Semarang dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keterampilan Guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ( $37,5 \leq \text{skor} < 49$ ).

- b. Aktivitas Siswa dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* meningkat dengan kategori sekurang-kurangnya baik ( $32,5 \leq \text{skor} < 42,5$ ).
- c. Hasil belajar PKn dengan menggunakan Model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar  $\geq 65$  dengan ketuntasan klasikal sekurang-kurangnya sampai 80%.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran PKn kelas V SDN Gunungpati 02 Kecamatan Gunungpati Kabupaten. Penelitian ini akan ditujukan untuk mengetahui apakah kualitas pembelajaran PKn meningkat setelah diterapkannya model pembelajaran LEGQ berbasis media *Flashcard*. Kualitas pembelajaran PKn yang akan diamati dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam tiga siklus, karena pada siklus ketiga data yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil non tes dan hasil tes. Hasil non tes ketiga siklus yang sudah ditetapkan peneliti berupa hasil observasi, wawancara, angket, dokumentasi foto dan video pada saat pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* berlangsung yang disajikan dalam bentuk deskripsi dan data kualitatif. Sedangkan, untuk hasil tes ketiga siklus berupa tes formatif yang dilaksanakan di setiap akhir siklus untuk mengukur kemampuan siswa.

Berikut ini dipaparkan hasil penelitian yang terdiri dari hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard*.

#### 4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

##### 4.1.1.1 Perencanaan

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di sekolah.
- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di sekolah) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi.
- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- d. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

#### 4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Januari 2013 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran (1 x pertemuan) dimulai pukul 09.20 sampai 10.30 WIB. Siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran adalah semua siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 29 siswa. Pembelajaran pada siklus I membahas mengenai materi contoh organisasi di sekolah beserta penjelasan tiap contohnya. Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan penutup.

Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan prapembelajaran dengan menyiapkan media *flashcard*, media *flashcard* yang disiapkan guru gambarnya berwarna terdapat pesan/informasi di belakangnya dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya.. Menyiapkan nama-nama tiap kelompok, menyiapkan posisi tempat duduk siswa, dan perlengkapan lain yang mendukung kegiatan pembelajaran melalui model LEGQ berbasis media *flashcard*. Pada saat guru melakukan kegiatan prapembelajaran, semua siswa sudah siap mengikuti pelajaran tetapi kesiapan siswa berbeda-beda. Ada 10 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin, tetapi mengacuhkan media *flashcard*. Ada juga 14 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, bolpoin, dan sudah memperhatikan medianya. 5 siswa lainnya mendapatkan skor tertinggi karena mereka siap mengikuti pelajaran dengan adanya buku paket PKn, alat tulis,

dan buku pegangan lain, sudah memperhatikan gambarnya tetapi pesan/informasi yang disampaikan guru berbeda dengan materi yang ada di media.

Setelah semua persiapan sudah lengkap, selanjutnya guru memulai masuk pada kegiatan awal. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai pengertian organisasi dan contoh organisasi yang mereka ketahui. Setelah ada siswa yang berani menjawab, guru memberikan penguatan positif dengan mengajak siswa lain memberi tepuk tangan dan memberi pujian dengan kata “bagus”. Kemudian guru menyampaikan pokok materi yang akan dibahas yaitu contoh-contoh organisasi di sekolah. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah belajar pada hari itu. Guru juga menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Diantaranya adalah membentuk kelompok heterogen, mengamati gambar yang ada pada media *flashcard*, membuat pertanyaan berdasarkan materi yang terdapat pada media, mengirimkan salam dan pertanyaan tersebut kepada kelompok lain, mengerjakan kiriman pertanyaan dari kelompok lain, mengembalikan pertanyaan tersebut agar dapat dicocokkan oleh kelompok pembuat soal, dan terakhir dikumpulkan untuk dibahas. Dalam membuka pelajaran, guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Setelah semua siswa memahami, guru melanjutkan pembelajaran pada kegiatan inti yang meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan guru adalah memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa, guru sudah memilih bahan bacaan yang sesuai

tetapi materinya diambil dari buku paket dan LKS saja. Setelah itu, siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru. Semua siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru tetapi informasi yang mereka dapat belum memperkaya pengetahuan, seharusnya guru memilih bahan bacaan yang sesuai dan menambah materi dari berbagai sumber belajar yang lain. Selanjutnya, guru meminta siswa mempelajari bahan bacaannya secara individu, tetapi tindakan yang dilakukan guru pada siklus I ini meminta siswa mempelajari bahan bacaan secara kelompok dan membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya. Dengan adanya perlakuan guru yang demikian, maka semua siswa membaca bahan bacaan secara berkelompok dan masih berbicara dengan teman lainnya. Langkah selanjutnya, guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, di sini guru meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya, dengan adanya arahan tersebut maka semua siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya.

Setelah semua siswa melakukan aktivitas membaca, guru membentuk kelompok belajar, agar siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mereka temui, pada saat membaca materi tadi. Kelompok ini sudah dibentuk guru di luar jam pelajaran agar mempermudah guru dalam mengelompokkan siswa berdasarkan ras, jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan siswa. Guru membentuk kelompok secara heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa yang ramai. Guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok, kelompok yang pertama (kelompok Naruto), Kelompok kedua (kelompok Spongebob), kelompok

ketiga (Conan), dan kelompok keempat (Kelompok Doraemon). Dalam pembagian kelompok tersebut, ada 19 siswa yang menerima pembagian kelompok secara heterogen, tetapi ada teman yang mereka tolak, dan masih ramai, sedangkan 10 siswa lainnya menerima pembagian kelompok secara heterogen, menerima semua anggotanya dan membuat kelas menjadi kondusif. Selanjutnya, guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok, pada siklus I ini, guru memberikan 4 media *flashcard* tetapi masih lemah menyikapi siswa yang medianya ingin ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai. Akibatnya, ada 7 siswa mau menerima 4 medianya, tetapi masih minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai. 5 siswa lainnya menerima semua medianya, tetapi masih ramai, sedangkan 17 siswa lainnya menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif. Setelah siswa menerima media *flashcard*, siswa mengamati beberapa gambar yang terdapat dalam media *flashcard* tersebut.

Selanjutnya, kegiatan elaborasi yang dilakukan guru adalah memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada media *Flashcard* sesuai dengan materi di dalam media tersebut. Tetapi guru menugaskan tiap kelompok menuliskan 3 pertanyaan sesuai dengan gambar yang diperoleh dan membimbing siswa. Pada saat setiap kelompok diberi tugas menuliskan pertanyaannya, ada 5 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media, tetapi sesuai dengan materi lain. ada juga 8 siswa yang ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada masing-masing media, tetapi sesuai dengan materi yang lain. 11 siswa lainnya sudah membantu menuliskan 6

pertanyaan pada semua media, dan pertanyaannya sesuai dengan materi di medianya, tetapi ada 5 siswa yang sudah membantu menuliskan semua pertanyaan pada masing-masing media berdasarkan materi di medianya.

Setelah itu, guru mengarahkan perwakilan tiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain. Kelompok Naruto kepada kelompok spongebob dan sebaliknya, Kelompok Doraemon kepada kelompok Conan dan sebaliknya. Tetapi pada kegiatan ini, guru hanya mengarahkan semua kelompok mengirimkan pertanyaannya saja, dan membiarkan siswa lain yang membuat gaduh. Ada 2 kelompok yang belum mengirimkan salannya kepada kelompok lain. akibatnya, ada 15 siswa yang menerima pertanyaan saja, tetapi sudah memperhatikan perwakilan kelompok yang mengirimkannya. 6 siswa lain menerima pertanyaan dan salam, tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya. Ada juga 8 siswa lain yang sudah menerima kiriman salam dan pertanyaan, sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain. Kemudian, setiap kelompok mengerjakan soal kiriman tersebut, ada 3 siswa yang ikut mengerjakan  $\frac{1}{4}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan masih melakukan aktivitas lain. 8 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan masih melakukan aktivitas lain, 13 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus mengerjakannya, sedangkan 5 siswa ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain, sampai semua pertanyaan selesai dijawab dan fokus mengerjakannya.

Guru membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. Walaupun seperti itu, guru memberikan bimbingan jika ada siswa

yang bertanya dan menghampirinya, tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain. Guru juga membimbing tiap kelompok mengembalikan pertanyaan yang sudah dijawab kepada kelompok asal untuk dikoreksi bersama anggota kelompoknya, tetapi guru memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya saja. Pada saat semua kelompok menerima jawaban atas pertanyaannya, ada 14 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{4}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Sedangkan, 15 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Kegiatan elaborasi yang terakhir adalah guru meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, dan medianya saja dan membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Siswa sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman lain, ada juga 11 siswa yang sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

Dalam kegiatan elaborasi ini, guru kurang memainkan perannya karena sebagian besar siswa masih ada yang belum ikut berdiskusi, belum aktif menuliskan pertanyaan dan jawaban, tetapi melakukan aktivitas lain seperti menggambar, mencatat materi yang lain, berbicara dengan teman lainnya, dan berlari-lari menghampiri teman lainnya yang berada di kelompok lainnya. Seharusnya guru menegur, memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa yang masih belum aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan Konfirmasi, dalam kegiatan konfirmasi guru memulai pelajaran dengan mengulas kembali pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa. Tetapi guru belum membahas semua pertanyaan dan jawabannya, melainkan membahas  $\frac{1}{2}$  dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok. Hal itu dikarenakan keterbatasan waktu, jadi guru hanya membahas pertanyaan-pertanyaan yang dirasa sulit saja. Pada saat guru membahas pertanyaan-pertanyaan dan jawabannya, ada 8 siswa memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya, 11 siswa lain memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktivitas lain dan sudah tenang, ada juga 10 siswa yang sudah memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus. Walaupun begitu, siswa bisa menjawab pertanyaan mengenai organisasi apa saja yang terdapat di sekolah.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, kelompok terbaiknya adalah kelompok spongebob, kelompok terbaik ini dinilai berdasarkan kekompakan dalam berkerjasama, semua anggotanya sebagian besar ikut menuliskan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan ikut mengoreksi jawaban kelompok lain, serta tidak berbicara sendiri dengan teman lainnya atau melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan.

Kegiatan penutupnya adalah guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan, menanyakan tentang materi yang belum dipahami. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tes evaluasi,

pelaksanaan tes evaluasi ini harus dikerjakan secara individu oleh semua siswa. pada saat siswa mengerjakan tes evaluasi, ada 16 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada lebih dari 5 pertanyaan kosong. 4 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada kurang dari 5 pertanyaan kosong, sedangkan 9 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan selesai semuanya. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya yaitu mempelajari materi mengenai organisasi di masyarakat. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 4.1.1.3 Observasi Siklus I

Dalam pelaksanaan observasi, hal-hal pokok yang diamati adalah keterampilan guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar berupa afektif, psikomotorik, dan kognitif. Berikut beberapa hasil observasi pada siklus I :

##### 4.1.1.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I**

No	Indikator Keterampilan guru melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Skala Penilaian			
		(1)	(2)	(3)	(4)
1	Mempersiapkan media <i>flashcard</i>				✓
2	Membuka pelajaran			✓	
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai			✓	
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara sendiri.	✓			
5	Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.	✓			
6	Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.			✓	
7	Memberikan empat media <i>flashcard</i> pada masing-masing		✓		

	kelompok.				
8	Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.			✓	
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain.		✓		
10	Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.			✓	
11	Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.			✓	
12	Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> .		✓		
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>flashcard</i> .		✓		
14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik	✓			
15	Menutup pelajaran				✓
<b>Total Skor</b>		<b>37</b>			
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>2,47</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Cukup</b>			

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah skor keterampilan guru yang diperoleh adalah 37 dengan rata-rata skor yang diperoleh tersebut adalah 2,47, termasuk dalam kategori cukup. Setiap Indikator akan dirinci secara lebih jelas sebagai berikut.

a. Mempersiapkan media *flashcard*.

Pelaksanaan tindakan siklus 1 ini pada indikator mempersiapkan media *flashcard*, skor yang diperoleh 4. Deskriptor yang muncul pada indikator ini adalah deskriptor nomor 4 (sangat baik) dengan ketentuan guru mempersiapkan media *flashcard* dengan gambar yang berwarna dan terdapat informasi/pesan yang ingin

disampaikan dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya. Deskriptor nomor 4 ini termasuk deskriptor yang sangat baik dari ketiga deskriptor yang lainnya.

b. Membuka pelajaran

Pelaksanaan tindakan siklus I, pada indikator membuka pelajaran memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah guru membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

c. Memilih bahan bacaan yang sesuai.

Indikator memilih bahan bacaan yang sesuai pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah guru memilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi tetapi mrnggunakan sumber dari buku paket dan LKS saja. Seharusnya guru memilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar yang lain.

d. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.

Indikator meminta siswa mempelajari bacaan secara individu pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 1. Pada indikator ini, guru meminta siswa mempelajari bahan bacaan secara kelompok tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas

membacanya. Seharusnya guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya.

- e. Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

Indikator meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 1. Pada indikator ini, guru meminta siswa untuk memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. Seharusnya guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawah dengan rapi.

- f. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.

Indikator membagi siswa dalam kelompok secara heterogen pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa lain yang ramai. Seharusnya guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, dan menegur siswa lain yang ramai.

- g. Memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok.

Indikator memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor

2. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai. Seharusnya guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai

- h. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.

Indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 3. Dengan

deskriptor yang muncul adalah guru menugaskan semua kelompok untuk menuliskan 3 pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam mediaserta membimbing siswa membuat pertanyaan. Seharusnya guru menugaskan semua kelompok untuk menuliskan 4 pertanyaan

pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan.

- i. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Indikator mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 2. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja dan membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Seharusnya kegiatan yang dilakukan guru adalah mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh.

- j. Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

Indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampiri siswa yang bertanya tersebut tetapi membiarkansiswa melakukan aktivitas lain. Seharusnya guru memberikan bimbingan

pada semua kelompok dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain.

- k. Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.

Indikator mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal tetapi memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya. Seharusnya kegiatan yang dilakukan guru adalah mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan.

- l. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*.

Indikator meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 2. Dengan deskriptor yang muncul adalah meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media *flashcard* dan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Seharusnya guru meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media *flashcard*, jawaban

dan pertanyaannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh.

- m. Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan *mediaflashcard*.

Indikator menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan *mediaflashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus I ini memperoleh skor 2. Dengan deskriptor yang muncul adalah membahas 1/2 dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok. Seharusnya guru membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan *media flashcard* serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa.

- n. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

Guru mendapatkan skor 1 pada indikator ini, dengan deskriptor guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman. Seharusnya tindakan yang dilakukan guru adalah guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, kata-kata, tepuk tangan, dan benda/symbol.

- o. Menutup pelajaran

Guru mendapatkan skor 4 pada indikator ini, yaitu guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi pelajaran, memberikan soal evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.

Kekurangan dan kelebihan pada siklus I hendaknya dapat dijadikan refleksi pada siklus-siklus selanjutnya, agar pada siklus berikutnya terjadi peningkatan atau perubahan ke arah yang lebih baik.

#### 4.1.1.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat. Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I**

No	Indikator Aktivitas Siswa melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	10	14	5	-	56	1,93
2	Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.	29	-	-	-	29	1,00
3	Membacabahan bacaan secara Individu.	29	-	-	-	29	1,00
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.	29	-	-	-	29	1,00
5	Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.	-	-	19	10	97	3,34
6	Menerima empat media <i>flashcard</i> yang diberikan guru.	-	7	5	17	97	3,34
7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.	5	8	11	5	74	2,56
8	Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.	-	15	6	8	80	2,76
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari	3	8	13	5	78	2,69

	kelompok lain.						
10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.	-	14	15	-	73	2,52
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> setelah ada perintah dari guru.	-	-	18	11	98	3,38
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.	8	11	10	-	60	2,07
13	Mengerjakan soal evaluasi	-	16	4	9	80	2,76
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>880</b>
<b>Rata-rata skor total</b>							<b>30,35</b>
<b>Rata-rata skor</b>							<b>2,33</b>
<b>Kategori</b>							<b>Cukup</b>

Berdasarkan tabel 4.2, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 880 dengan rata-rata skor total 30,35 dan rata-rata skor 2,33 termasuk dalam kategori cukup. Dengan perolehan skor setiap indikator yang berbeda-beda yang akan dijelaskan secara lebih rinci berikut ini.

- a. Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.

Pada indikator ini, ada 10 siswa siap mengikuti pelajaran sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi mengacuhkan media *flashcard*. Sedangkan, 14 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku paket, pensil, dan bolpoin tetapi sudah memperhatikan medianya. Ada 5 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran, dilihat dengan adanya buku paket, alat tulis, buku pegangan, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya.

- b. Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.

Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 mendapatkan skor 1 karena siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, tetapi bahan bacaannya berbeda dengan materi yang akan dipelajari.

- c. Membaca bacaan secara Individu.

Semua siswa kelas V membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman yang lain.

- d. Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

Semua siswa kelas V memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya tanpa menggaris bawah dan berantakan. Karena guru tidak memberikan perintah apa-apa kepada siswa sehingga siswa memberikan tanda sesuka hatinya.

- e. Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.

Pada indikator ini, 19 siswa menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai. Sedangkan, 10 siswa lainnya menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya sertamembuat kelas menjadi kondusif.

- f. Menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru.

Pada indikator ini, skor yang didapatkan siswa bervariasi. 7 siswa menerima 4 media *flashcard* tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain serta siswa masih ramai. 5 siswa menerima 4 media

*flashcard* dan menerima semua medianya tetapi masih ramai. Sedangkan, 17 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya, membuat kelas menjadi kondusif.

- g. Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.

Semua skor pada indikator ini terisi semua. Hal ini dibuktikan dengan adanya 5 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi yang lain. 8 siswa ikut berdiskusi, menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi yang lain. Selanjutnya, 11 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 5 siswa ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya.

- h. Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Pada indikator ini, 15 siswa menerima kiriman pertanyaan saja tetapi memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya. 6 siswa menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 8 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan

memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya.

- i. Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

3 siswa ikut mengerjakan 1/4 pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. 8 siswa ikut mengerjakan 1/2 pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 13 siswa lainnya ikut mengerjakan 1/2 pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 5 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya.

- j. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.

Pada indikator ini, 14 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi 1/4 dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Sedangkan, 15 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi 1/2 dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain.

- k. Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru.

Dari 29 siswa, 18 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 11 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

- l. Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.

Pada indikator ini, ada 8 memperhatikan pembahasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya. 11 siswa memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktifitas yang lain, seperti menggambar, membaca buku cerita, dan sebagainya tanpa berbicara dengan temannya. Sedangkan, 10 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari gurudan sudah fokus.

- m. Mengerjakan soal evaluasi

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, ada 16 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. 4 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Ada 9 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu dan dikerjakan semuanya.

#### 4.1.1.4 Paparan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan evaluasi pada proses pembelajaran PKn yang meliputi penilaian sikap dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Belajar (afektif) siswa siklus I

No	Indikator Penilaian Sikap melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		0	1	2	3		
1	Kerjasama	-	17	8	4	45	1,55
2	Tanggung jawab	6	11	7	5	40	1,37
3	Disiplin	15	9	5	-	19	0,66
4	Saling Percaya	-	15	10	4	47	1,62
5	Tidak Merasa Paling Hebat	-	10	4	15	63	2,17
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>214</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>7,37</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>1,47</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Cukup</b>	

Berdasarkan tabel 4.3, dapat dilihat bahwa jumlah skor hasil belajar afektif yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 214 dengan rata-rata skor total 7,37 dan rata-rata skor 1,47 termasuk dalam kategori cukup. Sedangkan untuk Hasil belajar psikomotorik dilakukan secara kelompok dan akan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.4 Hasil belajar psikomotorik Siswa Siklus I

No	Indikator Hasil belajar psikomotorik melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Mengirimkan salam dan pertanyaan	3	19	3	4	66	2,28
2	Mengumpulkan media <i>flashcard</i>	-	-	18	11	98	3,38
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>164</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>5,66</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>2,83</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.4, dapat dilihat bahwa jumlah skor hasil belajar psikomotorik yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 164 dengan rata-rata skor total 5,66 dan rata-rata skor 2,83 termasuk dalam kategori baik.

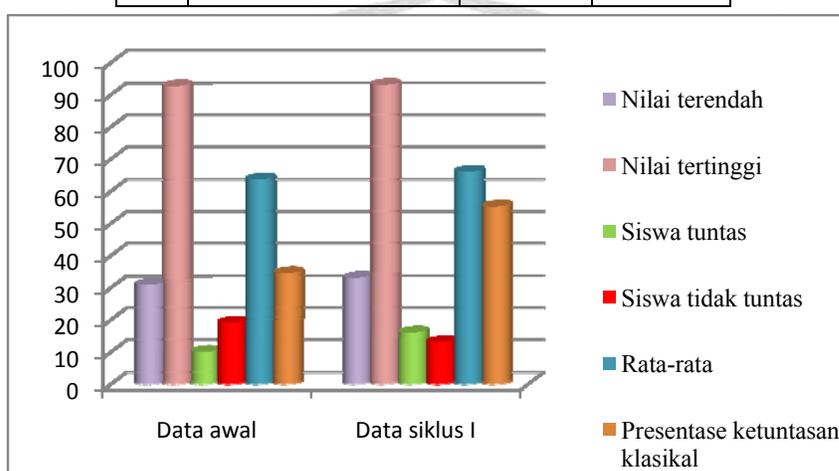
Selanjutnya, berdasarkan evaluasi di akhir pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang pada siklus I diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Hasil belajar (Kognitif) siswa siklus I**

No	Nilai	Keterangan
1	53	Tidak Tuntas
2	60	Tidak Tuntas
3	40	Tidak Tuntas
4	73	Tuntas
5	60	Tidak Tuntas
6	53	Tidak Tuntas
7	93	Tuntas
8	60	Tidak Tuntas
9	67	Tuntas
10	47	Tidak Tuntas
11	73	Tuntas
12	80	Tuntas
13	67	Tuntas
14	80	Tuntas
15	33	Tidak Tuntas
16	60	Tidak Tuntas
17	60	Tidak Tuntas
18	93	Tuntas
19	80	Tuntas
20	67	Tuntas
21	60	Tidak Tuntas
22	67	Tuntas
23	73	Tuntas
24	67	Tuntas
25	60	Tidak Tuntas
26	60	Tidak Tuntas
27	73	Tuntas
28	93	Tuntas
29	73	Tuntas

**Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Belajar kognitif Data Awal dengan Siklus I**

No	Pencapaian	Data awal	Data Siklus I
1	Nilai terendah	30,80	33
2	Nilai tertinggi	92,60	93
3	Siswa Tuntas	10	16
4	Siswa Tidak Tuntas	19	13
5	Rata-rata	63,58	66
6	Persentase Ketuntasan klasikal	34,48 %	55,17 %

**Gambar 4.1 Diagram perbandingan Hasil Belajar kognitif Data Awal dengan Siklus I**

Berdasarkan diagram 4.1, dapat diketahui data awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa kelas V SDN Gunungpati 02 pada mata pelajaran PKn adalah 30,80, nilai tertinggi 92,60 dengan rata-rata 63,58 dan ketuntasan klasikal 34,48%.

Setelah dilakukan tindakan melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus I diperoleh data nilai terendah 33, tertinggi 93 dengan rata-rata 66 dan ketuntasan klasikal 55,17%. Di sini dapat terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I

dibandingkan sebelum dilaksanakan tindakan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan, akibatnya perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### 4.1.1.5 Refleksi

Refleksi pada siklus I difokuskan pada berbagai masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Adapun permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* adalah sebagai berikut:

- a. Hasil observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh skor 37 dengan rata-rata 2,47 yang tergolong dalam kategori cukup dan belum mencapai indikator keberhasilan.
- b. Aktivitas siswa mendapatkan rata-rata skor total 30,35 dengan rata-rata skor 2,33 dalam kategori cukup yang berarti belum mencapai indikator keberhasilan.
- c. Guru belum optimal dalam mengkondisikan siswa untuk mengikuti pelajaran, hal ini dapat terlihat sebagian besar siswa masih ramai dengan temannya atau melakukan aktivitas lain yang tidak sesuai dengan materi, akibatnya suasana pembelajaran kurang kondusif.
- d. Hasil belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa adalah 55,17 % dengan rata-rata nilai siswa 66.
- e. Adanya 7 siswa yang asyik bermain sendiri dan 4 siswa membuat kegaduhan di dalam kelas selama pembelajaran dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

- f. Guru belum maksimal dalam pemberian motivasi agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- g. Adanya 5 siswa yang belum ikut menuliskan pertanyaan pada setiap media yang diperoleh serta ada 3 siswa yang belum ikut menjawab pertanyaan kiriman dari kelompok lain.
- h. Guru belum meminta siswa membaca materi yang sudah diberikan kepada siswa, dan belum meminta untuk memberi tanda pada bagian yang belum dipahaminya.
- i. Sebagian besar siswa belum memperhatikan penjelasan guru pada saat guru membahas materi pelajaran, dan siswa juga belum menuliskan poin-poin penting berdasarkan materi yang sudah dijelaskan guru.
- j. Salam setiap kelompok belum muncul.

#### 4.1.1.6 Revisi

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus I, selanjutnya menetapkan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pengkondisian kelas harus lebih ditingkatkan, misalnya dengan menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh, mengalihkan perhatiannya pada hal yang lebih menarik, dan pemberian penguatan dengan kata-kata atau benda yang bisa membuat siswa tertantang untuk mendapatkan penghargaan serupa.
- b. Guru mempersiapkan media pendukung yang lain, yang dapat menarik perhatian siswa yaitu melalui media *powerpoint*.

- c. Guru harus meminta siswa untuk membaca materi dan memberi tanda pada bagian materi yang belum dipahami. Dengan membaca siswa akan dapat pengetahuannya terlebih dahulu sebelum guru memberikan penjelasan lebih jauh.
- d. Guru harus lebih banyak memberikan bimbingan kepada siswa yang belum ikut menuliskan pertanyaan dan belum ikut menjawab pertanyaan dari kelompok lain.
- e. Pengelolaan waktu harus lebih efektif lagi, agar selesai tepat waktu.

#### **4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

##### **4.1.2.1 Perencanaan**

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di masyarakat tersebut berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya.
- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut

tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi, serta media pendukung lainnya yaitu *powerpoint* dan bagan organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya.

- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- d. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

#### 4.1.2.2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 23 Januari 2013 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran (1 x pertemuan) dimulai pukul 09.20 sampai 10.30 WIB. Siswa kelas V yang mengikuti pelajaran adalah semua siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 29 siswa. Pembelajaran pada siklus II membahas mengenai materi contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya beserta penjelasan tiap contohnya. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan penutup.

Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan prapembelajaran dengan menyiapkan media *flashcard*, media *flashcard* yang

disiapkan guru gambarnya berwarna terdapat pesan/informasi di belakangnya dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya.. Menyiapkan LCD dan *powerpoint* yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, menyiapkan bacaan yang akan dipelajari dan dibaca oleh siswa, nama tiap kelompok, menyiapkan posisi tempat duduk, dan perlengkapan lain yang mendukung kegiatan pembelajaran melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard*. Pada saat guru melakukan kegiatan prapembelaran, semua siswa sudah siap mengikuti pelajaran tetapi kesiapan siswa berbeda-beda. Ada 7 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin, tetapi mengacuhkan media *flashcard*. Ada juga 16 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, bolpoin, dan sudah memperhatikan medianya. 6 siswa lainnya mendapatkan skor tertinggi karena mereka siap mengikuti pelajaran dengan adanya buku paket PKn, alat tulis, dan buku pegangan lain, sudah memperhatikan gambarnya tetapi pesan/informasi yang disampaikan guru berbeda dengan materi yang ada di media.

Setelah semua persiapan sudah lengkap, selanjutnya guru mulai masuk pada kegiatan awal. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai contoh organisasi di sekolah yang sudah dipelajari dan contoh organisasi di masyarakat secara umum yang mereka ketahui. Setelah ada siswa yang berani menjawab, guru memberikan penguatan positif dengan mengajak siswa lain memberi tepuk tangan dan memberi pujian dengan kata “bagus”, “pintar”. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan

menyampaikan pokok materi yang akan dibahas yaitu contoh-contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya. Selanjutnya, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Diantaranya adalah memberi bacaan mengenai materi dan meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, membentuk kelompok heterogen, mengamati gambar yang ada pada media *flashcard*, membuat pertanyaan berdasarkan materi yang terdapat pada media, mengirimkan salam dan pertanyaan tersebut kepada kelompok lain, mengerjakan kiriman pertanyaan dari kelompok lain, mengembalikan pertanyaan tersebut agar dapat dicocokkan oleh kelompok pembuat soal, dan terakhir dikumpulkan untuk dibahas.

Setelah semua siswa memahami, guru melanjutkan pembelajaran pada kegiatan inti yang meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan guru adalah memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa, guru sudah memilih bahan bacaan yang sesuai tetapi materinya diambil dari berbagai sumber belajar lain yang relevan. Setelah itu, siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru. Semua siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru, bacaan sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bacaan tersebut. Selanjutnya, guru meminta siswa mempelajari bahan bacaannya secara individu, tetapi tindakan yang dilakukan guru pada siklus II ini, meminta siswa mempelajari bahan bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya. Dengan adanya perlakuan guru demikian, maka 6 siswa membaca bahan bacaan secara berkelompok dan masih berbicara dengan teman lainnya. 16

siswa membaca bahan bacaan secara berkelompok tetapi sudah tenang, 6 siswa membaca bahan bacaan secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain, sedangkan ada 1 siswa yang membaca bahan bacaan secara individu, dan sudah tenang. Langkah selanjutnya, guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, di sini guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, dan membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan, dengan adanya arahan tersebut maka ada 20 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. 2 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi, sedangkan 7 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dengan digaris bawah dan rapi.

Setelah semua siswa melakukan aktivitas membaca, guru membentuk kelompok belajar, agar siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mereka temui, pada saat membaca materi tadi. Kelompok ini sudah dibentuk guru di luar jam pelajaran agar mempermudah guru dalam mengelompokkan siswa berdasarkan ras, jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan siswa. Guru membentuk kelompok secara heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa yang ramai. Guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok, kelompok yang pertama (kelompok Naruto), Kelompok kedua (kelompok Spongebob), kelompok ketiga (Conan), dan kelompok keempat (Kelompok Doraemon). Dalam pembagian kelompok tersebut, ada 12 siswa yang menerima pembagian kelompok secara heterogen, tetapi ada teman yang mereka tolak, dan masih ramai, sedangkan 17 siswa lainnya menerima pembagian kelompok secara heterogen,

menerima semua anggotanya dan membuat kelas menjadi kondusif. Selanjutnya, guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok, pada siklus II ini, guru memberikan 4 media *flashcard* tetapi masih lemah menyikapi siswa yang medianya ingin ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai. Akibatnya, ada 3 siswa mau menerima 4 medianya, tetapi masih minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai. 6 siswa lainnya menerima semua medianya, tetapi masih ramai, sedangkan 20 siswa lainnya menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif. Setelah siswa menerima media *flashcard*, siswa mengamati beberapa gambar yang terdapat dalam media *flashcard* tersebut.

Selanjutnya, kegiatan elaborasi yang dilakukan guru adalah memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada media *Flashcard* sesuai dengan materi di dalam media tersebut dan membimbing siswa membuat pertanyaan. Pada saat setiap kelompok diberi tugas menuliskan pertanyaannya, ada 3 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media, tetapi sesuai dengan materi lain. ada juga 2 siswa yang ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada masing-masing media, tetapi sesuai dengan materi yang lain. 17 siswa lainnya sudah membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media, dan pertanyaannya sesuai dengan materi di medianya, tetapi ada 7 siswa yang sudah membantu menuliskan semua pertanyaan pada masing-masing media berdasarkan materi di medianya.

Setelah itu, guru mengarahkan perwakilan tiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain. Kelompok Naruto kepada

kelompok Conan dan sebaliknya, Kelompok Doraemon kepada kelompok Spongebob dan sebaliknya. Tetapi pada kegiatan ini, guru mengarahkan semua kelompok mengirimkan pertanyaannya saja, dan membiarkan siswa lain yang membuat gaduh. Ada 2 kelompok yang belum mengirimkan salannya kepada kelompok lain. akibatnya, ada 19 siswa yang menerima pertanyaan saja, tetapi sudah memperhatikan perwakilan kelompok yang mengirimkannya. 6 siswa lain menerima pertanyaan dan salam, tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirmkannya. Ada juga 4 siswa lain yang sudah menerima kiriman salam dan pertanyaan, sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain.

Kemudian, setiap kelompok mengerjakan soal kiriman tersebut, 9 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan masih melakukan aktivitas lain, 8 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus mengerjakannya, sedangkan 12 siswa ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain, sampai semua pertanyaan selesai dijawab dan fokus mengerjakannya. Guru membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. Walaupun seperti itu, guru memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampirinya, tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain. Guru juga membimbing semua kelompok mengembalikan pertanyaan yang sudah dijawab kepada kelompok asal untuk dikoreksi bersama anggota kelompoknya, dan memberikan bimbingan. Pada saat semua kelompok menerima jawaban atas pertanyaannya, ada 7 aiawa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{4}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. sedangkan, 12 siswa menerima

jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Sedangkan 10 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai dikoreksi, dan fokus menyelesaikannya. Kegiatan elaborasi yang terakhir adalah guru meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban dan medianya serta membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. 15 siswa sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman lain, ada juga 14 siswa yang sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

Dalam kegiatan elaborasi ini, guru sudah memainkan perannya tetapi masih ada sebagian kecil siswa yang belum ikut berdiskusi, belum aktif menuliskan pertanyaan dan jawaban, serta berbicara dengan teman lainnya. Seharusnya guru harus lebih meningkatkan pengkondisian kelasnya dengan menegur, memberikan motivasi dan dukungan kepada sebagian kecil siswa yang masih belum aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan Konfirmasi, dalam kegiatan konfirmasi guru memulai pelajaran dengan mengulas kembali semua pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan menggunakan media *flashcard*. Pada saat guru membahas pertanyaan-pertanyaan dan jawabannya, ada 19 siswa yang sudah memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus. Sedangkan, 10 siswa lain memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus, serta mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru. Guru juga menjelaskan materi pelajaran dari bagan

organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya, serta menjelaskan dari *powerpoint* yang sudah dibuat guru sebelumnya. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan poin-poin penting materi yang sudah dipelajari. Dengan adanya hal tersebut, siswa diharapkan dapat lebih mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan sehingga akan menjadi pembelajaran bermakna (*meaningful learning*). Pada saat guru menyampaikan materi dengan *powerpoint*, siswa fokus mendengarkan dan melihat ke arah media *powerpoint* yang sudah disiapkan guru.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, tepuk tangan, dan kata-kata. Kelompok terbaiknya adalah kelompok spongebob, kelompok terbaik ini dinilai berdasarkan kekompakan dalam berkerjasama, semua anggotanya sebagian besar ikut menuliskan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan ikut mengoreksi jawaban kelompok lain, serta tidak berbicara sendiri dengan teman lainnya atau melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Seharusnya guru memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan, kata-kata, dan benda/symbol.

Kegiatan penutupnya adalah guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan, menanyakan tentang materi yang belum dipahami. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tes evaluasi, pelaksanaan tes evaluasi ini harus dikerjakan secara individu oleh semua siswa. pada saat siswa mengerjakan tes evaluasi, ada 10 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada lebih dari 5 pertanyaan kosong. 10

siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada kurang dari 5 pertanyaan kosong, sedangkan 9 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan selesai semuanya. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya yaitu mempelajari materi mengenai organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 4.1.2.3 Observasi Siklus II

Dalam pelaksanaan observasi, hal-hal pokok yang diamati adalah keterampilan guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar berupa afektif, psikomotorik, dan kognitif. Berikut beberapa hasil observasi pada siklus II :

##### 4.1.2.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut::

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II**

No	Indikator Keterampilan guru melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Skala Penilaian			
		(1)	(2)	(3)	(4)
1	Mempersiapkan media <i>flashcard</i>				✓
2	Membuka pelajaran				✓
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai				✓
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara sendiri.			✓	
5	Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.			✓	
6	Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.			✓	
7	Memberikan empat media <i>flashcard</i> pada masing-masing kelompok.		✓		
8	Menugaskan setiap kelompok untuk				✓

	menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.				
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain.		✓		
10	Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.			✓	
11	Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.				✓
12	Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> .			✓	
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>flashcard</i> .			✓	
14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik			✓	
15	Menutup pelajaran				✓
<b>Total Skor</b>				<b>48</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>				<b>3,20</b>	
<b>Kategori</b>				<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.7, dapat dilihat data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah skor keterampilan guru yang diperoleh adalah 48 dengan rata-rata skor yang diperoleh tersebut adalah 3,20 termasuk dalam kategori baik. Setiap Indikator akan dirinci secara lebih jelas sebagai berikut.

a. Mempersiapkan media *flashcard*.

Pelaksanaan tindakan siklus II ini pada indikator mempersiapkan media *flashcard*, skor yang diperoleh 4. Deskriptor yang muncul pada indikator ini adalah deskriptor nomor 4 (sangat baik) dengan ketentuan guru mempersiapkan media *flashcard* dengan gambar yang berwarna dan terdapat informasi/pesan yang ingin disampaikan dan

pesannya sesuai dengan gambar di depannya. Deskriptor nomor 4 ini termasuk deskriptor yang sangat baik dari ketiga deskriptor yang lainnya.

b. Membuka pelajaran

Pelaksanaan tindakan siklus II, pada indikator membuka pelajaran memperoleh skor 4. Deskriptor yang muncul adalah guru membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.

c. Memilih bahan bacaan yang sesuai

Indikator memilih bahan bacaan yang sesuai pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 4. Deskriptor yang muncul adalah guru memilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar yang lain.

d. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.

Indikator meminta siswa mempelajari bacaan secara individu pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Pada indikator ini, guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya. Seharusnya guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya.

e. Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

Indikator meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Pada indikator ini, guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami dan membiarkan siswa menggaris bawahi dengan berantakan. Seharusnya guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahi dengan rapi.

- f. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.

Indikator membagi siswa dalam kelompok secara heterogen pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa lain yang ramai. Seharusnya guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, dan menegur siswa lain yang ramai.

- g. Memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok.

Indikator memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 2. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan

membiarkan siswa lain yang ramai. Seharusnya guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai

- h. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.

Indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru menugaskan semua kelompok untuk menuliskan 4 pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan.

- i. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Indikator mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 2. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja dan membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Seharusnya kegiatan yang dilakukan guru adalah mengarahkan semua

kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh.

- j. Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

Indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampiri siswa yang bertanya tersebut tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain. Seharusnya guru memberikan bimbingan pada semua kelompok dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain.

- k. Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.

Indikator mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru adalah mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan.

- l. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*.

Indikator meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media *flashcard*, jawaban dan pertanyaannya tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Seharusnya guru meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media *flashcard*, jawaban dan pertanyaannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh.

- m. Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

Indikator menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus II ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok dengan menggunakan media *flashcard*. Seharusnya guru membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media *flashcard* serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa.

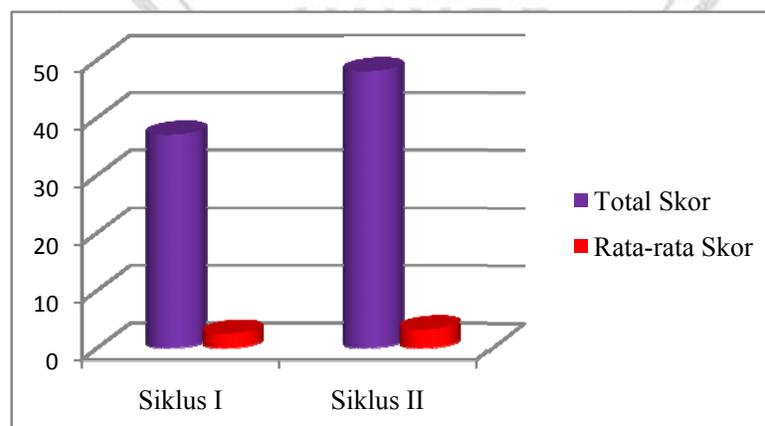
- n. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

Guru mendapatkan skor 3 pada indikator ini, dengan deskriptor guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, tepuk tangan, dan kata-kata. Seharusnya tindakan yang dilakukan guru adalah guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, kata-kata, tepuk tangan, dan benda/symbol.

o. Menutup pelajaran

Guru mendapatkan skor 4 pada indikator ini, yaitu guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi pelajaran, memberikan soal evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.

Peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 4.2 Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I dengan Siklus II**

Berdasarkan gambar 4.2, diagram perbandingan keterampilan guru siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru. Jumlah skor total keterampilan guru siklus I adalah 38 dengan rata-rata skor 2,47. Siklus II jumlahnya 48 dengan rata skor-skor 3,20.

Kekurangan dan kelebihan pada siklus II hendaknya dapat dijadikan refleksi pada siklus selanjutnya, agar pada siklus berikutnya terjadi peningkatan atau perubahan ke arah yang lebih baik.

#### 4.1.2.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat. Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Indikator Aktivitas Siswa melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	7	16	6	-	57	1,97
2	Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.	-	-	-	29	116	4,00
3	Membaca bacaan secara Individu.	6	16	6	1	76	2,62
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.	20	2	-	7	52	1,79
5	Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.	-	-	12	17	73	3,00
6	Menerima empat media <i>flashcard</i> yang diberikan guru.	-	3	6	20	104	3,59
7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.	3	2	17	7	86	2,97
8	Menerima perwakilan kelompok lain	-	19	6	4	72	2,48

	yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.						
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.	-	9	8	12	90	3,10
10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.	-	7	12	10	90	3,10
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> setelah ada perintah dari guru.	-	-	15	14	101	3,48
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.	-	-	19	10	97	3,34
13	Mengerjakan soal evaluasi	-	10	10	9	86	2,97
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>1100</b>
<b>Rata-rata skor total</b>							<b>38,41</b>
<b>Rata-rata skor</b>							<b>2,95</b>
<b>Kategori</b>							<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel 4.8, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 1100 dengan rata-rata skor total 38,41 dan rata-rata skor 2,95 termasuk dalam kategori baik. Dengan perolehan skor setiap indikator yang berbeda-beda yang akan dijelaskan secara lebih rinci berikut ini.

- a. Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.  
 Pada indikator ini, ada 7 siswa siap mengikuti pelajaran sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi mengacuhkan media *flashcard*. Sedangkan, 16 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku paket, pensil, dan bolpoin tetapi sudah memperhatikan medianya. Ada 6 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran, dilihat dengan adanya buku paket, alat tulis, buku pegangan, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya.

- b. Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.

Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 mendapatkan skor 4 dengan deskriptor siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut.

- c. Membaca bacaan secara Individu.

6 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman yang lain. Selanjutnya, 16 siswa membaca bahan bacaan secara kelompok, dan sudah tenang. 6 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain. Sedangkan, 1 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu dan sudah diam/tenang.

- d. Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

20 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya tanpa menggaris bawah dan berantakan. 2 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi. Sedangkan, 7 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dengan digaris bawah dan rapi.

- e. Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.

Pada indikator ini, 12 siswa menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai.

Sedangkan, 17 siswa lainnya menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif.

- f. Menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru.

Pada indikator ini, skor yang didapatkan siswa bervariasi. 3 siswa menerima 4 media *flashcard* tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain serta siswa masih ramai. 6 siswa menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya tetapi masih ramai. Sedangkan, 20 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif.

- g. Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.

Semua skor pada indikator ini terisi semua. Hal ini dibuktikan dengan adanya 3 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi yang lain. 2 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi yang lain. Selanjutnya, 17 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 7 siswa ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya.

- h. Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Pada indikator ini, 19 siswa menerima kiriman pertanyaan tetapi memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya. 6 siswa menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 4 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya.

- i. Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

9 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{4}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 8 siswa lainnya ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi hanya  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 12 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya.

- j. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.

Pada indikator ini, 7 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{4}$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Sedangkan, 12 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan

ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Selanjutnya, ada 10 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua jawaban selesai dikorekai dan fokus menyelesaikannya.

- k. Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru.

Dari 29 siswa, 15 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 14 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

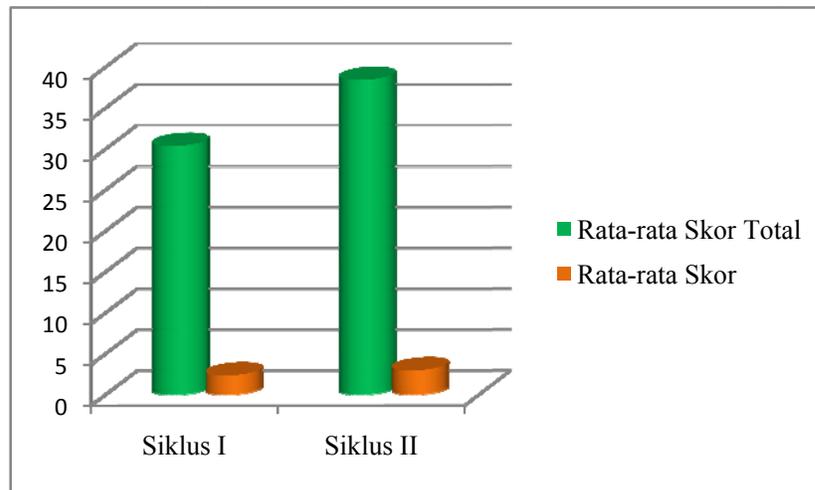
- l. Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.

Pada indikator ini, 19 siswa memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus. Sedangkan, 10 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, sudah fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru.

- m. Mengerjakan soal evaluasi

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, ada 10 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. 10 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Ada 9 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan dikerjakan semuanya.

Data aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat melalui diagram di bawah ini.



**Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Data aktivitas siswa Siklus I dan siklus II**

Berdasarkan gambar 4.3 Diagram perbandingan aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Rata-rata skor total aktivitas siswa siklus I adalah 30,35 dengan rata-rata skor 2,33. Siklus II adalah 38,41 dengan rata skor-skor 2,95.

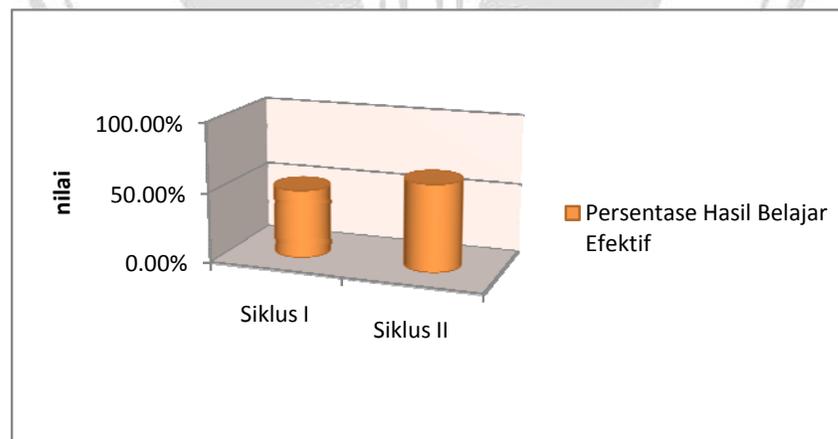
#### 4.1.2.4 Paparan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan evaluasi pada proses pembelajaran PKn yang meliputi penilaian sikap dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Belajar (afektif) siswa siklus II

No	Indikator Penilaian Sikap melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		0	1	2	3		
1	Kerjasama	-	14	9	6	50	1,72
2	Tanggung jawab	4	9	10	6	47	1,62
3	Disiplin	-	10	14	5	53	1,83
4	Saling Percaya	-	8	16	5	55	1,89
5	Tidak Merasa Paling Hebat	-	7	7	15	66	2,28
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>271</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>9,34</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>1,87</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.9, dapat dilihat bahwa jumlah skor hasil belajar afektif yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 271 dengan rata-rata skor total 9,34 dan rata-rata skor 1,87 termasuk dalam kategori baik. Perbandingan hasil belajar afektif siklus I dengan siklus II akan disajikan dalam diagram di bawah ini.



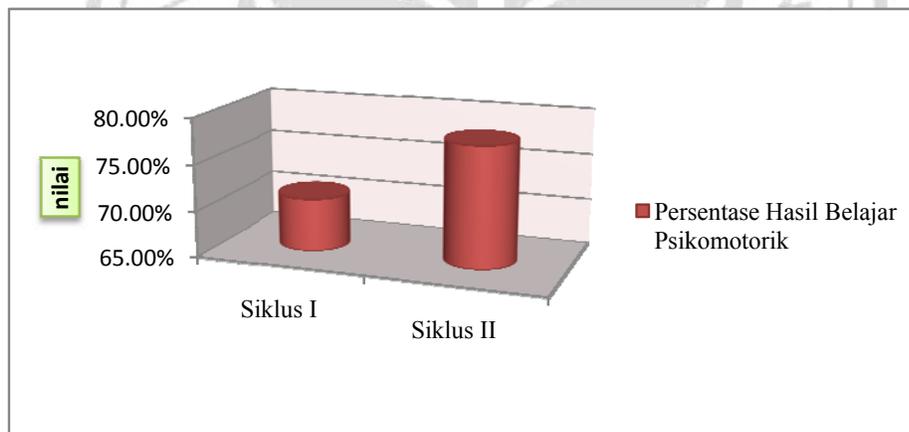
Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Hasil Belajar Afektif Siklus I dengan Siklus II

Sedangkan, untuk hasil belajar psikomotorik akan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.10 Hasil belajar psikomotorik Siswa siklus II

No	Indikator Hasil belajar psikomotorik melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Mengirimkan salam dan pertanyaan	-	15	6	8	80	2,76
2	Mengumpulkan media <i>flashcard</i>	-	-	15	14	101	3,48
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>181</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>6,24</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>3,12</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.10, dapat dilihat bahwa jumlah skor hasil belajar psikomotorik yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 181 dengan rata-rata skor total 6,24 dan rata-rata skor 3,12 termasuk dalam kategori baik. Perbandingan data siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 4.5 Diagram Perbandingan Hasil belajar psikomotorik Siklus I dengan Siklus II**

Selanjutnya, berdasarkan evaluasi pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02

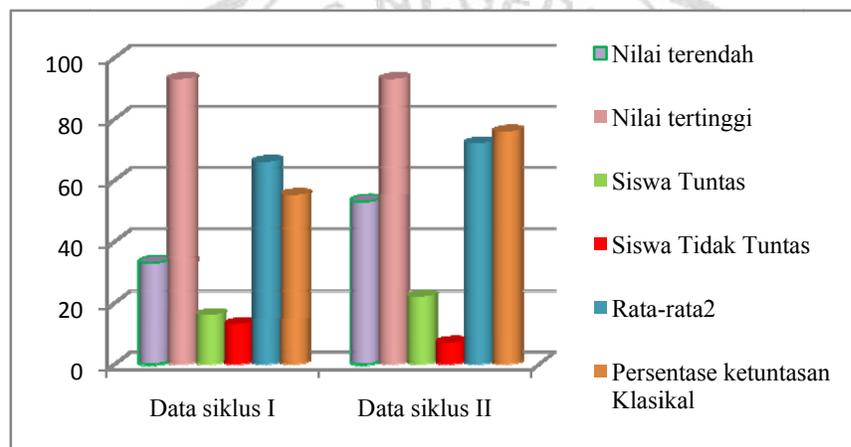
Semarang pada siklus II dibandingkan dengan data siklus I diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.11 Hasil belajar kognitif siswa siklus II**

No	Nilai	Keterangan
1	67	Tuntas
2	67	Tuntas
3	53	Tidak Tuntas
4	73	Tuntas
5	67	Tuntas
6	60	Tidak Tuntas
7	93	Tuntas
8	73	Tuntas
9	87	Tuntas
10	53	Tidak Tuntas
11	73	Tuntas
12	87	Tuntas
13	67	Tuntas
14	80	Tuntas
15	80	Tuntas
16	60	Tidak Tuntas
17	60	Tidak Tuntas
18	93	Tuntas
19	80	Tuntas
20	67	Tuntas
21	60	Tidak Tuntas
22	67	Tuntas
23	73	Tuntas
24	67	Tuntas
25	60	Tidak Tuntas
26	73	Tuntas
27	73	Tuntas
28	93	Tuntas
29	73	Tuntas
jumlah	2079	
Rata-rata	72	

**Tabel 4.12 Perbandingan Hasil Belajar kognitif Siklus I dengan Siklus II**

No	Pencapaian	Data Siklus I	Data Siklus II
1	Nilai terendah	33	53
2	Nilai tertinggi	93	93
3	Siswa Tuntas	16	22
4	Siswa Tidak Tuntas	13	7
5	Rata-rata	66	72
6	Persentase Ketuntasan klasikal	55,17 %	75,86%

**Gambar 4.6 Diagram Perbandingan Hasil Belajar kognitif Siklus I dengan Siklus II**

Berdasarkan gambar 4.6, dapat diketahui data siklus I setelah dilaksanakan tindakan nilai terendah siswa kelas V SDN Gunungpati 02 pada mata pelajaran PKn adalah 33, nilai tertinggi 93 dengan rata-rata 66 dan ketuntasan klasikal 55,17%.

Setelah dilakukan tindakan kedua melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siklus II diperoleh data nilai terendah 53, tertinggi 93 dengan rata-rata 72 dan ketuntasan klasikal 75,86%. Dapat terlihat adanya peningkatan hasil

belajar pada ranah kognitif yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan dengan tindakan siklus I. Peningkatan yang diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan, tetapi masih perlu dilaksanakan tindakan siklus selanjutnya karena data yang diperoleh masih belum maksimal.

#### 4.1.2.5 Refleksi

Refleksi pada siklus II difokuskan pada berbagai masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan Siklus II. Adapun permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* adalah sebagai berikut :

- a. Keterampilan guru meningkat dari siklus I, dengan jumlah skor 38 dan rata – rata skor 3,17 kategorinya baik. Indikator keterampilan guru sudah mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai.
- b. Aktivitas siswa meningkat dari siklus I, yaitu jumlah skor yang diperoleh 1014 dengan rata – rata skor total 35,44 kategori baik. Indikator aktivitas siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ingin dicapai.
- c. Hasil belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa adalah 75,86 % dengan rata-rata nilai siswa 72.
- d. Masih ada 3 siswa yang asyik bermain sendiri dan 4 siswa membuat kegaduhan di dalam kelas selama pembelajaran dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

- e. Masih ada 3 siswa yang belum ikut menuliskan pertanyaan pada setiap media yang diperoleh.
- f. Ada 19 siswa yang belum menuliskan poin-poin penting berdasarkan materi yang sudah dijelaskan guru.
- g. Masih ada 2 kelompok yang belum memberikan salam kepada kelompok lain.

#### 4.1.2.6 Revisi

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus II, selanjutnya menetapkan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pengkondisian kelas sudah ditingkatkan, tetapi siswa masih perlu dikondisikan lagi agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
- b. Meminta siswa menuliskan poin-poin penting pada saat guru menjelaskan materi.
- c. Mempersiapkan media pendukung tambahan yang lain yaitu media *powerpoint* dan audiovisual.
- d. Memberikan bimbingan kepada kelompok yang belum memberikan salam kepada kelompok lain.

### 4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

#### 4.1.3.1 Perencanaan

- a. Mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan model *Start Learning By*

*Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard*. Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan Organisasi, Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan Masyarakat, Indikator : (1) menyebutkan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah, (2) menjelaskan berbagai contoh organisasi di masyarakat tersebut berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah.

- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media *flashcard* (kartu bergambar contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah) dan sumber belajar yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar tersebut tidak hanya dari buku paket PKn tetapi ditambah dari berbagai sumber belajar lain yang sesuai dengan materi, serta media pendukung lainnya yaitu *powerpoint*, bagan organisasi di masyarakat hubungannya dengan Pemerintah, dan audiovisual.
- c. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran serta alat atau instrumen pengumpulan data untuk memperkuat hasil observasi meliputi lembar pengamatan, lembar wawancara, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa alat perekam (foto dan video) (terlampir).
- d. Membimbing setiap kelompok untuk membuat salam berupa yel-yel/ciri khas setiap kelompok.

- e. Mengarahkan siswa menuliskan poin-poin penting dari materi yang sudah dipelajari.

#### 4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan

Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Januari 2013 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau 2 jam pelajaran (1 x pertemuan) dimulai pukul 09.20 sampai 10.30 WIB. Siswa kelas V yang mengikuti pelajaran adalah semua siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang tahun ajaran 2012/2013 sejumlah 29 siswa. Pembelajaran pada siklus III membahas mengenai materi contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah beserta penjelasan tiap contohnya. Kegiatan yang dilakukan pada siklus III meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi), dan kegiatan penutup.

Sebelum memulai pembelajaran, guru melakukan kegiatan prapembelajaran dengan menyiapkan media *flashcard*, media *flashcard* yang disiapkan guru gambarnya berwarna terdapat pesan/informasi di belakangnya dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya. Menyiapkan bagan organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah, menyiapkan LCD, *powerpoint* dan media audiovisual yang akan digunakan untuk menyampaikan materi, menyiapkan bahan bacaan yang akan dipelajari dan dibaca oleh siswa, nama tiap kelompok, menyiapkan posisi tempat duduk, dan perlengkapan lain yang mendukung kegiatan pembelajaran melalui model LEGQ berbasis media *flashcard*. Pada saat guru melakukan kegiatan prapembelajaran, semua siswa sudah siap mengikuti pelajaran tetapi kesiapan siswa berbeda-beda. Ada 7 siswa yang

sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, bolpoin, dan sudah memperhatikan medianya. 12 siswa lainnya mendapatkan skor tertinggi karena mereka siap mengikuti pelajaran dengan adanya buku paket PKn, alat tulis, dan buku pegangan lain, sudah memperhatikan gambarnya tetapi pesan/informasi yang disampaikan guru berbeda dengan materi yang ada di media. Sedangkan, 10 siswa lainnya siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn, buku paket PKn lain, dan memperhatikan gambarnya serta memahami pesan dari media yang ditampilkan.

Setelah semua persiapan sudah lengkap, selanjutnya guru mulai masuk pada kegiatan awal. Kegiatan awal yang dilakukan guru adalah guru mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, melakukan apersepsi dengan tanya jawab mengenai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Setelah ada siswa yang berani menjawab, guru memberikan penguatan positif dengan mengajak siswa lain memberi tepuk tangan dan memberi pujian dengan kata “bagus”, “pintar”. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan menyampaikan pokok materi yang akan dibahas yaitu contoh-contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah. Selanjutnya, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada hari itu. Diantaranya adalah (1) guru memberi bacaan kepada siswa, (2) meminta siswa membaca dan memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, (3) membentuk kelompok heterogen, (4) mengamati gambar yang ada pada media *Flashcard*, (5) membuat pertanyaan berdasarkan materi yang terdapat pada media, (6)

mengirimkan salam dan pertanyaan tersebut kepada kelompok lain, (7) mengerjakan kiriman pertanyaan dari kelompok lain, (8) mengembalikan pertanyaan tersebut agar dapat dicocokkan oleh kelompok pembuat soal, dan (9) terakhir dikumpulkan untuk dibahas.

Setelah semua siswa memahami, guru melanjutkan pembelajaran pada kegiatan inti yang meliputi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan eksplorasi yang dilakukan guru adalah memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa, guru sudah memilih bahan bacaan yang sesuai tetapi materinya diambil dari berbagai sumber belajar lain yang relevan. Setelah itu, siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru. Semua siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru, bacaan sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bacaan tersebut. Selanjutnya, guru meminta siswa mempelajari bahan bacaannya secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya. Dengan adanya perlakuan guru demikian, maka 3 siswa membaca bahan bacaan secara berkelompok tetapi sudah tenang, 13 siswa membaca bahan bacaan secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain, sedangkan ada 13 siswa yang membaca bahan bacaan secara individu, dan sudah tenang.diam.

Langkah selanjutnya, guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahinya dengan rapi, dengan adanya arahan tersebut maka ada 11 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. 3 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang

diterimanya dengan digaris bawah dan rapi, sedangkan 15 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dengan digaris bawah dan rapi.

Setelah semua siswa melakukan aktivitas membaca, guru membentuk kelompok belajar, agar siswa dapat bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang mereka temui, pada saat membaca materi tadi. Kelompok ini sudah dibentuk guru di luar jam pelajaran agar mempermudah guru dalam mengelompokkan siswa berdasarkan ras, jenis kelamin, dan tingkat kecerdasan siswa. Guru membentuk kelompok secara heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dnegan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa yang ramai. Guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok, kelompok yang pertama (kelompok Naruto), Kelompok kedua (kelompok Spongebob), kelompok ketiga (Conan), dan kelompok keempat (Kelompok Doraemon). Dalam pembagian kelompok tersebut, semua siswa sudah menerima pembagian kelompok secara heterogen, menerima semua anggotanya dan membuat kelas menjadi kondusif.

Selanjutnya, guru memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok, pada siklus II ini, guru memberikan 4 media *flashcard*, tegasmenyikapi siswa yang medianya ingin ditukar dengan media kelompok lain dan menegur siswa lain yang ramai. Akibatnya, ada 2 siswa lainnya menerima semua medianya, tetapi masih ramai, sedangkan 27 siswa lainnya menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif. Setelah siswa menerima media *flashcard*, siswa mengamati beberapa gambar yang terdapat dalam media *flashcard* tersebut.

Selanjutnya, kegiatan elaborasi yang dilakukan guru adalah memberi tugas pada masing-masing kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada media *Flashcard* sesuai dengan materi di dalam media tersebut dan membimbing siswa membuat pertanyaan. Pada saat setiap kelompok diberi tugas menuliskan pertanyaannya, ada 2 siswa yang ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada masing-masing media, tetapi sesuai dengan materi yang lain. 10 siswa lainnya sudah membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media, dan pertanyaannya sesuai dengan materi di mediana, tetapi ada 17 siswa yang sudah membantu menuliskan semua pertanyaan pada masing-masing media berdasarkan materi di mediana.

Setelah itu, guru mengarahkan perwakilan tiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain. Kelompok Naruto kepada kelompok Conan dan sebaliknya, Kelompok Doraemon kepada kelompok Spongebob dan sebaliknya. Tetapi pada kegiatan ini, guru mengarahkan semua kelompok mengirimkan pertanyaan dan salamnya, tetapi masih membiarkan siswa lain yang membuat gaduh. Semua kelompok sudah mengirimkan salam dan pertanyaannya. Akibatnya, ada 5 siswa lain menerima pertanyaan dan salam, tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirmkannya. Ada juga 24 siswa lain yang sudah menerima kiriman salam dan pertanyaan, sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain.

Kemudian, setiap kelompok mengerjakan soal kiriman tersebut, 2 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan masih melakukan aktivitas lain, 6 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain,

dan fokus mengerjakannya, sedangkan 19 siswa ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain, sampai semua pertanyaan selesai dijawab dan fokus mengerjakannya. Guru membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain dengan menghampiri setiap kelompok, dan menegur siswa lain yang ramai. Guru juga membimbing semua kelompok mengembalikan pertanyaan yang sudah dijawab kepada kelompok asal untuk dikoreksi bersama anggota kelompoknya, dan memberikan bimbingan. Pada saat semua kelompok menerima jawaban atas pertanyaannya, ada 4 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{4}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Sedangkan, 6 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Sedangkan 12 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya, dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai dikoreksi, dan fokus menyelesaikannya. Kegiatan elaborasi yang terakhir adalah guru meminta tiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban dan medianya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. 2 siswa sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman lain, ada juga 27 siswa yang sudah mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

Dalam kegiatan elaborasi ini, guru sudah memainkan perannya karena sebagian besar siswa sudah ikut berdiskusi, aktif menuliskan pertanyaan dan jawaban, walaupun ada 2 siswa yang masih ramai.

Kegiatan Konfirmasi, dalam kegiatan konfirmasi guru memulai pelajaran dengan mengulas kembali semua pertanyaan-pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan menggunakan media *flashcard*. Pada saat guru membahas pertanyaan-pertanyaan dan jawabannya, ada 4 siswa yang sudah memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus. Sedangkan, 25 siswa lain memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus, serta mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru. Guru melakukan tanya jawab mengenai pertanyaan-pertanyaan yang muncul pada diskusi kelompok. Guru juga menjelaskan materi pelajaran dari bagan organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan Pemerintah, serta menjelaskan dari *powerpoint* yang sudah dibuat guru sebelumnya, serta menayangkan media audiovisual contoh organisasi resmi yaitu organisasi dinas perhubungan. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk menuliskan poin-poin penting dari materi yang sudah dipelajari. Pada saat guru menyampaikan materi dengan *powerpoint*, siswa fokus dan antusias mendengarkan dan melihat ke arah media *powerpoint* yang sudah disiapkan guru, apalagi ditambah dengan audiovisual. Setelah, guru menjelaskan materi, guru mengajak siswa tanya jawab mengenai materi yang ditampilkan dalam *powerpoint* maupun di dalam audiovisualnya.

Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, tepuk tangan, kata-kata, dan simbol/benda berupa gambar seperti kalung penghargaan). Kelompok terbaiknya adalah kelompok Naroto, kelompok terbaik ini dinilai berdasarkan kekompakan dalam berkerjasama, semua anggotanya sebagian besar ikut menuliskan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan

ikut mengoreksi jawaban kelompok lain, serta tidak berbicara sendiri dengan teman lainnya atau melakukan aktivitas yang tidak sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Guru juga memberikan motivasi kepada kelompok lain yang belum menunjukkan hasil maksimal.

Kegiatan penutupnya adalah guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang sudah dilakukan, menanyakan tentang materi yang belum dipahami. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari. Guru memberikan tes evaluasi, pelaksanaan tes evaluasi ini harus dikerjakan secara individu oleh semua siswa. pada saat siswa mengerjakan tes evaluasi, ada 5 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada lebih dari 5 pertanyaan kosong. 8 siswamengerjakan soal evaluasi secara individu, tetapi masih ada kurang dari 5 pertanyaan kosong, sedangkan 16 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan selesai semuanya. Guru memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya yaitu mempelajari materi mengenai organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### 4.1.3.3 Observasi Siklus III

Dalam pelaksanaan observasi, hal-hal pokok yang diamati adalah keterampilan guru, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar berupa afektif, psikomotorik, dan kognitif. Berikut beberapa hasil observasi pada siklus III.

#### 4.1.3.3.1 Deskripsi Observasi Keterampilan Guru

Data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.13 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III**

No	Indikator Keterampilan guru melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Skala Penilaian			
		(1)	(2)	(3)	(4)
1	Mempersiapkan media <i>flashcard</i>				✓
2	Membuka Pelajaran				
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai				✓
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara sendiri.				✓
5	Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.				✓
6	Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.			✓	
7	Memberikan empat media <i>flashcard</i> pada masing-masing kelompok.				✓
8	Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.				✓
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain.			✓	
10	Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.				✓
11	Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.				✓
12	Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> .				✓
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>flashcard</i> .				✓
14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik				✓
15	Menutup pelajaran				✓
<b>Total Skor</b>		<b>58</b>			
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>3,87</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sangat baik</b>			

Berdasarkan tabel 4.13, dapat dilihat data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus III adalah skor keterampilan guru yang diperoleh adalah 58 dengan

rata-rata skor yang diperoleh tersebut adalah 3,87 termasuk dalam kategori sangat baik. Setiap Indikator akan dirinci secara lebih jelas sebagai berikut.

a. Mempersiapkan media *flashcard*.

Pelaksanaan tindakan siklus III ini pada indikator mempersiapkan media *flashcard*, skor yang diperoleh 4. Deskriptor yang muncul pada indikator ini adalah deskriptor nomor 4 (sangat baik) dengan ketentuan guru mempersiapkan media *flashcard* dengan gambar yang berwarna dan terdapat informasi/pesan yang ingin disampaikan dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya. Deskriptor nomor 4 ini termasuk deskriptor yang sangat baik dari ketiga deskriptor yang lainnya.

b. Membuka pelajaran

Pelaksanaan tindakan siklus III, pada indikator membuka pelajaran memperoleh skor 4. Deskriptor yang muncul adalah guru membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran serta memotivasi siswa.

c. Memilih bahan bacaan yang sesuai

Indikator memilih bahan bacaan yang sesuai pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Deskriptor yang muncul adalah guru memilih bahan bacaan yang sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar yang lain.

d. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu.

Indikator meminta siswa mempelajari bacaan secara individu pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Pada indikator ini, guru meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya.

- e. Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

Indikator meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Pada indikator ini, guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahi dengan rapi.

- f. Membagi siswa dalam kelompok secara heterogen.

Indikator membagi siswa dalam kelompok secara heterogen pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, tetapi membiarkan siswa lain yang ramai. Seharusnya guru membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain, dan menegur siswa lain yang ramai.

- g. Memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok.

Indikator memberikan empat media *flashcard* pada masing-masing kelompok pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4.

Dengan deskriptor yang muncul adalah guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai

- h. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media.

Indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru menugaskan semua kelompok untuk menuliskan 4 pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan.

- i. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Indikator mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan dari kelompoknya pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 3. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaan dan salamnya dan membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Seharusnya kegiatan yang dilakukan guru adalah

mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh.

- j. Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

Indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru memberikan bimbingan pada semua kelompok tanpa ada siswa yang bertanya dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain.

- k. Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya.

Indikator mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan tanpa diminta oleh siswa.

- l. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*.

Indikator meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus III ini

memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media *flashcard*, jawaban dan pertanyaannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh.

- m. Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*.

Indikator menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *flashcard* pada pelaksanaan tindakan siklus III ini memperoleh skor 4. Dengan deskriptor yang muncul adalah guru membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media *flashcard* serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa.

- n. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

Guru mendapatkan skor 4 pada indikator ini, dengan deskriptor guru adalah guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman, kata-kata, tepuk tangan, dan benda/symbol.

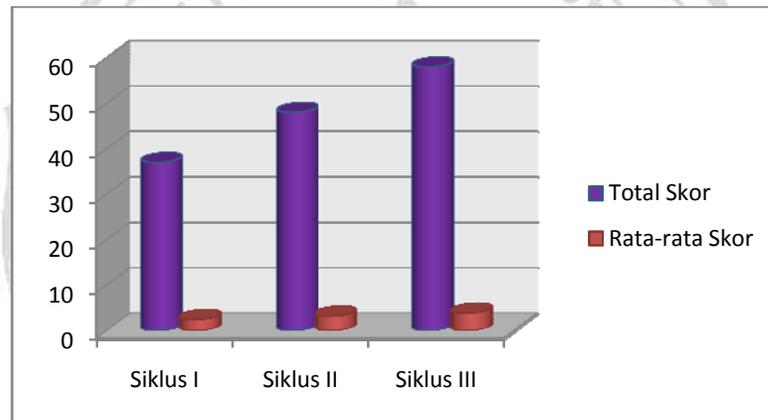
- o. Menutup pelajaran

Guru mendapatkan skor 4 pada indikator ini, yaitu guru menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi pelajaran, memberikan soal

evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.

Peningkatan keterampilan guru dalam mengajar PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcards* sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan.

Peningkatan keterampilan guru dalam setiap siklus dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 4.7** Diagram Perbandingan Keterampilan Guru Setiap Siklus

Berdasarkan gambar 4.7 diagram perbandingan keterampilan guru setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dari siklus I sampai dengan siklus III. Jumlah skor total keterampilan guru siklus I adalah 37 dengan rata-rata skor 2,47. Siklus II adalah 48 dengan rata skor-skor 3,20. Siklus III adalah 58 dengan rata-rata skor 3,87.

Permasalahan yang muncul dari siklus I sampai siklus III merupakan komponen yang selalu tidak muncul pada keterampilan guru dalam mengajar melalui model LEGQ berbasis media *flashcard*. Komponen yang tidak muncul

yaitu pada indikator membagi siswa dalam kelompok heterogen dengan deskriptor membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai. Selanjutnya, pada indikator mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain, dengan deskriptor mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta membiarkan siswa membuat kelas menjadi gaduh.

Dari semua deskriptor yang tidak muncul tersebut, dikarenakan ada 2 siswa yang masih berbicara dengan teman lainnya, guru kesulitan menegur 2 siswa tersebut karena siswa tersebut terkenal bandel di kelasnya.

#### 4.1.3.3.2 Deskripsi Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam setiap indikator diamati dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang telah dibuat. Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III**

No	Indikator Aktivitas Siswa melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>flashcard</i> .	-	7	12	10	90	3,10
2	Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.	-	-	-	29	116	4,00
3	Mempelajari bacaan secara Individu.	-	3	13	13	97	3,34
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.	11	3	-	15	77	2,67
5	Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.	-	-	-	29	116	4,00
6	Menerima empat media <i>flashcard</i> yang diberikan guru.	-	-	2	27	114	3,93

7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.	-	2	10	17	102	3,52
8	Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.	-	-	5	24	111	3,83
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.	-	2	9	18	103	3,55
10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.	-	4	6	19	102	3,52
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>flashcard</i> setelah ada perintah dari guru.	-	-	2	27	114	3,93
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.	-	-	4	25	112	3,86
13	Mengerjakan soal evaluasi	-	5	8	16	98	3,38
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>1352</b>
<b>Rata-rata skor total</b>							<b>46,63</b>
<b>Rata-rata skor</b>							<b>3,59</b>
<b>Kategori</b>							<b>Sangat baik</b>

Berdasarkan tabel 4.14, dapat dilihat bahwa jumlah skor yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 1352 dengan rata-rata skor total 46,63 dan rata-rata skor 3,59 termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan perolehan skor setiap indikator yang berbeda-beda yang akan dijelaskan secara lebih rinci berikut ini.

- a. Kesiapan mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*.  
 Pada indikator ini, 7 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku paket, pensil, dan bolpoin tetapi sudah memperhatikan medianya. Ada 12 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran, dilihat dengan adanya buku paket, alat tulis, buku pegangan, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya. Sedangkan, 10 siswa lainnya siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn,

buku paket PKn lain, dan memperhatikan medianya serta memahami pesan dari media yang ditampilkan.

- b. Menerima bahan bacaan yang dipilih guru.

Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 mendapatkan skor 4 dengan deskriptor siswa menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut.

- c. Membaca bacaan secara Individu.

Ada 3 siswa membaca bahan bacaan secara kelompok, dan sudah tenang. 13 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain. Sedangkan, 13 siswa lainnya membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu dan sudah tenang.

- d. Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.

11 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya tanpa menggaris bawah dan berantakan. 3 siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi. Sedangkan, 15 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dengan digaris bawah dan rapi.

- e. Menerima pembagian kelompok heterogen dari guru.

Pada indikator ini, 29 siswa menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif.

- f. Menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru.

Pada indikator ini, 2 siswa menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya tetapi masih ramai. Sedangkan, 27 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif.

- g. Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media.

2 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi yang lain. Selanjutnya, 10 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 7 siswa ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya.

- h. Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya.

Pada indikator ini, 5 siswa menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 24 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan

memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya.

- i. Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain.

2 siswa lainnya ikut mengerjakan  $1/2$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 9 siswa lainnya ikut mengerjakan  $1/2$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 18 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya.

- j. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya.

Pada indikator ini, 4 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya  $1/4$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Sedangkan, 6 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya  $1/2$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Selanjutnya, ada 19 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua jawaban selesai dikorekai dan fokus menyelesaikannya.

- k. Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru.

Dari 29 siswa, 2 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 27 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif.

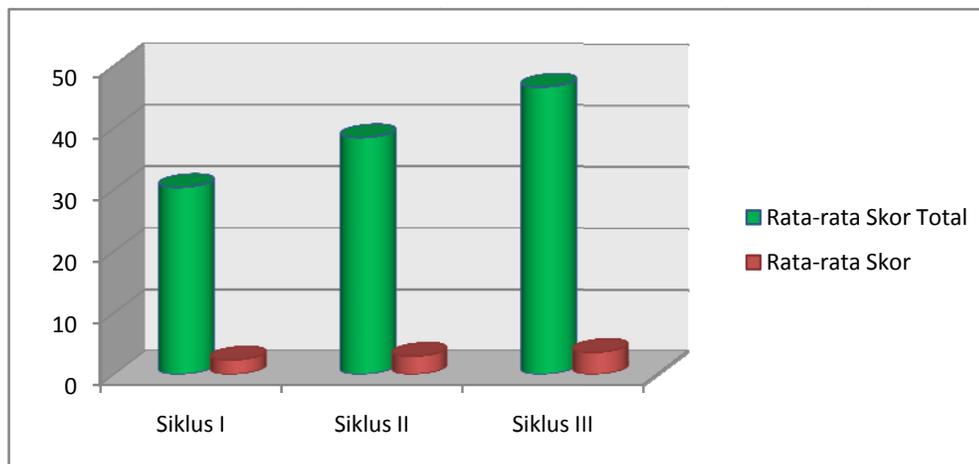
- l. Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab.

Pada indikator ini, 4 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru dan sudah fokus. Sedangkan, 25 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru

- m. Mengerjakan soal evaluasi

Pada pelaksanaan tindakan siklus III, ada 5 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. 8 siswa lainnya mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Sedangkan, 16 siswa lainnya yang mengerjakan soal evaluasi secara individu dan dikerjakan semuanya.

Data aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan aktivitas siswa pada siklus I sampai dengan siklus III dapat dilihat melalui diagram di bawah ini.



**Gambar 4.8** Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa Setiap Siklus

Berdasarkan gambar 4.8 diagram perbandingan aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Rata-rata skor total aktivitas siswa siklus I adalah 27,59 dengan rata-rata skor 2,30. Siklus II adalah 35,44 dengan rata skor-skor 2,95. Siklus III adalah 43,25 dengan rata-rata skor 3,60.

Indikator yang masih kurang maksimal pada aktivitas siswa siklus III, adalah memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami. Di sini, ada 11 siswa yang masih mendapatkan skor 1, yaitu memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. Permasalahan ini disebabkan karena siswa merasa kesulitan memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya, mereka sulit memilih hal-hal apa saja yang tidak mereka pahami, akibatnya mereka memutuskan memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. Peran guru seharusnya, membimbing siswa

mencari kata-kata/hal-hal yang tidak mereka pahami, guru juga seharusnya memilih bahan bacaan yang lebih luas jangkauannya dari bahan bacaan yang dipilih guru kemarin.

#### 4.1.3.4 Paparan Hasil Belajar Siklus III

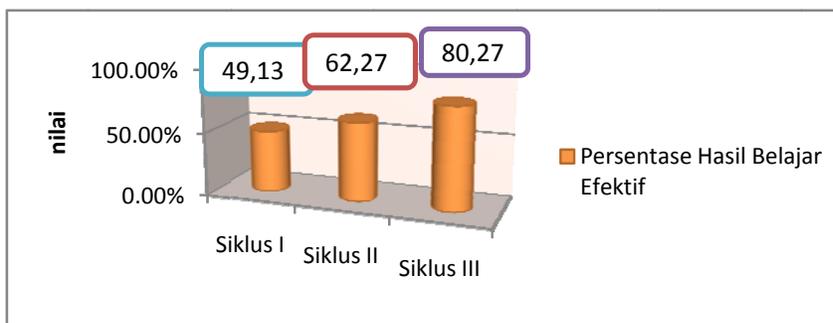
Berdasarkan evaluasi pada proses pembelajaran PKn yang meliputi penilaian sikap dan psikomotorik diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 4.15 Hasil Belajar (afektif) siswa Siklus III**

No	Indikator Penilaian Sikap melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		0	1	2	3		
1	Kerjasama	-	3	13	13	68	2,35
2	Tanggung jawab	-	3	12	14	69	2,38
3	Disiplin	-	5	9	15	68	2,35
4	Saling Percaya	-	2	9	18	74	2,55
5	Tidak Merasa Paling Hebat	-	3	11	15	70	2,41
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>349</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>12,04</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>2,41</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Sangat baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.15, dapat dilihat bahwa jumlah skor hasil belajar afektif yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 349 dengan rata-rata skor total 12,04 dan rata-rata skor 2,41 termasuk dalam kategori sangat baik.

Perbandingan hasil belajar afektif setiap siklus akan disajikan dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 4.9** Diagram Perbandingan Hasil Belajar Afektif Setiap Siklus

Pada diagram tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan sikap siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Peningkatan rata-rata afektif siswa dari siklus I ke siklus II mengalami persentase peningkatan 13,14 % dan terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus II ke siklus III dengan persentase 18,00%.

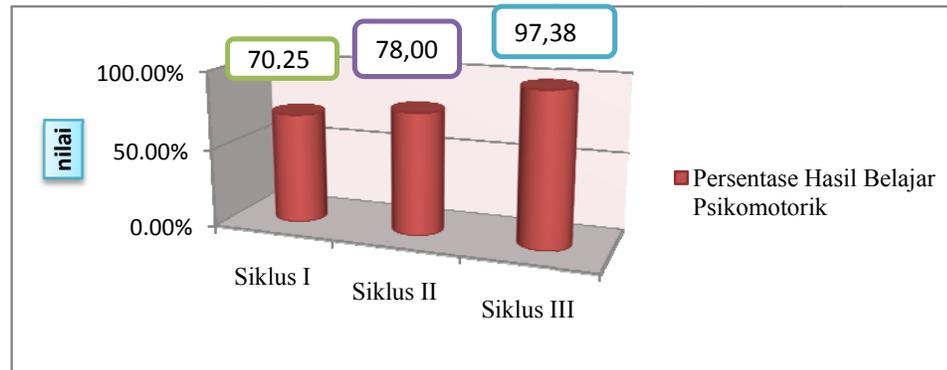
Sedangkan, untuk hasil belajar psikomotorik disajikan dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.16** Hasil belajar psikomotorik Siswa Siklus III

No	Indikator Hasil belajar psikomotorik melalui model LEGQ berbasis media <i>Flashcard</i>	Perolehan skor				Jumlah total skor	Rata-rata Skor
		1	2	3	4		
1	Mengirimkan salam dan pertanyaan	-	-	5	24	111	3,83
2	Mengumpulkan media <i>flashcard</i>	-	-	2	27	114	3,93
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>						<b>225</b>	
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>7,79</b>	
<b>Rata-rata skor</b>						<b>3,89</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Sangat baik</b>	

Berdasarkan tabel 4.16, dapat dilihat bahwa jumlah skor Hasil belajar psikomotorik yang diperoleh seluruh siswa di kelas V adalah 225 dengan rata-rata skor total 7,79 dan rata-rata skor 3,89 termasuk dalam kategori sangat baik.

Perbandingan data setiap siklus dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



**Gambar 4.10** Diagram Perbandingan Hasil belajar psikomotorik Siswa Setiap

### Siklus

Pada diagram tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan psikomotorik siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Peningkatan rata-rata psikomotorik siswa dari siklus I ke siklus II mengalami persentase peningkatan 7,25 % dan terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus II ke siklus III dengan persentase 19,38 %.

Sedangkan, evaluasi pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang pada siklus III dibandingkan dengan data Siklus II diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 4.17** Hasil belajar PKn (kognitif) siswa siklus III

No	Nilai	Keterangan
1	80	Tuntas
2	80	Tuntas
3	67	Tuntas
4	73	Tuntas
5	80	Tuntas
6	67	Tuntas
7	100	Tuntas
8	100	Tuntas
9	100	Tuntas
10	73	Tuntas
11	80	Tuntas
12	100	Tuntas

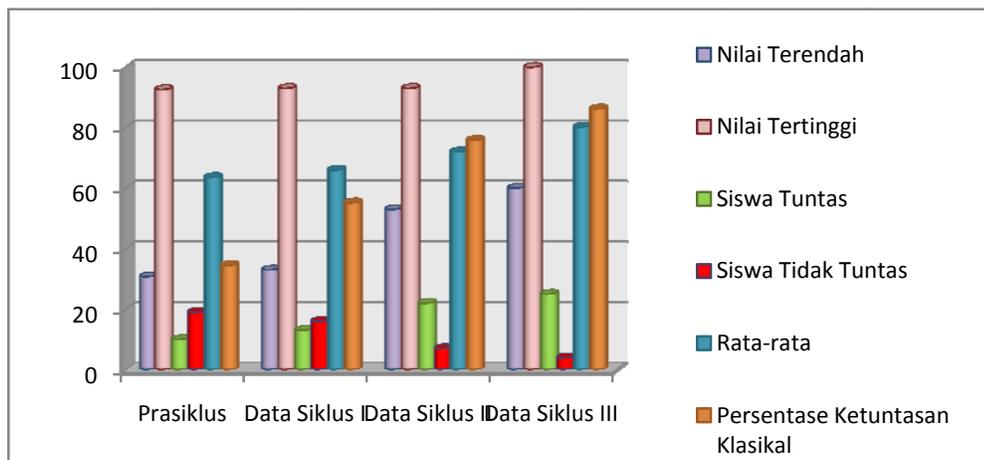
13	87	Tuntas
14	80	Tuntas
15	87	Tuntas
16	60	Tidak Tuntas
17	60	Tidak Tuntas
18	100	Tuntas
19	80	Tuntas
20	73	Tuntas
21	60	Tidak Tuntas
22	93	Tuntas
23	73	Tuntas
24	87	Tuntas
25	60	Tidak Tuntas
26	73	Tuntas
27	73	Tuntas
28	100	Tuntas
29	80	Tuntas

**Tabel 4.18 Perbandingan Hasil Belajar (kognitif) Siklus II dengan Siklus III**

No	Pencapaian	Data	Data
		Siklus II	Siklus III
1	Nilai terendah	53	60
2	Nilai tertinggi	93	100
3	Rata-rata	72	80,21
4	Siswa Tuntas	22	25
5	Siswa Tidak Tuntas	7	4
6	Persentase Ketuntasan klasikal	75,86 %	86,20 %

Berdasarkan tabel 4.18, dapat diketahui data siklus III setelah dilaksanakan tindakan, nilai terendah siswa kelas V SDN Gunungpati 02 pada mata pelajaran PKn adalah 60, nilai tertinggi 100 dengan rata - rata 80,21 dan ketuntasan klasikal 86,20 %.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif setiap siklusnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.



**Gambar 4.11** Diagram Perbandingan Hasil Belajar kognitif Data Awal dengan Setiap Siklus

Berdasarkan gambar 4.11, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dari siklus I sampai dengan siklus III. Dari Data awal ke siklus I persentase kenaikan ketuntasan klasikal adalah 20,69%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 20,69% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 10,34%.

#### 4.1.3.5 Refleksi

Hasil refleksi pada pelaksanaan tindakan siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru meningkat dibandingkan dengan siklus- siklus sebelumnya dengan perolehan skor 58 dan telah mencapai indikator keberhasilan.
- b. Aktivitas siswa juga meningkat dengan perolehan skor total 1352 dengan rata - rata skor setiap siswa 46,63 termasuk dalam kategori sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan.

- c. Hasil belajar pada ranah afektif yang diperoleh adalah rata-rata skor total 12,04 dengan kategori sangat baik, persentase sebesar 80,27 %.
- d. Hasil belajar pada ranah psikomotorik yang diperoleh adalah rata-rata skor total 7,89 dengan kategori sangat baik, persentase sebesar 97,38 %.
- e. Hasil belajar belajar pada ranah kognitif yang diperoleh adalah nilai terendah 60 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 80,21 dan persentase ketuntasan klasikal 86,20% dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya ketuntasan klasikal 80%.
- f. Pada saat diskusi kelompok hanya 2 siswa yang masih berbicara dengan teman lainnya, tetapi mereka tetap ikut menuliskan pertanyaan dan ikut menjawab pertanyaan dari kelompok lain. Jadi, hal itu tidak begitu berpengaruh terhadap siswa lainnya dan terhadap kegiatan belajar yang berlangsung.
- g. Siswa sudah berani menjawab dan berpendapat apabila guru bertanya tentang materi.
- h. Seluruh siswa SDN Gunungpati 02 sudah melakukan aktivitas membaca dengan serius.

#### 4.1.3.6 Rekapitulasi Data Data awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Rekapitulasi peningkatan kualitas pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada data Data awal, siklus I, siklus II, dan siklus

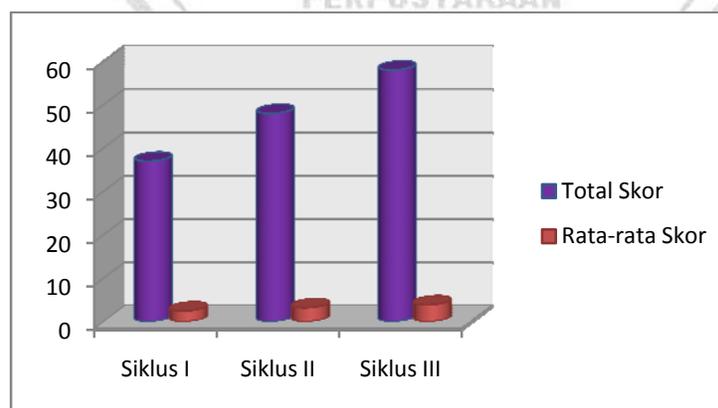
III. Rekapitulasi keterampilan guru siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.19 Rekapitulasi data Keterampilan setiap siklus**

Keterampilan Guru		
Siklus I	Total Skor	37
	Rata-rata Skor	2,47
	Kategori	Cukup
Siklus II	Total Skor	48
	Rata-rata Skor	3,20
	Kategori	Baik
Siklus III	Total Skor	58
	Rata-rata Skor	3,87
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.19, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru dari siklus I ke siklus II, dengan jumlah peningkatan 11. Sedangkan, peningkatan keterampilan guru dari siklus II ke siklus III, dengan jumlah peningkatan 10.

Rekapitulasi Keterampilan guru siklus I, siklus II, dan siklus II disajikan dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 4.12 Diagram Rekapitulasi Keterampilan gurusetiap siklus**

Berdasarkan gambar 4.12, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dari siklus I sampai siklus III. Jumlah skor total keterampilan guru siklus I adalah 37 dengan rata-rata skor 2,47. Siklus II adalah 48 dengan rata skor-skor 3,20 Siklus III adalah 46 dengan rata-rata skor 3,87.

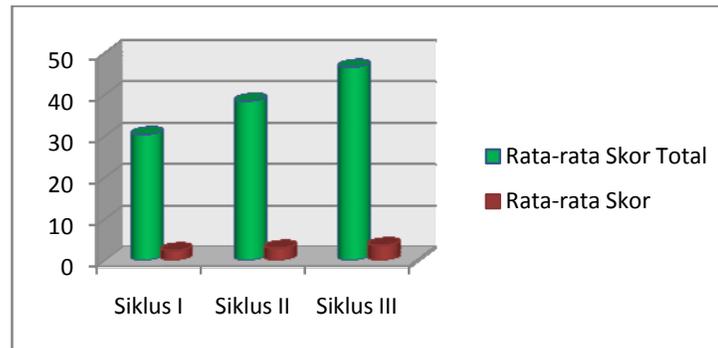
Selanjutnya, rekapitulasi Aktivitas siswa siklus I, Siklus II, dan Siklus III dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.20 Rekapitulasi data Aktivitas Siswa setiap siklus**

Aktivitas Siswa		
Siklus I	Rata-rata Skor Total	30,35
	Rata-rata Skor	2,33
	Kategori	Cukup
Siklus II	Rata-rata Skor Total	38,41
	Rata-rata Skor	2,95
	Kategori	Baik
Siklus III	Rata-rata Skor Total	46,63
	Rata-rata Skor	3,59
	Kategori	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4.20, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II, dengan jumlah peningkatan yaitu 8,06. Sedangkan, peningkatan aktivitas siswa dari siklus II ke siklus III, dengan jumlah peningkatan yaitu 8,22.

Rekapitulasi aktivitas siswa setiap siklus disajikan dalam diagram di bawah ini.



**Gambar 4.13** Diagram Rekapitulasi data aktivitas siswa setiap siklus

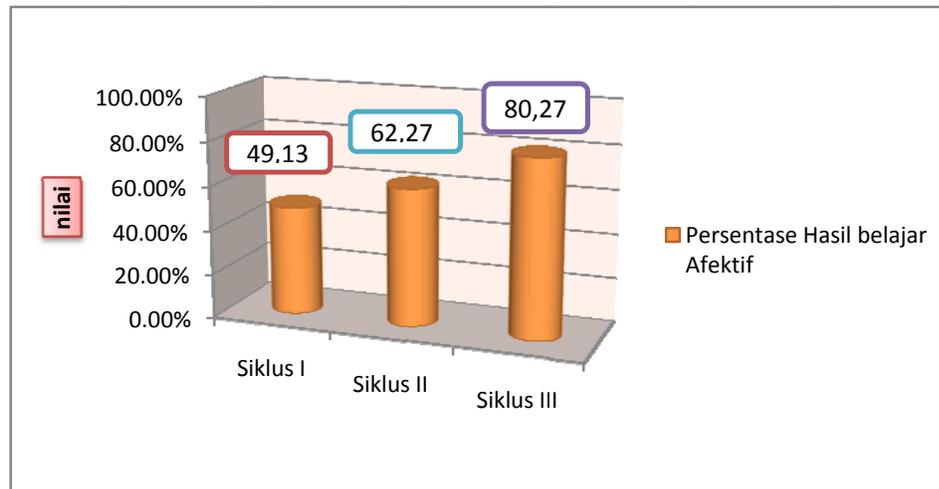
Pada gambar 4.13, menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III. Rata-rata skor total aktivitas siswa siklus I adalah 30,35 dengan rata-rata skor 2,33. Siklus II adalah 38,41 dengan rata-rata skor 2,95. Siklus III adalah 46,63 dengan rata-rata skor 3,59.

Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa dalam Pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

**Tabel 4.21** Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siswa setiap siklus

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah Skor total	214	279	349
2	Rata-rata skor total	7,37	9,62	12,04
3	Rata-rata skor	1,47	1,92	2,41
4	Persentase Ketuntasan Klasikal	49,13 %	62,27 %	80,27%

Berdasarkan tabel 4.21, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada ranah afektif dari siklus I ke siklus II sebesar 13,14 %, sedangkan pada siklus II ke siklus III sebesar 18,00%.



**Gambar 4.14 Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Afektif Siswasetiap siklus**

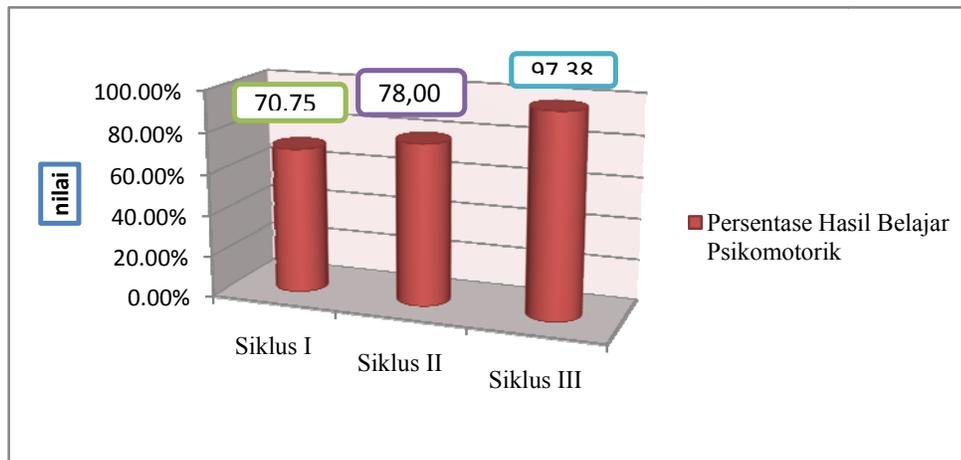
Berdasarkan gambar 4.14, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada ranah afektif dari siklus I sampai siklus III. Persentase siklus I 49,13 %, siklus II 62,27 %, dan siklus III 80,27 %.

Selanjutnya, rekapitulasi hasil belajar psikomotorik Siswa dalam Pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* secara lebih jelas disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

**Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Belajar Psikomotorik setiap siklus**

No	Pencapaian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah Skor total	164	181	225
2	Rata-rata skor total	5,66	6,24	7,79
3	Rata-rata skor	2,83	3,12	3,89
4	Persentase ketuntasan klasikal	70,75 %	78,00 %	97,38 %

Berdasarkan tabel 4.22, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotorik dari siklus I ke siklus II sebesar 7,25 %, sedangkan pada siklus II ke siklus III sebesar 19,38 %.



**Gambar 4.15 Diagram Rekapitulasi hasil belajar psikomotorik setiap siklus**

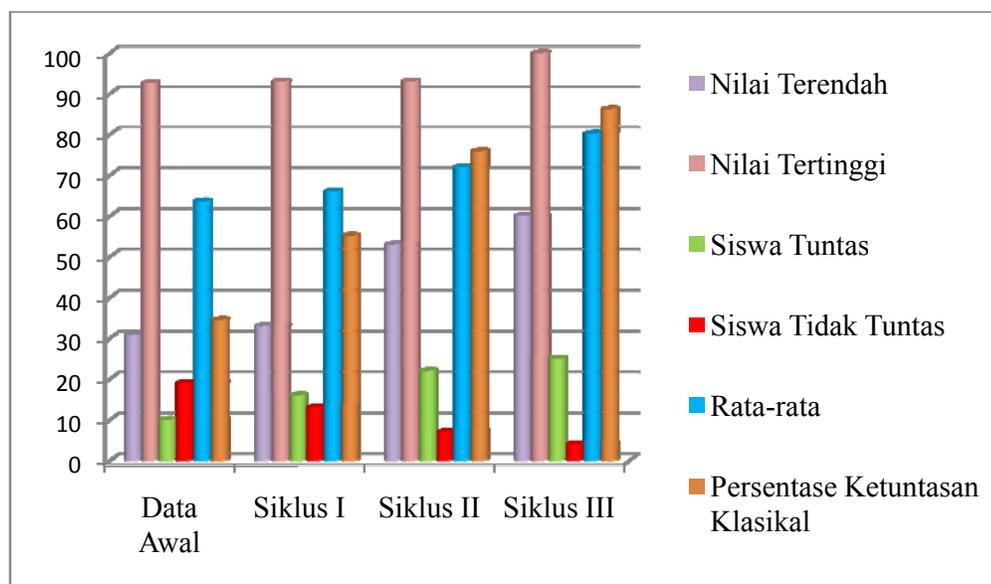
Berdasarkan gambar 4.15, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada ranah psikomotorik dari siklus I sampai siklus III. Persentase siklus I 70,25 %, siklus II 78,00 %, dan siklus III 97,38 %.

Selanjutnya, rekapitulasi hasil belajar pada ranah kognitif siswa dalam Pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* secara lebih jelas disajikan dalam tabel dan diagram berikut ini.

**Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Belajar (kognitif) Siswa setiap siklus**

No	Pencapaian	Data awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai terendah	30,80	33	53	60
2	Nilai tertinggi	92,60	93	93	100
3	Siswa Tuntas	10	16	22	25
4	Siswa Tidak Tuntas	19	13	7	4
5	Rata-rata	63,58	66	72	80,21
6	Persentase ketuntasan klasikal	34,48%	55,17 %	75,86%	86,20%

Berdasarkan tabel 4.23, menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif dari data Data awal ke siklus I sebesar 20,69 %, siklus I ke siklus II sebesar 20,69 %, sedangkan pada siklus II ke siklus III sebesar 10,34 %.



**Gambar 4.16** Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar kognitif setiap siklus

Pada gambar 4.16, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dari siklus I sampai dengan siklus III. Dari Data awal ke siklus I persentase kenaikan ketuntasan klasikal adalah 20,69%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 20,69% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 10,34%.

## 4.2 PEMBAHASAN

### 4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan pemaknaan temuan didasarkan pada temuan hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar setiap siklusnya pada

pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang.

4.2.1.1 Hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siklus I

4.2.1.1.1 *Keterampilan Guru Siklus I*

Keterampilan guru pada pelaksanaan tindakan siklus I mendapatkan skor 37 dengan rata - rata 2,47 termasuk dalam kategori cukup. Keterampilan guru mempersiapkan media *flashcard* mendapatkan skor 4. Guru sudah mempersiapkan media *flashcard* yang berwarna dan terdapat pesan/informasi di bagian belakang medianya. Guru mempersiapkan media *flashcard*, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, memfokuskan perhatian siswa terhadap hal yang belum mereka pahami sebelumnya, akibatnya guru akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miarso (dalam Hernawan, 2008: 11.18) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Setelah guru menyiapkan media *flashcard*, guru langsung masuk pada kegiatan awal pembelajaran, dengan mengucapkan salam, presensi, apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa mengenai pengertian organisasi dan contoh organisasi di sekolah secara umum, dan menyampaikan pokok materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004:

7.2) dalam hal membuka pelajaran guru harus mampu menjadikan siswa siap mental untuk memasuki persoalan yang akan dipelajari dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa sehingga, dapat menimbulkan minat dan pemusatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Guru juga memilih bahan bacaan yang sesuai. Bahan bacaan yang dipilih guru harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan perlu ditambah dari sumber belajar yang lain. Dengan adanya pemilihan bahan bacaan yang sesuai, maka pengetahuan yang didapat oleh siswa akan bertambah dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini. Sesuai dengan pendapat Zain dan Djamarah (2010:41) Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Bahan pelajaran harus sesuai dengan silabus dan kebutuhan peserta didik.

Guru meminta siswa mempelajari bacaan yang sudah dipilih guru secara individu. Keterampilan guru yang nampak pada indikator ini adalah keterampilan guru mengelola kelas dan mengadakan variasi. Keterampilan guru mengelola kelas nampak dalam indikator ini karena pada saat siswa melakukan aktivitas membaca, guru mengawasi aktivitas tersebut agar kelas tidak menjadi gaduh. Selanjutnya, guru juga mengadakan variasi pada indikator ini karena guru memberikan bacaan yang berbeda dengan bacaan yang ada dalam buku paket, jadi pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya berpusat pada buku paket saja. Aktivitas membaca ini perlu dilakukan oleh siswa karena melalui membaca siswa akan mendapatkan berbagai informasi yang mengglobal. Sesuai pendapat Turney

(dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran. Tetapi indikator ini guru hanya mendapatkan skor 1.

Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, dalam indikator ini keterampilan guru yang muncul juga keterampilan mengelola kelas dan mengadakan variasi. Indikator ini guru meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. Jadi, dalam indikator ini guru mendapatkan skor 1. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, akibatnya dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif. Juga sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru membagi siswa dalam kelompok heterogen. Pembagian kelompok secara heterogen sangat diperlukan karena siswa dapat berbagi pengalaman, dan pengetahuan dengan siswa lainnya yang mempunyai latar belakang, ras, dan tingkat kognitif yang berbeda-beda. Pembagian kelompok heterogen ini akan menimbulkan kegaduhan di dalam kelas karena ada siswa yang tidak terima jika satu kelompok dengan siswa lain yang tidak mereka senangi. Peran guru di sini adalah menciptakan dan memelihara kondisi belajar, serta

mengembalikan kondisi belajar seperti semula jika terdapat gangguan yang tidak diinginkan. Untuk mengantisipasi agar kelas tidak menjadi gaduh, guru sudah membentuk kelompok heterogen ini di luar jam pelajaran, jadi guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri terlebih dahulu dengan anggota kelompok lainnya. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, keterampilan yang nampak adalah keterampilan mengadakan variasi. Guru perlu mengadakan variasi agar siswa tidak merasa bosan, jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Jika siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran, maka bisa dipastikan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru tidak akan tercapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, akibatnya dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

Keterampilan guru mengajar kelompok kecil dan perorangan, muncul dalam indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi dalam media. Peran guru di sini adalah mengajar siswa dalam lingkup kelompok maupun setiap individu. Kelompok-kelompok tersebut diberi penjelasan mengenai tugas yang

harus dikerjakan bersama anggota kelompoknya, sedangkan masing-masing siswa mendapatkan pembagian tugas khusus dari ketua kelompoknya, guru hanya memberikan arahan dan bimbingan kepada setiap siswa tersebut, agar pertanyaan yang dituliskan sesuai dengan materi dalam media. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing serta (c) memudahkan belajar.

Guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. Pada indikator ini, guru mendapatkan skor 2 dengan deskriptor mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja dan membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Keterampilan guru yang muncul adalah keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengadakan variasi. Keterampilan guru dalam mengelola kelas kurang maksimal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya siswa lain yang masih ramai pada saat ada siswa lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya, akibatnya kelas menjadi gaduh. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan membimbing diskusi kelompok muncul pada indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan kiriman dari kelompok lain. Hal yang telah dilakukan guru dalam pembelajaran siklus I adalah memperjelas tugas-tugas

yang harus didiskusikan oleh siswa di dalam kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Guru memberikan bimbingan jika ada siswa yang mengalami kesulitan, guru membiarkan siswa yang melakukan aktivitas lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah melaksanakan diskusi dalam kelas.

Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. Pada indikator ini, guru hanya memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya. Seharusnya guru memberikan bimbingan tanpa diminta oleh siswa. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *Flashcard*. Guru meminta siswa mengumpulkan media dan pertanyaannya saja, serta membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Jadi, pengelolaan kelas oleh guru kurang maksimal karena masih ada sebagian besar siswa yang ramai. Guru juga belum mampu mengembalikan kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif.

Indikator selanjutnya adalah menyampaikan materi dengan membahas pertanyaan dan jawaban yang sudah ditulis oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*. Guru hanya membahas beberapa pertanyaan yang belum terjawab tanpa menuliskan poin-poin penting dari pertanyaan dan jawaban masing-masing

kelompok tersebut, serta membiarkan siswa yang ramai. Keterampilan guru yang nampak adalah keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya. Guru sudah baik penguasaan bahan ajarnya karena materi yang disampaikan benar dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa dan memberikan penekanan pada materi yang penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah memberikan informasi lisan maupun tertulis dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa. Selain itu juga sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menyajikan penjelasan mencakup kejelasan, penggunaan contoh untuk memperjelas dan pemberian tekanan pada bagian yang penting.

Keterampilan bertanya yang muncul pada pelaksanaan tindakan siklus I masih kurang optimal. Guru masih kurang dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa. Seharusnya hal yang dilakukan guru sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah mengajukan pertanyaan dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan siswa. Selain itu juga sesuai pendapat Zain dan Djamarah (2010:99) banyak hal yang harus diperhatikan guru dalam mengajukan pertanyaan yaitu kelancaran bertanya, penyusunan kata-kata, menstruktur pertanyaan, pemberian waktu untuk berpikir, pemerataan kesempatan secara pindah gilir, penunjukan siswa secara acak, kehangatan dan antusias guru terhadap jawaban siswa, prompting yang diberikan guru, dan pengubahan tuntutan tingkat kognitif dalam pertanyaan yang diajukan.

Pada kegiatan pembelajaran di siklus I guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa senyuman. Jadi, guru hanya mendapatkan skor 1 pada indikator ini. Hal ini kurang sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) guru harus mampu memberikan penguatan atau penghargaan yaitu berupa respon yang diberikan guru terhadap tindakan siswa. Respon yang diberikan guru bisa berupa penguatan positif misalnya tepuk tangan, dan pujian.

Pada kegiatan menutup pelajaran guru telah mampu mengajak siswa membuat rangkuman atau simpulan dari pokok materi, mengadakan evaluasi untuk melihat tingkat penguasaan materi siswa, dan memberikan tindak lanjut dengan pemberian tugas, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya. Pembuatan simpulan dilaksanakan bersama dengan siswa agar siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Guru sudah mendapatkan skor 4 pada indikator yang terakhir ini. Sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) dalam kegiatan menutup pelajaran guru harus mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa dan mampu mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa.

#### 4.2.1.1.2 *Aktivitas Siswa Siklus I*

Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *Flashcard*. Pada indikator ini, ada 10 siswa siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi mengacuhkan media *flashcard*. Sedangkan, 14 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi memperhatikan

medianya, tetapi ada 5 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran, hal ini dapat dilihat sudah adanya buku pegangan, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010:113) kesiapan adalah keseluruhan semua kesiapan kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban tertentu terhadap suatu situasi. Sesuai juga dengan pendapat Hamdani (2011:22) prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya berbeda dengan materi yang akan dipelajari, Sardiman (2011:100) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang selalu terkait dalam kegiatan belajar.

Indikator selanjutnya adalah siswa membaca bahan bacaan secara Individu. Semua siswa kelas V membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman lain. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. Siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di

dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain *visual activities* juga *mental activities*, diantaranya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Pada indikator menerima pembagian kelompok heterogen dari guru, 19 siswa menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai. Sedangkan, 10 siswa lainnya menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Pada indikator menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru, skor yang didapatkan siswa bervariasi. 7 siswa menerima 4 media *flashcard* tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain serta siswa masih ramai. 5 siswa menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya tetapi masih ramai. Sedangkan, 17 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya serta membuat kelas menjadi kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain itu juga *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Semua skor pada indikator menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media terisi

semua. Hal ini dibuktikan dengan adanya 5 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi lain. 8 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai materi lain. Selanjutnya, 11 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 5 siswa ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya, 15 siswa menerima kiriman pertanyaannya saja tetapi sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. 6 siswa menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 8 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Indikator siswa ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. 3 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{4}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas lain. 8 siswa lainnya ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 13 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 5 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya, 14 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Sedangkan, 15 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  dari semua jawabannya serta masih mengerjakan aktivitas lain. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman,

2011:101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Indikator selanjutnya adalah mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru. Dari 29 siswa, 18 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 11 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Pada indikator memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab, ada 8 siswa memperhatikan pembahasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya. 11 siswa memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktifitas yang lain, seperti menggambar, membaca buku cerita, dan sebagainya dan sudah tenang. Sedangkan, 10 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket. Pendapat lain yang berhubungan Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) salah satu aktivitas belajar seperti contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal,

menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.. Ada juga *learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Pada indikator yang terakhir yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi, ada 16 siswa yang mengerjakan soal evaluasi tetapi masih mencontek pekerjaan temannya. 4 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. Sedangkan 9 siswa lainnya sudah mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.

#### 4.2.1.1.3 Hasil Belajar Siswa Siklus I

Data hasil belajar afektif yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 214 dengan rata-rata skor total 7,37 dan rata-rata skor 1,47 termasuk dalam kategori cukup. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah 49,13 %. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar yang nomor 3 yaitu pembentukan sikap (afektif), belajar itu bertujuan untuk membentuk sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai yang berlaku.

Selanjutnya, data hasil belajar psikomotorik yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 164 dengan rata-rata skor total 5,66 dan rata-rata skor 2,83 termasuk dalam

kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah 70,75 %. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar nomor 2 yaitu penanaman konsep dan keterampilan, tujuan yang kedua ini lebih condong ke arah psikomotorik. keterampilan harus sering dilatih yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Jika keterampilan yang dimiliki terasah secara maksimal, maka hasil yang diharapkan juga akan maksimal.

Data hasil belajar yang terakhir yaitu hasil belajar kognitif yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I nilai terendah siswa di kelas V SDN Gunungpati 02 pada mata pelajaran PKn adalah 33, nilai tertinggi 93 dengan rata-rata 66 dan ketuntasan klasikal 55,17%. Hal ini mengalami peningkatan jika dibandingkan data awal yaitu dengan nilai terendah 30,80 , nilai tertinggi 92,60, rata-rata 63,58 dan ketuntasan klasikal 35,48%. Hal ini sesuai dengan pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2009:5), hasil belajar berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

4.2.1.2 Hasil Observasi Keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siklus II

*4.2.1.2.1 Keterampilan Guru Siklus II*

Pada pelaksanaan tindakan siklus II Keterampilan guru mendapatkan skor 48 dengan rata - rata 3,20 termasuk dalam kategori baik. Keterampilan guru

mempersiapkan media *flashcard* mendapatkan skor 4. Guru sudah maksimal dalam mempersiapkan media Flashcard karena gambar yang digunakan sudah berwarna dan terdapat pesan/informasi di belakang gambarnya. Guru mempersiapkan media *flashcard*, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, memfokuskan perhatian siswa terhadap hal yang belum mereka pahami sebelumnya, akibatnya guru akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miarso (dalam Hernawan, 2008: 11.18) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik, akibatnya dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Setelah guru menyiapkan media *flashcard*, guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan salam, apersepsi, yaitu menanyakan kembali mengenai contoh organisasi di sekolah yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan contoh organisasi di masyarakat secara umum. Apersepsi yang dilakukan guru mampu menimbulkan motivasi siswa di awal pembelajaran untuk melanjutkan pembahasan materi, hal ini terbukti sebagian besar siswa bersemangat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Guru sudah mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada saat mempelajari contoh-contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya. Guru juga sudah menyampaikan pokok materi yang akan dipelajari hari itu dan memotivasi siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) dalam hal membuka pelajaran guru harus

mampu menjadikan siswa siap mental untuk memasuki persoalan yang akan dipelajari dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa akibatnya dapat menimbulkan minat dan pemusatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Guru memilih bahan bacaan yang sesuai. Bahan bacaan yang dipilih guru harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan perlu ditambah dari sumber belajar yang lain. Dengan adanya pemilihan bahan bacaan yang sesuai, maka pengetahuan yang didapat oleh siswa akan bertambah dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini. Sesuai dengan pendapat Zain dan Djamarah (2010:41) Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Bahan pelajaran harus sesuai dengan silabus dan kebutuhan peserta didik.

Guru meminta siswa mempelajari bacaan yang sudah dipilih guru secara individu. Keterampilan guru yang nampak pada indikator ini adalah keterampilan guru mengelola kelas dan mengadakan variasi. Keterampilan guru mengelola kelas nampak dalam indikator ini karena pada saat siswa melakukan aktivitas membaca, guru mengawasi aktivitas tersebut agar kelas tidak menjadi gaduh. Tetapi pada tindakan siklus II ini guru membiarkan siswa melakukan aktivitas membaca yang dilakukan oleh siswa. Selanjutnya, guru juga mengadakan variasi pada indikator ini karena guru memberikan bacaan yang berbeda dengan bacaan yang ada dalam buku paket, jadi pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya berpusat pada buku paket saja. Aktivitas membaca

ini perlu dilakukan oleh siswa karena melalui membaca siswa akan mendapatkan berbagai informasi yang mengglobal. Indikator ini pada siklus II mendapatkan skor 3, guru sudah meminta siswa mempelajari bahan bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, dalam indikator ini keterampilan guru yang muncul juga keterampilan mengelola kelas dan mengadakan variasi. Pada indikator ini guru mendapatkan skor 3, karena guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru membagi siswa dalam kelompok heterogen. Pembagian kelompok secara heterogen sangat diperlukan karena siswa dapat berbagi pengalaman, dan pengetahuan dengan siswa lainnya yang mempunyai latar belakang, ras, dan tingkat kognitif yang berbeda-beda. Pembagian kelompok heterogen ini akan menimbulkan kegaduhan di dalam kelas karena ada siswa yang tidak terima jika satu kelompok dengan siswa lain yang tidak mereka senangi. Peran guru di sini adalah menciptakan dan memelihara kondisi belajar, serta mengembalikan kondisi belajar seperti semula jika terdapat gangguan yang tidak diinginkan. Untuk mengantisipasi agar kelas tidak menjadi gaduh, guru sudah

membentuk kelompok heterogen ini di luar jam pelajaran, jadi guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri terlebih dahulu dengan anggota kelompok lainnya. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, keterampilan yang nampak adalah keterampilan mengadakan variasi. Guru perlu mengadakan variasi agar siswa tidak merasa bosan, jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Jika siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran, maka bisa dipastikan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru tidak akan tercapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, akibatnya dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif.

Keterampilan guru mengajar kelompok kecil dan perorangan, muncul dalam indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi dalam media. Peran guru di sini adalah mengajar siswa dalam lingkup kelompok maupun setiap individu. Kelompok-kelompok tersebut diberi penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan bersama anggota kelompoknya, sedangkan masing-masing siswa mendapatkan pembagian tugas khusus dari ketua kelompoknya, guru hanya

memberikan arahan dan bimbingan kepada setiap siswa tersebut, agar pertanyaan yang dituliskan sesuai dengan materi dalam media. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing serta (c) memudahkan belajar.

Guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. Pada indikator ini, guru mendapatkan skor 2, dengan deskriptor mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja dan membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Keterampilan guru yang muncul adalah keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengadakan variasi. Keterampilan guru dalam mengelola kelas kurang maksimal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya siswa lain yang masih ramai pada saat ada siswa lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya, akibatnya kelas menjadi gaduh. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan membimbing diskusi kelompok muncul pada indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan kiriman dari kelompok lain. Hal yang telah dilakukan guru dalam pembelajaran siklus II adalah memperjelas tugas-tugas yang harus didiskusikan oleh siswa di dalam kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Guru memberikan bimbingan hanya pada

saat ada siswa yang mengalami kesulitan, guru belum menegur siswa yang melakukan aktivitas lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah melaksanakan diskusi dalam kelas.

Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. Pada indikator ini, guru sudah mengarahkan setiap kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan, dalam indikator ini guru sudah melakukannya dengan sangat baik. Keterampilan guru yang muncul dalam indikator ini adalah keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing serta (c) memudahkan belajar.

Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*. Guru sudah meminta siswa mengumpulkan media, jawaban dan pertanyaannya tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Jadi, pengelolaan kelas oleh guru kurang maksimal karena masih ada sebagian besar siswa yang ramai. Guru juga belum mampu mengembalikan kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru

menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Indikator menyampaikan materi dengan membahas pertanyaan dan jawaban yang sudah ditulis oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*. Guru sudah membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media *flashcard*. Keterampilan guru yang nampak adalah keterampilan menjelaskan, dan keterampilan bertanya. Guru sudah baik penguasaan bahan ajarnya karena materi yang disampaikan benar dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa dan memberikan penekanan pada materi yang penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah memberikan informasi lisan maupun tertulis dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa. Selain itu juga sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menyajikan penjelasan mencakup kejelasan, penggunaan contoh untuk memperjelas dan pemberian tekanan pada bagian yang penting.

Keterampilan bertanya guru juga sudah terlihat optimal pada pelaksanaan tindakan siklus II. Guru mampu mengungkapkan pertanyaan secara jelas, dan mengadakan pemindahan giliran menjawab bagi siswa. Guru lebih menunjuk siswa yang belum pernah menjawab daripada yang sudah menjawab dengan tujuan untuk pemerataan kesempatan. Siswa lebih senang menjawab secara bersama-sama, akibatnya guru menunjuk salah satu siswa yang belum pernah menjawab dengan dibantu oleh siswa lain yang bisa menjawab. Hal yang

telah dilakukan guru sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah mengajukan pertanyaan dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan siswa. Selain itu juga sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) banyak hal yang harus diperhatikan guru dalam mengajukan pertanyaan yaitu kelancaran bertanya, penyusunan kata-kata, menstruktur pertanyaan, pemberian waktu untuk berpikir, pemerataan kesempatan secara pindah gilir, penunjukan siswa secara acak, kehangatan dan antusias guru terhadap jawaban siswa, prompting yang diberikan guru, dan perubahan tuntutan tingkat kognitif dalam pertanyaan yang diajukan.

Indikator selanjutnya, guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. Guru telah memberikan penghargaan verbal berupa pujian, respon positif terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penghargaan gestural yang diberikan guru adalah pemberian tepuk. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) guru harus mampu memberikan penguatan yaitu berupa respon yang diberikan guru terhadap tindakan siswa. Respon yang diberikan guru bisa berupa penguatan positif misalnya tepuk tangan, dan pujian.

Indikator yang terakhir, guru menutup pelajaran dengan melakukan peninjauan kembali terhadap pemahaman materi yang telah dipelajari siswa dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, membuat kesimpulan materi bersama dengan siswa, melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, dan memberikan tindak lanjut, serta merencanakan pembelajaran selanjutnya. Sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2)

dalam kegiatan menutup pelajaran guru harus mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa dan mampu mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa.

#### 4.2.1.2.2 Aktivitas Siswa Siklus II

Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Pada indikator ini, ada 7 siswa siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, bolpoin tetapi mangacuhkan media *flashcard*. Sedangkan, 16 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi sudah memperhatikan medianya, sedangkan 6 siswa lain sudah siap mengikuti pelajaran, hal ini dapat dilihat sudah adanya buku pegangan, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambar. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 113) kesiapan adalah keseluruhan semua kesiapan kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban tertentu terhadap suatu situasi. Sesuai juga dengan pendapat Hamdani (2011: 22) prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut. Sardiman (2011: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang selalu terkait dalam kegiatan belajar.

Indikator selanjutnya adalah siswa membaca bahan bacaan secara Individu. 6 siswa dari 29 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman lain. 16 siswa lainnya membaca bahan bacaan dari guru secara berkelompok dan sudah tenang. Selanjutnya, 6 siswa membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain. Ada 1 siswa yang sangat baik mempelajari bahan bacaan dari guru secara individu dan sudah tenang. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

Setelah siswa membaca bahan bacaan, selanjutnya siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami. Ada 20 siswa yang memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. 2 siswa lainnya memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi. Sedangkan, 7 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dengan digaris bawah dan rapi. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain *visual activities* juga *mental activities*, diantaranya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Pada indikator menerima pembagian kelompok heterogen dari guru. 12 siswa menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai. Sedangkan, 17 siswa lainnya menerima pembagian

kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta tidak menimbulkan keramaian. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Pada indikator menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru. 3 siswa menerima 4 media *flashcard* tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain serta siswa masih ramai. 6 siswa menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya tetapi masih ramai. Sedangkan, 20 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya serta membuat kelas menjadi kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain itu juga *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Semua skor pada indikator menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media terisi semua. Hal ini dibuktikan dengan adanya 3 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi lain. 2 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi lain. Selanjutnya, 17 siswa ikut berdiskusi tetapi hanya membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 7 siswa lainnya ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di

medianya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. 19 siswa yang menerima kiriman pertanyaan tetapi sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. 6 siswa menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 4 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Indikator siswa ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. 9 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 8 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 12 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus mengerjakannya. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman,

2011:101) *mental activities* misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. 7 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{4}$  dari semua jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. 12 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  jawabannya serta masih melakukan aktivitas lain. Sedangkan, 10 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai terjawab dan fokus menyelesaikannya. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Indikator selanjutnya adalah mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru. Dari 29 siswa, 15 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih

berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 14 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Pada indikator memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. Ada 19 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus. Sedangkan, 10 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, fokus, serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket. Pendapat lain yang berhubungan Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) salah satu aktivitas belajar seperti contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.. Ada juga *learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Pada indikator yang terakhir yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi, ada 10 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. 9 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Sedangkan 10 siswa lainnya sudah mengerjakan soal evaluasi secara individu, dan semua soal selesai terjawab. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis

cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.

#### *4.2.1.2.3 Hasil Belajar Siswa Siklus II*

Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data hasil belajar afektif yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 279 dengan rata-rata skor total 9,62 dan rata-rata skor 1,92 termasuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah 62,27 %. Terdapat peningkatan hasil belajar afektif pada siklus II, dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan siklus I yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 214 dengan rata-rata skor total 7,37 dan rata-rata skor 1,47 termasuk dalam kategori cukup. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah 49,13 %. Peningkatan tersebut sebesar 13,14 %. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar yang nomor 3 yaitu pembentukan sikap (afektif), belajar itu bertujuan untuk membentuk sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai yang berlaku.

Selanjutnya, data hasil belajar psikomotorik yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 181 dengan rata-rata skor total 6,24 dan rata-rata skor 3,12 termasuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah 78,00 %. Terdapat peningkatan hasil belajar psikomotorik pada siklus II, dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan siklus I yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 164 dengan rata-rata skor total

5,66 dan rata – rata skor 2,83 termasuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I adalah 70,75 %. Peningkatan itu sebesar 7,25 %. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar nomor 2 yaitu penanaman konsep dan keterampilan, tujuan yang kedua ini lebih condong ke arah psikomotorik. keterampilan harus sering dilatih yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Jika keterampilan yang dimiliki terasah secara maksimal, maka hasil yang diharapkan juga akan maksimal.

Data hasil belajar yang terakhir yaitu hasil belajar kognitif nilai terendah 53, nilai tertinggi 93 dengan rata-rata 72 dan ketuntasan klasikal 75,86%. Ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan pada pelaksanaan tindakan siklus I dengan nilai terendah 33, nilai tertinggi 93 dengan rata- rata 66 dan ketuntasan klasikal 55,17 %. Hal ini sesuai dengan pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2009: 5), hasil belajar berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

4.2.1.3 Hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa siklus III

#### 4.2.1.3.1 Keterampilan guru siklus III

Pada pelaksanaan tindakan siklus III Keterampilan guru mendapatkan skor 46 dengan rata - rata 3,83 termasuk dalam kategori sangat baik. Keterampilan guru mempersiapkan media *flashcard* mendapatkan skor 4. Guru sudah maksimal dalam mempersiapkan media *flashcard* karena gambar yang digunakan sudah berwarna dan terdapat pesan/informasi di belakang gambarnya. Guru mempersiapkan media *flashcard*, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, memfokuskan perhatian siswa terhadap hal yang belum mereka pahami sebelumnya, akibatnya guru akan lebih mudah dalam menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miarso (dalam Hernawan, 2008: 11.18) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak didik, akibatnya dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Setelah guru menyiapkan media *flashcard*, indikator selanjutnya adalah Guru membuka pelajaran guru dengan mengingatkan materi yang akan dibahas, mengadakan apersepsi yang menarik perhatian siswa dengan menanyakan kembali contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya dengan melemparkan pertanyaan kepada siswa secara bergantian, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa. Apersepsi yang dilakukan guru mampu menimbulkan motivasi siswa di awal pembelajaran untuk melanjutkan pembahasan materi mengenai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah beserta penjelasan tiap

contohnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) dalam hal membuka pelajaran guru harus mampu menjadikan siswa siap mental untuk memasuki persoalan yang akan dipelajari dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman siswa akibatnya dapat menimbulkan minat dan pemusatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Guru memilih bahan bacaan yang sesuai. Bahan bacaan yang dipilih guru harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan perlu ditambah dari berbagai sumber belajar yang lain. Dengan adanya pemilihan bahan bacaan yang sesuai, maka pengetahuan yang didapat oleh siswa akan bertambah dan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman sekarang ini. Sesuai dengan pendapat Zain dan Djamarah (2010:41) Bahan pelajaran adalah substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar. Tanpa bahan pelajaran proses belajar mengajar tidak akan berjalan. Bahan pelajaran harus sesuai dengan silabus dan kebutuhan peserta didik.

Guru meminta siswa mempelajari bacaan yang sudah dipilih guru secara individu. Keterampilan guru yang nampak pada indikator ini adalah keterampilan guru mengelola kelas dan mengadakan variasi. Keterampilan guru mengelola kelas nampak dalam indikator ini karena pada saat siswa melakukan aktivitas membaca, guru mengawasi aktivitas tersebut agar kelas tidak menjadi gaduh. Selanjutnya, guru juga mengadakan variasi pada indikator ini karena guru memberikan bacaan yang berbeda dengan bacaan yang ada dalam buku paket, jadi pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak hanya berpusat pada buku paket saja. Aktivitas membaca ini perlu dilakukan oleh siswa karena melalui membaca siswa

akan mendapatkan berbagai informasi yang mengglobal. Indikator ini pada siklus III mendapatkan skor 4, guru sudah meminta siswa mempelajari bahan bacaan secara individu dan mengawasi dalam aktivitas membacanya. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami, dalam indikator ini keterampilan guru yang muncul juga keterampilan mengelola kelas dan mengadakan variasi. Pada indikator ini guru mendapatkan skor 4, karena guru meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dan sudah mengarahkan siswa untuk menggaris bawahinya dengan rapi. Guru menjaga kondisi kelas agar tidak terjadi kegaduhan dengan cara menegur siswa yang tidak melakukan aktivitas memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru membagi siswa dalam kelompok heterogen. Pembagian kelompok secara heterogen sangat diperlukan karena siswa dapat berbagi pengalaman, dan pengetahuan dengan siswa lainnya yang mempunyai latar belakang, ras, dan tingkat kognitif yang berbeda-beda. Pembagian kelompok heterogen ini akan menimbulkan kegaduhan di dalam kelas karena ada siswa yang tidak terima jika satu kelompok dengan siswa lain yang tidak mereka senangi. Peran guru di sini adalah menciptakan dan memelihara kondisi belajar, serta

mengembalikan kondisi belajar seperti semula jika terdapat gangguan yang tidak diinginkan. Untuk mengantisipasi agar kelas tidak menjadi gaduh, guru sudah membentuk kelompok heterogen ini di luar jam pelajaran, jadi guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyesuaikan diri terlebih dahulu dengan anggota kelompok lainnya. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Guru memberikan 4 media *flashcard* pada masing-masing kelompok, keterampilan yang nampak adalah keterampilan mengadakan variasi. Guru perlu mengadakan variasi agar siswa tidak merasa bosan, jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. Jika siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran, maka bisa dipastikan tujuan pembelajaran yang diharapkan guru tidak akan tercapai. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, akibatnya dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif. Pada indikator ini, guru sudah memberikan 4 media *Flashcard*, tegas menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan kelompok lain, serta menegur siswa lain yang ramai. Jadi, pada indikator ini guru mendapatkan skor 4 yaitu sangat baik.

Keterampilan guru mengajar kelompok kecil dan perorangan, muncul dalam indikator menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat

pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi dalam media. Guru mendapatkan skor 4 (sangat baik) pada indikator ini karena guru sudah menugaskan setiap kelompok menuliskan 4 pertanyaan pada masing-masing media dan disesuaikan dengan materi dalam media. Peran guru di sini adalah mengajar siswa dalam lingkup kelompok maupun setiap individu. Kelompok-kelompok tersebut diberi penjelasan mengenai tugas yang harus dikerjakan bersama anggota kelompoknya, sedangkan masing-masing siswa mendapatkan pembagian tugas khusus dari ketua kelompoknya, guru hanya memberikan arahan dan bimbingan kepada setiap siswa tersebut, agar pertanyaan yang dituliskan sesuai dengan materi dalam media. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing serta (c) memudahkan belajar.

Guru mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. Pada indikator ini, guru mendapatkan skor 3 (baik), dengan deskriptor mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya tetapimembiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh. Keterampilan guru yang muncul adalah keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengadakan variasi. Keterampilan guru dalam mengelola kelas kurang maksimal. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya siswa lain yang masih ramai pada saat ada siswa lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya, akibatnya kelas menjadi gaduh. Sesuai pendapat Turney (dalam

Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan membimbing diskusi kelompok muncul pada indikator membimbing setiap kelompok mengerjakan kiriman dari kelompok lain. Hal yang telah dilakukan guru dalam pembelajaran siklus III adalah memperjelas tugas-tugas yang harus didiskusikan oleh siswa di dalam kelompok dan membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Guru memberikan bimbingan pada semua kelompok tanpa ada yang bertanya dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain. Jadi, guru sudah melakukan indikator ini dengan sangat baik dan mendapatkan skor 4. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010:59) menyatakan peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah melaksanakan diskusi dalam kelas.

Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. Pada indikator ini, guru sudah mengarahkan setiap kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan tanpa diminta oleh siswa, dalam indikator ini guru sudah melakukannya dengan sangat baik dan mendapatkan skor 4. Keterampilan guru yang muncul dalam indikator ini adalah keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) Komponen-komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan

perorangan meliputi: (a) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, (b) keterampilan mengorganisasi dan keterampilan membimbing, serta (c) memudahkan belajar.

Guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard*. Guru sudah meminta siswa mengumpulkan media, jawaban dan pertanyaannya dan sudah menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh. Jadi, pengelolaan kelas oleh guru sudah maksimal karena hanya ada 2 siswa yang masih ramai. Guru sudah mampu mengembalikan kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif. Sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) pengelolaan kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses pembelajaran.

Indikator yang terakhir adalah menyampaikan materi dengan membahas pertanyaan dan jawaban yang sudah ditulis oleh siswa dengan bantuan media *flashcard*. Guru sudah membahas semua pertanyaan serta menuliskan poin-poin penting dari pertanyaan dan jawaban masing-masing kelompok tersebut, serta menegur siswa yang ramai. Jadi, guru mendapatkan skor 4 (sangat baik). Keterampilan guru yang nampak adalah keterampilan menjelaskan, dan keterampilan bertanya. Guru sudah baik penguasaan bahan ajarnya karena materi yang disampaikan benar dan disampaikan dengan bahasa yang mudah dipahami siswa dan memberikan penekanan pada materi yang penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2010: 59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah

memberikan informasi lisan maupun tertulis dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti siswa. Selain itu juga sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) keterampilan menyajikan penjelasan mencakup kejelasan, penggunaan contoh untuk memperjelas dan pemberian tekanan pada bagian yang penting.

Keterampilan bertanya guru juga sudah terlihat optimal pada pelaksanaan tindakan siklus III. Guru mampu mengungkapkan pertanyaan secara jelas, dan mengadakan pemindahan giliran menjawab bagi siswa. Guru lebih menunjuk siswa yang belum pernah menjawab daripada yang sudah menjawab dengan tujuan untuk pemerataan kesempatan. Siswa lebih senang menjawab secara bersama-sama, akibatnya guru menunjuk salah satu siswa yang belum pernah menjawab dengan dibantu oleh siswa lain yang bisa menjawab. Hal yang telah dilakukan guru sesuai dengan pendapat Rusman (2010: 59) peranan guru yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran salah satunya adalah mengajukan pertanyaan dan memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan siswa. Selain itu juga sesuai pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) banyak hal yang harus diperhatikan guru dalam mengajukan pertanyaan yaitu kelancaran bertanya, penyusunan kata-kata, menstruktur pertanyaan, pemberian waktu untuk berpikir, pemerataan kesempatan secara pindah gilir, penunjukan siswa secara acak, kehangatan dan antusias guru terhadap jawaban siswa, prompting yang diberikan guru, dan perubahan tuntutan tingkat kognitif dalam pertanyaan yang diajukan.

Pada indikator guru pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik sudah maksimal. Guru telah memberikan penghargaan verbal berupa pujian, respon positif terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran. Penghargaan gestural yang diberikan guru adalah pemberian tepuk tangan dan pemberian tanda dengan gambar seperti kalung penghargaan untuk kelompok terbaik.. Hal ini sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) guru harus mampu memberikan penguatan yaitu berupa respon yang diberikan guru terhadap tindakan siswa. Respon yang diberikan guru bisa berupa penguatan positif misalnya tepuk tangan, dan pujian.

Indikator yang terakhir yaitu guru menutup pelajaran dengan melakukan peninjauan kembali terhadap pemahaman materi yang telah dipelajari siswa dengan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami, membuat kesimpulan materi bersama dengan siswa, guru juga memberikan komentar pada pemahaman materi yang telah dilontarkan siswa, melakukan evaluasi di akhir pembelajaran, dan memberi tindak lanjut, serta merencanakan tindak lanjut. Sesuai dengan pendapat Turney (dalam Winataputra, 2004: 7.2) dalam kegiatan menutup pelajaran guru harus mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang dipelajari siswa dan mampu mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa.

#### 4.2.1.3.2 *Aktivitas Siswa Siklus III*

Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media *flashcard*. Pada indikator ini, ada 7 siswa yang sudah siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi sudah

memperhatikan medianya. Sedangkan, 12 siswa lainnya sudah siap mengikuti pelajaran, hal ini dapat dilihat sudah adanya buku paket, alat tulis, dan memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya. Serta 10 siswa sudah siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn, buku paket yang lain, memperhatikan media serta memahami pesan dari media yang ditampilkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2010: 113) kesiapan adalah keseluruhan semua kesiapan kondisi individu yang membuatnya siap untuk memberi respon atau jawaban tertentu terhadap suatu situasi. Sesuai juga dengan pendapat Hamdani (2011: 22) prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah kesiapan belajar; perhatian; motivasi; keaktifan siswa; mengalami sendiri; pengulangan; materi pelajaran yang menantang; balikan dan penguatan; perbedaan individual.

Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut. Sardiman (2011: 100) menyatakan bahwa aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental yang selalu terkait dalam kegiatan belajar.

Indikator selanjutnya adalah siswa mempelajari bacaan secara Individu. 3 siswa mempelajari bahan bacaan dari guru secara berkelompok tetapi masih berbicara dengan teman lainnya. Selanjutnya, 13 siswa mempelajari bahan bacaan dari guru secara berkelompok tetapi sudah tenang. Sedangkan, ada 13 siswa mempelajari bahan bacaan dari guru secara individu dan sudah tenang. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual*

*activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.

Setelah siswa membaca bahan bacaan, selanjutnya siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami. Ada 11 siswa yang memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya. 3 siswa lainnya memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi. Sedangkan, 15 siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dengan digaris bawah dan rapi. Hal ini sesuai dengan pemahaman Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain *visual activities* juga *mental activities*, diantaranya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

Pada indikator menerima pembagian kelompok heterogen dari guru. Pada indikator ini, seluruh siswa kelas V SDN Gunungpati 02 menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Pada indikator menerima empat media *flashcard* yang diberikan guru. 2 siswa menerima 4 media *flashcard* dan minta ditukar dengan media kelompok lain tetapi masih ramai. Sedangkan, 27 siswa lainnya menerima 4 media *flashcard* dan menerima semua medianya serta membuat kelas menjadi kondusif. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *visual*

*activities* termasuk di dalamnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain. Selain itu juga *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Pada indikator menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di dalam media. 2 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi lain. Selanjutnya, 10 siswa ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Sedangkan, 17 siswa lainnya ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. Ada 5 siswa yang menerima kiriman salam pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sedangkan, 24 siswa lainnya menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, gugup, bergairah, dan senang.

Pada waktu mengerjakan kiriman pertanyaan kelompok lain, 2 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas yang lain. Selanjutnya, 9 siswa ikut mengerjakan  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya. Sedangkan, 18 siswa lainnya ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *mental activities* misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Ada juga *writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

Pada indikator menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksinya. Ada 4 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih melakukan aktivitas lain. 6 siswa lainnya menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi  $\frac{1}{2}$  pertanyaan kiriman dari kelompok lain dan masih mengerjakan aktivitas lain. Sedangkan, 19 siswa menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai terjawab dan fokus menyelesaikannya. Hal yang dilakukan siswa juga sesuai

dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. *Learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Indikator selanjutnya adalah mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *flashcard* setelah ada perintah dari guru. Dari 29 siswa, 2 siswa mengumpulkan media *flashcard*, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya. Sedangkan, 27 siswa lainnya mengumpulkan media *flashcard*, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif. Sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) *emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Pada indikator memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. 4 siswa memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus. Sedangkan, 25 siswa lainnya memperhatikan penjelasan dari guru, fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket. Pendapat lain yang berhubungan Dierich (dalam Sardiman, 2011:101) salah satu aktivitas belajar seperti contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.. Ada juga *learning activities* seperti, mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

Pada indikator yang terakhir yaitu siswa mengerjakan soal evaluasi, ada 5 siswa yang mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong. 8 siswa mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada kurang dari 5 jawaban yang kosong. Sedangkan 16 siswa lainnya sudah mengerjakan soal evaluasi secara, dan semua soal selesai dikerjakan. Hal ini sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2011: 101) salah satu kegiatan belajar adalah kegiatan-kegiatan menulis yang berupa kegiatan menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.

#### 4.2.1.3.3 Hasil Belajar Siklus III

Pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data hasil belajar afektif yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 349 dengan rata-rata skor total 12,04 dan rata-rata skor 12,41 termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus III adalah 80,27 %. Terdapat peningkatan hasil belajar afektif pada siklus III, dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 279 dengan rata-rata skor total 9,62 dan rata-rata skor 1,92 termasuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah 62, 27 %. Peningkatan tersebut sebesar 16,14 %. Sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar yang nomor 3 yaitu pembentukan sikap (afektif), belajar itu bertujuan untuk membentuk sikap mental, perilaku, dan pribadi peserta didik. Hal ini tidak terlepas dari penanaman nilai-nilai yang berlaku.

Selanjutnya, data hasil belajar psikomotorik yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 225 dengan rata – rata skor total 7,79 dan rata – rata skor 3,89 termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus III adalah 97,38 %. Terdapat peningkatan hasil belajar psikomotorik pada siklus III, dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan siklus II yaitu jumlah skor seluruh siswa di kelas V adalah 181 dengan rata – rata skor total 6,24 dan rata – rata skor 3,12 termasuk dalam kategori Baik. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II adalah 78,00 %. Peningkatan itu sebesar 19,38 %. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2011: 26) tujuan belajar nomor 2 yaitu penanaman konsep dan keterampilan, tujuan yang kedua ini lebih condong ke arah psikomotorik. keterampilan harus sering dilatih yaitu dengan banyak melatih kemampuan. Jika keterampilan yang dimiliki terasah secara maksimal, maka hasil yang diharapkan juga akan maksimal.

Adanya peningkatan dari hasil belajar yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus II dengan hasil belajar pada pelaksanaan tindakan siklus III. Data yang diperoleh nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60, nilai tertinggi 100 dengan rata - rata 80,21 dan persentase ketuntasan klasikal 86,20%. Ketuntasan belajar klasikal melalui model LEGQ berbasis media *flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 telah sesuai dengan target yang direncanakan. Pada indikator keberhasilan pencapaian ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dan pada siklus III diperoleh 86,20% berarti penelitian sudah berhasil pada siklus III.

Hal ini sesuai dengan pemikiran Gagne (dalam Suprijono, 2009:5), hasil belajar berupa Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis, keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang dan strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang terdiri dari keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar PKn di kelas V SDN Gunungpati 02, dengan demikian penelitian ini dihentikan setelah pelaksanaan tindakan siklus III karena sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

#### **4.2.2 Uji Hipotesa**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, dapat disimpulkan hipotesis tindakan dengan model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan demikian hipotesis tindakan yang telah ditetapkan telah terbukti kebenarannya.

#### **4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan kualitas pembelajaran PKnyang signifikan dengan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar melalui model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02

Semarang. Selain itu Implikasi yang di dapat dari penelitian ini ada tiga hal, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam kualitas pembelajaran PKn dengan model LEGQ berbasis media *flashcard*. Selain itu, terjadi keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori-teori yang digunakan peneliti.

Implikasi praktis dari penelitian ini berupa keterkaitan hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Penggunaan model LEGQ berbasis media *flashcard* dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dapat dijadikan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan model LEGQ berbasis media *flashcard* pada pembelajaran PKn di kelas.

Implikasi pedagogis dari penelitian ini adalah sesuai dengan pendapat Zain dan Djamarah (2010:43-48) peranan guru sebagai pendidik antara lain sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor dan evaluator. Dalam penelitian ini guru dituntut mampu melaksanakan tugasnya sesuai dengan peranan guru. Peranan tersebut saling berkaitan dan guru harus senantiasa melaksanakan peranannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang pendidikan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran PKn melalui model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 dan pembahasan yang disajikan pada bab IV dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran PKn melalui model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* di kelas V SDN Gunungpati 02 dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pada siklus I diperoleh data keterampilan guru dalam mengajar memperoleh skor 37 dengan kategoricukup. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data keterampilan guru mendapat skor 48 dengan kategori baik. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data keterampilan guru memperoleh skor 58 termasuk dalam kategori sangat baik. Keterampilan guru dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang- kurangnya mencapai kategori baik.
- b. Pembelajaran PKn melalui model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* di kelas V SDN Gunungpati 02 dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi pada siklus I diperoleh data aktivitas siswa dalam pembelajaran memperoleh skor 30,35 tergolong dalam kategoricukup. Pada pelaksanaan tindakan

siklus II diperoleh data aktivitas siswa mendapat skor 38,41 termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data aktivitas siswa memperoleh skor 46,63 termasuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas siswa dalam penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang - kurangnya mencapai kategori baik.

- c. Pembelajaran PKn melalui model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* di kelas V SDN Gunungpati 02 dapat meningkatkan hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif siswa dalam pelajaran PKn. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar afektif siswa pada siklus I dengan rata- rata skor total 7,37 termasuk dalam kategori cukup dan persentase ketuntasan klasikal 49,13 %. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data hasil belajar afektif dengan rata- rata skor total 9,34 termasuk dalam kategori baik dan persentase ketuntasan klasikal 62,27 %. Pada pelaksanaan tindakan siklus III diperoleh data hasil belajar afektif dengan rata- rata skor total 12,04 termasuk dalam kategori sangat baik dan persentase ketuntasan klasikal 80,27 %. Selanjutnya, perolehan data hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus I memperoleh rata – rata skor total 5,66 termasuk dalam kategori baik, dan persentase ketuntasan klasikal 70,75 %. Pada pelaksanaan tindakan siklus II memperoleh rata – rata skor total 6,24 termasuk dalam kategori baik, dan persentase ketuntasan klasikal 78,00 %. Pada pelaksanaan tindakan siklus II memperoleh rata – rata skor total 7,79

termasuk dalam kategori sangat baik, dan persentase ketuntasan klasikal 97,38 %. Sedangkan, perolehan data hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dengan nilai terendah 33, nilai tertinggi 93 rata- rata 66 dan ketuntasan klasikal 55,17%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh data dengan nilai terendah 53, nilai tertinggi 93 dengan rata- rata 72 dan ketuntasan klasikal 75,86%. Pada pelaksanaan tindakan siklus III hasil belajar siswa yang diperoleh dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 100, rata- rata 80,21 dan persentase ketuntasan klasikal 86,20 %. Hasil belajar PKn sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang - kurangnya ketuntasan belajar klasikal mencapai 80% dengan KKM PKn kelas V SDN Gunungpati 02 tahun ajaran 2012/2013 adalah 65.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, model *Start Learning By Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar PKn di kelas V SDN Gunungpati 02. Jadi, hipotesis tindakan yang diajukan terbukti kebenarannya.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan, dalam melaksanakan pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* pada siswa kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 5.2.1 Bagi siswa

- a. Hendaknya siswa dapat secara aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami, dan menjawab pertanyaan yang dibuat sendiri maupun yang dibuat temannya.
- b. Hendaknya siswa lebih berminat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PKn.
- c. Hendaknya siswa dapat melatih keterampilan dan pengetahuan yang dimilikinya agar berkembang secara terus menerus.

### 5.2.2 Bagi Guru

- a. Hendaknya guru dapat menerapkan model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) berbasis media *Flashcard* sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.
- b. Hendaknya guru menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran.
- c. Hendaknya guru lebih sering mengawasi dan mengarahkan siswa dalam bekerja secara kelompok.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran yang inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, M. Toha. 2008. *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- . 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- . 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani, Ine Kusuma dan Markum Susantim. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Arifah, Ifa Miftakhul. 2009. *Penerapan Perpaduan Metode Learning Start With A Question Dan Jigsaw Dalam Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas IV MI Hidayatul Ulum Di Talun*. Terdapat dalam [http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th\\_detail&id=07140047](http://lib.uin-malang.ac.id/?mod=th_detail&id=07140047) (17 Desember 2012).
- Azmi, Yunus. 2012. *Peningkatan Keterampilan Membaca Aksara Jawa melalui Pendekatan SAVI dengan Media Flashcard pada Siswa Kelas IV SDN Ngaliyan 05 Semarang*. Terdapat dalam <http://lib.unnes.ac.id/15452/> (18 Desember 2012).
- Basleman, Anisah dan Syamsu Mappa. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung : Remaja Rosdayakarya.
- BSNP. 2008. *Pedoman Penyusunan KTSP Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.

- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- .2007. *Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran PKn*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Deraukin, Roswita. 2011. *Penerapan Metode Learning Starts With A Question Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN Madyopuro 1 Kecamatan KedungKan-dang Kota Malang*. Terdapat dalam <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/14051> (17 Desember 2012).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hernawan, Asep Herry. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Herrhyanto, dan Hamid. *Statistika Dasar*. 2008. Jakarta : Universitas terbuka.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kaelan dan Achmad, Zubaidi. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Paradigma.
- Kurnia, Inggitwati, dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Depdiknas.
- Laksono, Fibri Budi. 2012. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Ragam Krama pada Siswa SD Kelas 2 melalui Media Flash Card*. Skripsi : UNNES.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.

- Mulyasa. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Prasetyaningsih, Nurhayati. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Berkirim Salam Dan Soal Dengan Menggunakan Media Lingkungan Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Perubahan Lingkungan Pada Siswa Kelas 4 SD Jurangjero IV Sragen Tahun Ajaran 2010-2011*. Terdapat dalam [http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id\\_skr=2022](http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=2022) (17 Desember 2012).
- Rifai'i, Achmad dan Catharina. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Ruminiati. 2008. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta : Depdiknas.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert. E. 2007. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Solihatini, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, Agus.2012. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Supriyadi. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Cakrawala Ilmu.
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardhani dan Julacha, IGKA dan Kuswaya Wihardit. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin,dkk. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- . 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- . 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wuryandani,Wuri dan Fathurrohman. 2011. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.



# LAMPPIRAN-LAMPPIRAN

LAMPIRAN 1
------------

**KISI – KISI INSTRUMEN PENELITIAN TINDAKAN KELAS**

**Judul :**

**“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* (LEGQ) Berbasis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”**

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat / Instrumen
1	Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran PKn dengan model <i>Start Learning by Exchange Greetings and Questions</i> (LEGQ) Berbasis Media <i>Flashcard</i>	1. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> ( <b>keterampilan mengadakan variasi</b> ) 2. Membuka pelajaran. ( <b>keterampilan membuka pelajaran</b> ) 3. Memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian dibagikan kepada siswa.( <b>keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas</b> ) 4. Meminta siswa mempelajari bacaan secara sendiri. ( <b>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi</b> ) 5. Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami.( <b>keterampilan mengelola kelas</b> ) 6. Membagi siswa dalam kelompok	- Guru - Foto - Video	- Lembar Observasi keterampilan guru - Catatan Lapangan - Lembar wawancara

		<p>secara heterogen. <b>(keterampilan mengelola kelas)</b></p> <p>7. Memberikan empat media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok. <b>(keterampilan mengadakan variasi)</b></p> <p>8. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. <b>(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)</b></p> <p>9. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain. <b>(keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)</b></p> <p>10. Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. <b>(keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil)</b></p> <p>11. Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. <b>(keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengelola kelas)</b></p> <p>12. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i>. <b>(keterampilan mengelola kelas)</b></p> <p>13. Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>Flashcard</i>. <b>(keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya)</b></p> <p>14. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. <b>(keterampilan memberi penguatan)</b></p> <p>15. Menutup pelajaran. <b>(keterampilan menutup pelajaran)</b></p>		
--	--	---	--	--

2	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model <i>Start Learning by Exchange Greetings and Questions</i> (LEGQ) Berbasis Media <i>Flashcard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>Flashcard</i>. (<i>visual, emotional activities</i>)</li> <li>2. Menerima bahan bacaan yang dipilih guru. (<i>emotional activities</i>)</li> <li>3. Mempelajari bacaan secara Individu. (<i>visual activities</i>)</li> <li>4. Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. (<i>visual activities, mental activities</i>)</li> <li>5. Menerima pembagian kelompok dari guru. (<i>emotional activites</i>)</li> <li>6. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> yang diberikan guru. (<i>visual activities, emotional activites</i>)</li> <li>7. Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di medianya. (<i>writing activities, oral activities, learning activities</i>)</li> <li>8. Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. (<i>visual activities, emotional activites</i>)</li> <li>9. Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. (<i>writing activities, oral activities, learning activities, mental activities</i>)</li> <li>10. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. (<i>oral activites, learning activites</i>)</li> <li>11. Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> setelah ada perintah dari guru. (<i>motor activites</i>)</li> <li>12. Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. (<i>learning activites, writing activites</i>)</li> <li>13. Mengerjakan soal evaluasi. (<i>writing activites</i>)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa</li> <li>- Foto</li> <li>- video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembar Observasi aktivitas siswa</li> <li>- Catatan Lapangan</li> <li>- Angket respon siswa</li> </ul>
3	Hasil belajar PKn dengan menggunakan model <i>Start Learning by</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah</li> <li>2. Menjelaskan berbagai contoh organisasi sekolah</li> <li>3. Menyebutkan organisasi masyarakat</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tes Tertulis</li> <li>- Tes Proses (afektif dan Psikomotorik)</li> </ul>

	<i>Exchange Greetings and Questions</i> (LEGQ) Berbasis Media <i>Flashcard</i>	berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya 4. Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya 5. Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah 6. Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah		
--	--	---	--	--



**LAMPIRAN 2**

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU**

**Siklus I**

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Kelas : V

Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Hari/Tanggal : Rabu, 16 Januari 2013

Petunjuk :

- a) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
- b) Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)

Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)

Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)

Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)

(Arikunto, 2010: 260)

c) Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> (keterampilan mengadakan variasi)	1. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> tetapi gambar di depannya hitam putih 2. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar di depannya berwarna 3. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dan menggunakan gambar yang berwarna, di belakangnya terdapat pesan/informasi yang disampaikan tetapi pesannya berbeda dengan gambar di depannya 4. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar yang berwarna terdapat pesan/informasi yang disampaikan dan pesannya sesuai dengan gambar di depannya				√
2	Membuka pelajaran. (keterampilan membuka pelajaran)	1. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam 2. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam dan melakukan apersepsi 3. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran			√	
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai. (keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas)	1. Memilih bahan bacaan tetapi materinya berbeda dengan yang akan dipelajari 2. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket saja 3. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket dan LKS saja 4. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar			√	
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu. (keterampilan	1. Meminta siswa mempelajari bacaan secara kelompok tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya 2. Meminta siswa mempelajari bacaan secara	√			

	<i>mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)</i>	kelompok dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya 3. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya 4. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya				
5	Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. ( <i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)</i>	1. Meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya 2. Meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya tetapi membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan 3. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami tetapi membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan 4. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahinya dengan rapi	√			
6	Membagi siswa dalam kelompok heterogen. ( <i>keterampilan mengelola kelas)</i>	1. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tetapi lemah menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai 2. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai 3. Membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai 4. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain dan menegur siswa lain yang ramai			√	
7	Memberikan empat media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok. ( <i>keterampilan mengadakan Variasi)</i>	1. Memberikan 3 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai 2. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai 3. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai	√			

		4. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai				
8	Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. ( <i>keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan dua pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membiarkan siswa membuat pertanyaan sendiri</li> <li>2. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membimbing siswa membuat pertanyaan</li> <li>3. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan</li> <li>4. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan</li> </ol>			√	
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan semua kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain sendiri</li> <li>2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> </ol>			√	
10	Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. ( <i>keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan siswa mengerjakan pertanyaan kirimannya sendiri bersama kelompoknya (hanya duduk di meja guru)</li> <li>2. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya tetapi masih duduk di meja guru dan membiarkan siswa melakukan aktivitas lain</li> <li>3. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampiri siswa yang bertanya tersebut tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain</li> </ol>				√

		4. Memberikan bimbingan pada semua kelompok dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain				
11	Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. ( <i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan siswa mengirimkan jawabannya pada kelompok lain dan membiarkannya mengoreksi sendiri bersama kelompoknya</li> <li>2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok yang lain tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya</li> <li>3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya</li> <li>4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan</li> </ol>			√	
12	Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> . ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan mediana saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>2. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>3. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, pertanyaan, dan jawabannya tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>4. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, pertanyaan, dan jawabannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> </ol>			√	
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>Flashcard</i> . ( <i>keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas 1/4 dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok</li> <li>2. Membahas 1/2 dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok</li> <li>3. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>flashcard</i></li> <li>4. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>Flashcard</i>, serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa</li> </ol>			√	

14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. (keterampilan memberi penguatan)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman</li> <li>2. Memberikan penghargaan berupa senyuman dan tepuk tangan</li> <li>3. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan dan kata-kata</li> <li>4. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan, kata-kata, dan benda/symbol</li> </ol>	✓			
15	Menutup pelajaran. (keterampilan menutup pelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi</li> <li>2. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberikan tes evaluasi</li> <li>3. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberi tes evaluasi, dan memberikan tindak lanjut</li> <li>4. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi, memberi tes evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya</li> </ol>				✓
<b>Total Skor</b>			<b>37</b>			
<b>Rata-rata Skor</b>			<b>2,47</b>			
<b>Kategori</b>			<b>cukup</b>			

**Skor Maksimal : 60**

**Skor Minimal : 15**

**Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Baik
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Baik
$24 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup
$15 \leq \text{skor} < 24$	Kurang

Semarang, 16 Januari 2013

Kolaborator

**Hariana, S. Pd.**

**NIP 196503151 199102 2 004**

LAMPIRAN 3
------------

## LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN

## GURU

## Siklus II

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Kelas : V

Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Hari/Tanggal : Rabu, 23 Januari 2013

Petunjuk :

- Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
- Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :  
 Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)  
 Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)  
 Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)  
 Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)  
 (Arikunto, 2010: 260)
- Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> ( <i>keterampilan mengadakan variasi</i> )	1. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> tetapi gambar di depannya hitam putih 2. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar di depannya berwarna 3. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dan menggunakan gambar yang berwarna, di belakangnya terdapat pesan/informasi yang disampaikan tetapi pesannya berbeda dengan gambar di depannya 4. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar yang berwarna terdapat pesan/informasi yang disampaikan tetapi pesannya sesuai dengan gambar di depannya				√
2	Membuka pelajaran. ( <i>keterampilan membuka pelajaran</i> )	1. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam 2. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam dan melakukan apersepsi 3. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran 4. Membuka pelajaran dengan menyampaikan				√

		salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran				
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai. (keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih bahan bacaan tetapi materinya berbeda dengan yang akan dipelajari</li> <li>2. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket saja</li> <li>3. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket dan LKS saja</li> <li>4. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar</li> </ol>				√
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu. (keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa mempelajari bacaan secara kelompok tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>2. Meminta siswa mempelajari bacaan secara kelompok dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>3. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>4. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya</li> </ol>				√
5	Meminta siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. (keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya</li> <li>2. Meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dan membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan</li> <li>3. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami dan membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan</li> <li>4. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahinya dengan rapi</li> </ol>				√
6	Membagi siswa dalam kelompok heterogen. (keterampilan mengelola kelas)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tetapi lemah menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>2. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>3. Membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> </ol>				√

		4. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain dan menegur siswa lain yang ramai				
7	Memberikan empat media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok. ( <i>keterampilan mengadakan Variasi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan 3 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>2. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>3. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>4. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai</li> </ol>	√			
8	Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. ( <i>keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan dua pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membiarkan siswa membuat pertanyaan sendiri</li> <li>2. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membimbing siswa membuat pertanyaan</li> <li>3. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan</li> <li>4. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan</li> </ol>				√
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan semua kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain sendiri</li> <li>2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh</li> </ol>	√			

		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> </ol>				
10	<p>Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. (<i>keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan siswa mengerjakan pertanyaan kirimannya sendiri bersama kelompoknya (hanya duduk di meja guru)</li> <li>2. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya tetapi masih duduk di meja guru dan membiarkan siswa melakukan aktivitas lain</li> <li>3. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampiri siswa yang bertanya tersebut tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain</li> <li>4. Memberikan bimbingan pada semua kelompok dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain</li> </ol>			√	
11	<p>Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan membimbing untuk mengoreksinya. (<i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membiarkan siswa mengirimkan jawabannya pada kelompok lain dan membiarkannya mengoreksi sendiri bersama kelompoknya</li> <li>2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok yang lain tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya</li> <li>3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya</li> <li>4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan</li> </ol>				√
12	<p>Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i>. (<i>keterampilan mengelola kelas</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan medianya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>2. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>3. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, pertanyaan, dan jawabannya tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh</li> <li>4. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, pertanyaan,</li> </ol>			√	

		dan jawabannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh				
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>Flashcard</i> . ( <i>keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membahas 1/4 dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok</li> <li>2. Membahas 1/2 dari semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok</li> <li>3. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>flashcard</i></li> <li>4. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>Flashcard</i>, serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa</li> </ol>			✓	
14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. ( <i>keterampilan memberi penguatan</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman</li> <li>2. Memberikan penghargaan berupa senyuman dan tepuk tangan</li> <li>3. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan dan kata-kata</li> <li>4. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan, kata-kata, dan benda/symbol</li> </ol>			✓	
15	Menutup pelajaran. ( <i>keterampilan menutup pelajaran</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi</li> <li>2. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberikan tes evaluasi</li> <li>3. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberi tes evaluasi, dan memberikan tindak lanjut</li> <li>4. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi, memberi tes evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya</li> </ol>			✓	
<b>Total Skor</b>			<b>48</b>			
<b>Rata-rata Skor</b>			<b>3,20</b>			
<b>Kategori</b>			<b>Baik</b>			

**Skor Maksimal : 60**

**Skor Minimal : 15**

**Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Baik
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Baik
$24 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup
$15 \leq \text{skor} < 24$	Kurang

Semarang, 23 Januari  
2013

Kolaborator

Hariana, S. Pd.

NIP 196503151 199102 2 004

#### LAMPIRAN 4

### LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU Siklus III

Nama SD : SDN Gunungpati 02  
Kelas : V  
Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat  
Hari/Tanggal : Rabu, 30 Januari 2013  
Petunjuk :

- Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
- Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
  - Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)
  - Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)
  - Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)
  - Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)
 (Arikunto, 2010: 260)
- Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> ( <i>keterampilan mengadakan variasi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> tetapi gambar di depannya hitam putih</li> <li>2. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar di depannya berwarna</li> <li>3. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dan menggunakan gambar yang berwarna, di belakangnya terdapat pesan/informasi yang disampaikan tetapi pesannya berbeda dengan gambar di depannya</li> <li>4. Mempersiapkan media <i>Flashcard</i> dengan gambar yang berwarna terdapat pesan/informasi yang disampaikan tetapi pesannya sesuai dengan gambar di depannya</li> </ol>				√
2	Membuka pelajaran. ( <i>keterampilan membuka pelajaran</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam</li> <li>2. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam dan melakukan apersepsi</li> <li>3. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Membuka pelajaran dengan menyampaikan salam, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran</li> </ol>				√
3	Memilih bahan bacaan yang sesuai. ( <i>keterampilan mengadakan variasi, keterampilan mengelola kelas</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih bahan bacaan tetapi materinya berbeda dengan yang akan dipelajari</li> <li>2. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket saja</li> <li>3. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi tetapi menggunakan sumber dari buku paket dan LKS saja</li> <li>4. Memilih bahan bacaan sesuai dengan materi dan menambah bahan bacaan yang berkaitan dengan materi dari berbagai sumber belajar</li> </ol>				√
4	Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu. ( <i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa mempelajari bacaan secara kelompok tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>2. Meminta siswa mempelajari bacaan secara kelompok dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>3. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu tetapi membiarkan siswa dalam aktivitas membacanya</li> <li>4. Meminta siswa mempelajari bacaan secara individu dan mengawasi siswa dalam aktivitas membacanya</li> </ol>				√
5	Meminta siswa untuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meminta siswa memberi tanda pada semua</li> </ol>				

	memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. ( <i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi</i> )	<p>bacaan yang diterimanya</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Meminta siswa memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya tetapi membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan</li> <li>3. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahami tetapi membiarkan siswa menggaris bawahinya dengan berantakan</li> <li>4. Meminta siswa memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dan mengarahkan siswa untuk menggaris bawahinya dengan rapi</li> </ol>				√
6	Membagi siswa dalam kelompok heterogen. ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tetapi lemah menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>2. Membagi siswa dalam kelompok homogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>3. Membagi siswa dalam kelompok heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>4. Membagi siswa dalam kelompok yang heterogen, tegas menyikapi siswa yang ingin berkelompok dengan kelompok lain dan menegur siswa lain yang ramai</li> </ol>				√
7	Memberikan empat media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok. ( <i>keterampilan mengadakan Variasi</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan 3 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>2. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok tetapi lemah menyikapi siswa yang medianya minta ditukar dengan media kelompok lain dan membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>3. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain tetapi membiarkan siswa lain yang ramai</li> <li>4. Memberikan 4 media <i>Flashcard</i> pada masing-masing kelompok, tegas menyikapi siswa yang medianya minta tukar dengan media kelompok lain serta menegur siswa lain yang ramai</li> </ol>				√
8	Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menugaskan setiap kelompok untuk menuliskan dua pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membiarkan siswa membuat pertanyaan</li> </ol>				

	yang diperoleh dan pertanyaannya disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media. ( <i>keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i> )	sendiri 2. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh tetapi sesuai materi yang lain (materi di luar media) dan membimbing siswa membuat pertanyaan 3. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan tiga pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam media serta membimbing siswa membuat pertanyaan 4. Menugaskan semua kelompok untuk menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi yang ada di dalam mediaserta membimbing siswa membuat pertanyaan				√
9	Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain. ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	1. Membiarkan semua kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan kepada kelompok lain sendiri 2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh 3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya tetapi membiarkan siswa lain yang membuat kelas menjadi gaduh 4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan salam dan pertanyaannya kepada kelompok lain serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh				√
10	Membimbing setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. ( <i>keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil</i> )	1. Membiarkan siswa mengerjakan pertanyaan kirimannya sendiri bersama kelompoknya (hanya duduk di meja guru) 2. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya tetapi masih duduk di meja guru dan membiarkan siswa melakukan aktivitas lain 3. Memberikan bimbingan jika ada siswa yang bertanya dan menghampiri siswa yang bertanya tersebut tetapi membiarkan siswa melakukan aktivitas lain 4. Memberikan bimbingan pada semua kelompok dan menghampiri setiap kelompok tersebut serta menegur siswa yang melakukan aktivitas lain				√
11	Mengarahkan setiap kelompok untuk mengembalikan pertanyaannya pada kelompok awal dan	1. Membiarkan siswa mengirimkan jawabannya pada kelompok lain tetapi membiarkannya mengoreksi sendiri bersama kelompoknya 2. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok				

	membimbing untuk mengoreksinya. ( <i>keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i> )	yang lain tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya 3. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal tetapi memberikan bimbingan pada saat ada siswa yang bertanya 4. Mengarahkan semua kelompok untuk mengirimkan jawabannya pada kelompok asal dan memberikan bimbingan				√
12	Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> . ( <i>keterampilan mengelola kelas</i> )	1. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan medianya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh 2. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh 3. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , pertanyaan, dan jawabannya tetapi membiarkan siswa yang membuat kelas menjadi gaduh 4. Meminta semua kelompok untuk mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , pertanyaan, dan jawabannya serta menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh				√
13	Menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh siswa dengan bantuan media <i>Flashcard</i> . ( <i>keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya</i> )	1. Membahas 1/4 pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok 2. Membahas 1/2 pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok 3. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab oleh masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>flashcard</i> 4. Membahas semua pertanyaan yang sudah ditulis dan dijawab masing-masing kelompok dengan menggunakan media <i>Flashcard</i> , serta menuliskan poin-poin pentingnya dan melakukan tanya jawab kepada siswa				√
14	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. ( <i>keterampilan memberi penguatan</i> )	1. Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik berupa senyuman 2. Memberikan penghargaan berupa senyuman dan tepuk tangan 3. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan dan kata-kata 4. Memberikan penghargaan berupa senyuman, tepuk tangan, kata-kata, dan benda/symbol				√

15	Menutup pelajaran. ( <i>keterampilan menutup pelajaran</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi</li> <li>2. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberikan tes evaluasi</li> <li>3. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi dan memberi tes evaluasi, dan memberikan tindak lanjut</li> <li>4. Menutup pelajaran dengan menyimpulkan materi, memberi tes evaluasi, memberikan tindak lanjut, dan merencanakan pembelajaran selanjutnya</li> </ol>				✓
<b>Total Skor</b>						<b>48</b>
<b>Rata-rata Skor</b>						<b>3,20</b>
<b>Kategori</b>						<b>Baik</b>

Skor Maksimal : 60

Skor Minimal : 15

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$49 \leq \text{skor} \leq 60$	Sangat Baik
$37,5 \leq \text{skor} < 49$	Baik
$24 \leq \text{skor} < 37,5$	Cukup
$15 \leq \text{skor} < 24$	Kurang

Semarang, 30 Januari  
2013

Kolaborator

**Hariana, S. Pd.**

NIP 196503151 199102 2 004

### LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

#### Siklus I

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Kelas : V

Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Hari/Tanggal : 16 Januari 2013

Petunjuk :

- a) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
- b) Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :  
 Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)  
 Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)  
 Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)  
 Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)  
 (Arikunto, 2010: 260)
- c) Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	Indicator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>Flashcard</i> . ( <i>Visual activities, Emosional activities</i> )	1. Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi mengacuhkan media <i>flashcard</i> 2. Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin serta memperhatikan medianya 3. Siap mengikuti pelajaran dilihat dengan adanya buku paket, alat tulis, memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya 4. Siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn, Buku paket PKn lain, dan memperhatikan medianya serta memahami pesan dari media yang ditampilkan	10	14	5	-
2	Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. ( <i>visual activities</i> )	1. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya berbeda dengan materi yang akan dipelajari 2. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket saja 3. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket dan LKS saja 4. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut	29	-	-	-
3	Membaca bahan bacaan	1. membaca bahan bacaan yang diberikan guru	29	-	-	-

	secara Individu. ( <i>visual activities</i> )	secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman yang lain 2. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok dan sudah tenang 3. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain 4. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu dan sudah diam/tenang				
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. ( <i>visual activities, mental activities</i> )	1. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya 2. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi 3. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya 4. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dengan digaris bawah dan rapi	29	-	-	-
5	Menerima pembagian kelompok dari guru. ( <i>emotional activities</i> )	1. Menerima pembagian kelompok secara homogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai 2. Menerima pembagian kelompok secara homogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta masih ramai 3. Menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai 4. Menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif	-	-	19	10
6	Menerima empat media <i>Flashcard</i> yang diberikan guru. ( <i>visual activities, emotional activities</i> )	1. Menerima 3 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai 2. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai 3. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua medianya tetapi masih ramai 4. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua medianya dan membuat kelas menjadi kondusif	-	7	5	17
7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di medianya. ( <i>writing activities, oral activities, learning activities</i> )	1. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain 2. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain 3. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya	5	8	11	5

		4. Ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya				
8	Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. ( <i>emotional activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima kiriman pertanyaan saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya</li> <li>2. Menerima kiriman pertanyaan dan sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya</li> <li>3. Menerima kiriman salam dan pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya</li> <li>4. Menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya</li> </ol>	-	15	6	8
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. ( <i>writing activities, oral activities, learning activities, mental activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ikut mengerjakan <math>\frac{1}{4}</math> pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain</li> <li>2. Ikut mengerjakan <math>\frac{1}{2}</math> pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain</li> <li>3. Ikut mengerjakan <math>\frac{1}{2}</math> pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya</li> <li>4. Ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya</li> </ol>	3	8	13	5
10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. ( <i>oral activities, learning activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>2. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi <math>\frac{1}{4}</math> dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>3. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi <math>\frac{1}{2}</math> pertanyaan dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>4. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai terjawab dan fokus untuk menyelesaikannya</li> </ol>	-	14	15	-
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> setelah ada perintah dari guru. ( <i>motor activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain</li> <li>2. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi masih berbicara dengan teman lainnya</li> </ol>	-	-	18	11

		3. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya 4. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif				
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. ( <i>visual activities, learning activities, writing activities</i> )	1. Memperhatikan pembahasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya 2. Memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktifitas yang lain, seperti menggambar, membaca buku cerita, dan sebagainya dan sudah tenang/diam 3. Memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus 4. Memperhatikan penjelasan dari guru, fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru	8	11	10	-
13	Mengerjakan soal evaluasi. ( <i>writing activities</i> )	1. Mengerjakan soal evaluasi tetapi mencontek pekerjaan teman dan masih ada jawaban yang kosong 2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong 3. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang lebih 5 jawaban yang kosong 4. Mengerjakan soal evaluasi secara individu dan selesai semuanya	-	16	4	9
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>			<b>880</b>			
<b>Rata-rata skor total</b>			<b>30,35</b>			
<b>Rata-rata skor</b>			<b>2,33</b>			
<b>Kategori</b>			<b>cukup</b>			

**Skor Maksimal : 52**

**Skor Minimal : 13**

**Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
$42,5 \leq \text{skor} \leq 52$	Sangat Baik
$32,5 \leq \text{skor} < 42,5$	Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 32,5$	Cukup
$13 \leq \text{skor} < 22,5$	Kurang

Semarang, 16 Januari  
2013

Observer



Anggun Dias k

### Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator													Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	NRDN	1	3	1	1	3	2	1	3	1	2	3	1	2	24	Cukup
2	ANDO	1	3	1	1	3	2	2	2	2	2	3	1	2	25	Cukup
3	HNRN	2	3	1	1	3	3	2	2	2	2	3	2	2	28	Cukup
4	MRZA	2	3	1	1	4	4	2	3	2	2	4	2	2	32	Baik
5	WDA	2	3	1	1	3	4	3	2	3	3	3	2	4	34	Baik
6	YSF	1	3	1	1	3	3	1	2	1	2	3	1	2	24	Cukup
7	AMN	3	3	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	42	Baik
8	ARID	2	3	1	1	3	4	3	4	3	3	3	3	2	35	Baik
9	AKHR	3	3	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	42	Baik
10	AROD	1	3	1	1	3	3	2	3	3	2	4	3	2	31	Cukup
11	ADOW	2	3	1	1	4	4	4	3	4	3	4	3	3	39	Baik
12	ADRK	2	3	1	1	4	4	2	2	3	3	3	2	2	32	Baik
13	AHF	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	28	Cukup
14	DINP	1	3	1	1	3	2	1	2	1	2	3	1	4	25	Cukup
15	DFL	2	3	1	1	4	4	2	4	2	3	3	2	3	34	Baik
16	DWA	1	3	1	1	3	2	1	2	2	2	3	1	2	24	Cukup
17	EERS	1	3	1	1	3	3	1	2	2	2	3	1	2	25	Cukup
18	FRA	3	3	1	1	4	4	4	3	4	3	4	3	4	41	Baik
19	IWPP	2	3	1	1	3	4	3	4	3	3	4	3	2	36	Baik
20	LLB	2	3	1	1	3	4	3	2	3	3	3	2	3	33	Baik
21	MRM	1	3	1	1	3	4	1	2	3	2	3	1	4	29	Cukup
22	NFS	3	3	1	1	4	4	3	4	3	3	4	2	4	40	Baik
23	RNS	2	3	1	1	3	4	3	2	3	3	4	3	2	34	Baik
24	RSW	1	3	1	1	3	3	2	2	3	2	3	1	2	27	Cukup
25	SSR	1	3	1	1	3	4	2	2	3	2	3	1	2	28	Cukup
26	MIDA	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	28	Cukup
27	LAS	2	3	1	1	4	4	3	4	3	3	4	3	4	39	Baik
28	ADS	2	3	1	1	3	2	3	3	3	3	3	1	3	31	Cukup
29	AAN	3	3	1	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	42	Baik
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>															<b>880</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>															<b>30,35</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>															<b>2,33</b>	
<b>Kategori</b>															<b>Cukup</b>	

Semarang, 16 Januari  
2013

Observer  


Anggun Dias

## LAMPIRAN 6

### LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

#### Siklus II

Nama SD : SDN Gunungpati 02  
Kelas : V  
Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat  
Hari/Tanggal : 23 Januari 2013  
Petunjuk :

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

b) Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)

Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)

Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)

Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)

(Arikunto, 2010: 260)

c) Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	indikator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan	1. Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin	7	16	6	-

	menggunakan media <i>Flashcard</i> . ( <i>Visual activities, Emosional activities</i> )	tetapi mengacuhkan media <i>flashcard</i> 2. Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin serta memperhatikan medianya 3. Siap mengikuti pelajaran dilihat dengan adanya buku paket, alat tulis, memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya 4. Siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn, Buku paket PKn lain, dan memperhatikan medianya serta memahami pesan dari media yang ditampilkan				
2	Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. ( <i>visual activities</i> )	1. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya berbeda dengan materi yang akan dipelajari 2. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket saja 3. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket dan LKS saja 4. Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut	-	-	-	29
3	Mempelajari bacaan secara Individu. ( <i>visual activities</i> )	1. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman yang lain 2. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok dan sudah tenang 3. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain 4. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu dan sudah diam/tenang	6	16	6	1
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. ( <i>visual activities, mental activities</i> )	1. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya 2. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi 3. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya 4. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dengan digaris bawah dan rapi	20	2	-	7
5	Menerima pembagian kelompok dari guru. ( <i>emotional activities</i> )	1. Menerima pembagian kelompok secara homogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai 2. Menerima pembagian kelompok secara homogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta masih ramai 3. Menerima pembagian kelompok secara	-	-	12	17

		heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai 4. Menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif				
6	Menerima empat media <i>Flashcard</i> yang diberikan guru. ( <i>visual activities, emotional activities</i> )	1. Menerima 3 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai 2. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai 3. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua mediana tetapi masih ramai 4. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua mediana dan membuat kelas menjadi kondusif	-	3	6	20
7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di mediana. ( <i>writing activities, oral activities, learning activities</i> )	1. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain 2. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain 3. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6 pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di mediana 4. Ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di mediana	3	2	17	7
8	Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. ( <i>emotional activities</i> )	1. Menerima kiriman pertanyaan saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 2. Menerima kiriman pertanyaan dan sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 3. Menerima kiriman salam dan pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya 4. Menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya	-	19	6	4
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. ( <i>writing activities, oral activities, learning activities, mental activities</i> )	1. Ikut mengerjakan $\frac{1}{4}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain 2. Ikut mengerjakan $\frac{1}{2}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain 3. Ikut mengerjakan $\frac{1}{2}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya 4. Ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya	-	9	8	12

10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. ( <i>oral activities, learning activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>2. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi <math>\frac{1}{4}</math> dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>3. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi <math>\frac{1}{2}</math> pertanyaan dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain</li> <li>4. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai terjawab dan fokus untuk menyelesaikannya</li> </ol>	-	7	12	10
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> setelah ada perintah dari guru. ( <i>motor activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain</li> <li>2. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi masih berbicara dengan teman lainnya</li> <li>3. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya</li> <li>4. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i>, pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif</li> </ol>	-	-	15	14
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. ( <i>visual activities, learning activities, writing activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperhatikan pembahasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya</li> <li>2. Memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktifitas yang lain, seperti menggambar, membaca buku cerita, dan sebagainya dan sudah tenang/diam</li> <li>3. Memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus</li> <li>4. Memperhatikan penjelasan dari guru, fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru</li> </ol>	-	-	19	10
13	Mengerjakan soal evaluasi. ( <i>writing activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan soal evaluasi tetapi mencontek pekerjaan teman dan masih ada jawaban yang kosong</li> <li>2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong</li> <li>3. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang lebih 5 jawaban yang kosong</li> <li>4. Mengerjakan soal evaluasi secara individu dan selesai semuanya</li> </ol>	-	10	10	9
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>						<b>1110</b>
<b>Rata-rata skor total</b>						<b>38,41</b>
<b>Rata-rata skor</b>						<b>2,95</b>
<b>kategori</b>						<b>baik</b>

**Skor Maksimal : 52**

**Skor Minimal : 13**

**Kriteria Penilaian**

Skor	Kategori
$42,5 \leq \text{skor} \leq 52$	Sangat Baik
$32,5 \leq \text{skor} < 42,5$	Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 32,5$	Cukup
$13 \leq \text{skor} < 22,5$	Kurang

Semarang, 23 Januari

2013

Observer



Nggun Dias

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator													Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1	NRDN	1	4	1	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	30	Cukup
2	ANDO	1	4	2	1	3	2	3	2	2	2	3	3	2	29	Cukup
3	HNRN	2	4	2	1	4	4	3	2	3	3	3	3	2	36	Baik
4	MRZA	2	4	2	1	4	4	3	2	2	3	4	3	3	37	Baik
5	WDA	2	4	2	1	3	4	4	2	3	3	4	3	4	39	Baik
6	YSF	1	4	1	1	3	4	1	2	2	2	3	3	2	29	Cukup
7	AMN	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	S.B
8	ARID	2	4	2	1	3	4	3	2	4	4	4	4	2	39	Baik
9	AKHR	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	S.B
10	AROD	2	4	2	1	4	4	3	3	3	3	4	4	3	40	Baik
11	ADOW	2	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	47	S. B
12	ADRK	2	4	2	4	4	4	3	2	4	3	4	3	2	41	Baik

13	AHF	2	4	3	2	4	3	3	2	2	4	3	4	2	38	Baik
14	DINP	1	4	1	1	3	2	1	3	2	2	3	3	4	28	Cukup
15	DFL	2	4	2	1	4	4	3	2	2	3	4	3	3	37	Baik
16	DWA	1	4	1	1	3	2	1	3	2	2	3	3	3	27	Cukup
17	EERS	1	4	1	2	4	3	2	2	2	3	3	3	3	33	Baik
18	FRA	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	S.B
19	IWPP	2	4	2	1	4	4	4	2	4	3	4	3	2	39	Baik
20	LLB	2	4	2	1	3	4	3	2	3	3	3	3	3	36	Baik
21	MRM	1	4	2	1	3	4	3	3	3	3	3	3	4	35	Baik
22	NFS	3	4	2	1	4	4	3	2	4	4	4	3	4	42	Baik
23	RNS	3	4	2	1	4	4	3	2	4	4	4	4	3	41	Baik
24	RSW	2	4	1	1	3	3	2	2	3	2	3	3	3	31	Cukup
25	SSR	2	4	2	1	3	4	3	2	3	2	3	3	2	34	Baik
26	MIDA	2	4	2	1	3	3	3	2	2	3	3	3	2	36	Baik
27	LAS	2	4	2	1	4	4	3	2	4	3	4	4	4	41	Baik
28	ADS	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	43	S.B
29	AAN	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	S.B
<b>Jumlah Skor yang Diperoleh</b>															<b>1110</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>															<b>38,41</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>															<b>2,95</b>	
<b>Kategori</b>															<b>Baik</b>	

2013

Semarang, 23 Januari



Anggun Dias

**LAMPIRAN 7****LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA****Siklus III**

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Kelas : V

Materi : Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

Hari/Tanggal : 30 Januari 2013

Petunjuk :

- a) Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
- b) Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut :
- Skor 1 = jika deskriptor nomor 1 yang tampak (kurang)
- Skor 2 = jika deskriptor nomor 2 yang tampak (cukup)
- Skor 3 = jika deskriptor nomor 3 yang tampak (baik)
- Skor 4 = jika deskriptor nomor 4 yang tampak (sangat baik)
- (Arikunto, 2010: 260)
- c) Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan!

No	indikator	Deskriptor	Skala penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesiapan siswa mengikuti pelajaran dengan menggunakan media <i>Flashcard</i> . ( <i>Visual activities, Emosional activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin tetapi mengacuhkan media <i>flashcard</i></li> <li>Siap mengikuti pelajaran karena sudah mengeluarkan buku tulis, pensil, dan bolpoin serta memperhatikan medianya</li> <li>Siap mengikuti pelajaran dilihat adanya buku paket, alat tulis, memperhatikan medianya tetapi pesannya berbeda dengan isi gambarnya</li> <li>Siap mengikuti pelajaran dilihat adanya alat tulis, buku pegangan PKn, Buku paket PKn lain, dan memperhatikan medianya serta memahami pesan dari media yang ditampilkan</li> </ol>	-	7	12	10
2	Siswa menerima bahan bacaan yang dipilih guru. ( <i>visual activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya berbeda dengan materi yang akan dipelajari</li> <li>Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket saja</li> <li>Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru, bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, tetapi materinya dari buku paket dan LKS saja</li> <li>Menerima bahan bacaan yang sudah dipilih guru tetapi bahan bacaannya sesuai materi yang akan dipelajari, dan mendapatkan berbagai informasi dari bahan bacaan tersebut</li> </ol>				29

3	Mempelajari bacaan secara Individu. ( <i>visual activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok tetapi masih berbicara dengan teman yang lain</li> <li>2. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara kelompok dan sudah tenang</li> <li>3. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu tetapi masih berbicara dengan teman lain</li> <li>4. membaca bahan bacaan yang diberikan guru secara individu dan sudah diam/tenang</li> </ol>	-	3	13	13
4	Memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. ( <i>visual activities, mental activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya</li> <li>2. Memberi tanda pada semua bacaan yang diterimanya dengan digaris bawah dan rapi</li> <li>3. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya</li> <li>4. Memberi tanda pada bagian yang tidak dipahaminya dengan digaris bawah dan rapi</li> </ol>	11	3	-	15
5	Menerima pembagian kelompok dari guru. ( <i>emotional activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima pembagian kelompok secara homogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai</li> <li>2. Menerima pembagian kelompok secara homogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta masih ramai</li> <li>3. Menerima pembagian kelompok secara heterogen tetapi ada teman yang mereka tolak dan masih ramai</li> <li>4. Menerima pembagian kelompok secara heterogen dan menerima semua anggota kelompoknya serta membuat kelas menjadi kondusif</li> </ol>	-	-	-	29
6	Menerima empat media <i>Flashcard</i> yang diberikan guru. ( <i>visual activities, emotional activities</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima 3 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai</li> <li>2. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> tetapi minta ditukar dengan media kelompok lain dan masih ramai</li> <li>3. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua mediana tetapi masih ramai</li> <li>4. Menerima 4 media <i>Flashcard</i> dan menerima semua mediana dan membuat kelas menjadi kondusif</li> </ol>	-	-	2	27
7	Menuliskan empat pertanyaan pada masing-masing media yang diperoleh dan disesuaikan dengan materi di mediana. ( <i>writing activities, oral activities,</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 2 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain</li> <li>2. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 3 pertanyaan pada semua media tetapi sesuai dengan materi yang lain</li> <li>3. Ikut berdiskusi, membantu menuliskan 6</li> </ol>	-	2	10	17

	<i>learning activities)</i>	pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya 4. Ikut berdiskusi dan membantu menuliskan semua pertanyaan pada semua media berdasarkan materi di medianya				
8	Menerima perwakilan kelompok lain yang memberikan salam dan pertanyaan dari kelompoknya. ( <i>emotional activities</i> )	1. Menerima kiriman pertanyaan saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 2. Menerima kiriman pertanyaan dan sudah memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 3. Menerima kiriman salam dan pertanyaan dari kelompok lain tetapi mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya 4. Menerima salam dan pertanyaan dari kelompok lain dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaannya	-	-	5	24
9	Ikut mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain. ( <i>writing activities, oral activities, learning activities, mental activities</i> )	1. Ikut mengerjakan $\frac{1}{4}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain 2. Ikut mengerjakan $\frac{1}{2}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain tetapi masih melakukan aktivitas yang lain 3. Ikut mengerjakan $\frac{1}{2}$ pertanyaan kiriman dari kelompok lain, dan fokus untuk mengerjakannya 4. Ikut mengerjakan semua pertanyaan kiriman dari kelompok lain sampai semua pertanyaan terjawab dan fokus untuk mengerjakannya	-	2	9	18
10	Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya. ( <i>oral activities, learning activities</i> )	1. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain 2. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi $\frac{1}{4}$ dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain 3. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi $\frac{1}{2}$ pertanyaan dari semua jawabannya tetapi masih mengerjakan aktivitas lain 4. Menerima jawaban atas pertanyaan yang dikirim kelompoknya dan ikut mengoreksi jawabannya sampai semua pertanyaan selesai terjawab dan fokus untuk menyelesaikannya	-	4	6	19
11	Mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media <i>Flashcard</i> setelah ada perintah dari guru.	1. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain 2. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> dan pertanyaannya saja tetapi masih berbicara	-	-	2	27

	( <i>motor activities</i> )	dengan teman lainnya 3. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , jawaban, dan pertanyaannya tetapi masih berbicara dengan teman yang lainnya 4. Mengumpulkan media <i>Flashcard</i> , pertanyaan, jawabannya dan membuat kelas menjadi kondusif				
12	Memperhatikan pembahasan semua pertanyaan yang sudah dijawab. ( <i>visual activities, learning activities, writing activities</i> )	1. Memperhatikan pembahasan dari guru tetapi masih ramai dengan temannya 2. Memperhatikan penjelasan dari guru tetapi masih melakukan aktifitas yang lain, seperti menggambar, membaca buku cerita, dan sebagainya dan sudah tenang/diam 3. Memperhatikan penjelasan dari guru, dan sudah fokus 4. Memperhatikan penjelasan dari guru, fokus serta mencatat hal-hal penting yang dijelaskan oleh guru	-	-	4	25
13	Mengerjakan soal evaluasi. ( <i>writing activities</i> )	1. Mengerjakan soal evaluasi tetapi mencontek pekerjaan teman dan masih ada jawaban yang kosong 2. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi masih ada lebih dari 5 jawaban yang kosong 3. Mengerjakan soal evaluasi secara individu tetapi ada kurang lebih 5 jawaban yang kosong 4. Mengerjakan soal evaluasi secara individu dan selesai semuanya	-	5	8	16
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>			<b>1352</b>			
<b>Rata-rata skor total</b>			<b>46,63</b>			
<b>Rata-rata skor kategori</b>			<b>3,59</b>			
			<b>Sangat baik</b>			

Skor Maksimal : 52

Skor Minimal : 13

Kriteria Penilaian

Skor	Kategori
$42,5 \leq \text{skor} \leq 52$	Sangat Baik
$32,5 \leq \text{skor} < 42,5$	Baik
$22,5 \leq \text{skor} < 32,5$	Cukup
$13 \leq \text{skor} < 22,5$	Kurang



29	AAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52	S.B
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>																<b>1352</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>																<b>46,63</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>																<b>3,59</b>	
<b>Kategori</b>																<b>Sangat Baik</b>	

Semarang, 30 Januari  
2013

Observer



Anggun Dias

### LAMPIRAN 8

#### Data Awal Hasil Belajar PKn Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	NRDN	52,57	Tidak tuntas
2	ANDO	64,40	Tidak tuntas
3	HNRN	59,90	Tidak tuntas
4	MRZA	54,67	Tidak tuntas
5	WDA	69,43	Tuntas
6	YSF	56,67	Tidak tuntas
7	AMN	84,60	Tuntas
8	ARID	70,67	Tuntas
9	AKHR	83,73	Tuntas
10	AROD	58,76	Tidak tuntas
11	ADOW	87,60	Tuntas
12	ADRK	79,40	Tuntas
13	AHF	59,43	Tidak tuntas
14	DINP	53,40	Tidak tuntas
15	DFL	79,17	Tuntas
16	DWA	56,90	Tidak tuntas
17	EERS	75,73	Tuntas
18	FRA	92,60	Tuntas
19	IWPP	56,23	Tidak tuntas
20	LLB	58,60	Tidak tuntas
21	MRM	30,80	Tidak tuntas

22	NFS	50,10	Tidak tuntas
23	RNS	59,10	Tidak tuntas
24	RSW	73,90	Tuntas
25	SSR	57,76	Tidak tuntas
26	MIDA	49,33	Tidak tuntas
27	LAS	44,43	Tidak tuntas
28	ADS	59,67	Tidak tuntas
29	AAN	64,40	Tidak tuntas
<b>Nilai terendah</b>			<b>30,80</b>
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>92,60</b>
<b>Jumlah</b>			<b>1844</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>63,58</b>
<b>Persentase Ketuntasan klasikal</b>			<b>34,48%</b>

Peneliti,

Fitria Widyaningsih

**LAMPIRAN 9**

**Data Hasil Belajar (kognitif) Siklus I PKn  
Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	NRDN	53	Tidak Tuntas
2	ANDO	60	Tidak Tuntas
3	HNRN	40	Tidak Tuntas
4	MRZA	73	Tuntas
5	WDA	60	Tidak Tuntas
6	YSF	53	Tidak Tuntas
7	AMN	93	Tuntas
8	ARID	60	Tidak Tuntas
9	AKHR	67	Tuntas
10	AROD	47	Tidak Tuntas
11	ADOW	73	Tuntas
12	ADRK	80	Tuntas
13	AHF	67	Tuntas
14	DINP	80	Tuntas
15	DFL	33	Tidak Tuntas
16	DWA	60	Tidak Tuntas

17	EERS	60	Tidak Tuntas
18	FRA	93	Tuntas
19	IWPP	80	Tuntas
20	LLB	67	Tuntas
21	MRM	60	Tidak Tuntas
22	NFS	67	Tuntas
23	RNS	73	Tuntas
24	RSW	67	Tuntas
25	SSR	60	Tidak Tuntas
26	MIDA	60	Tidak Tuntas
27	LAS	73	Tuntas
28	ADS	93	Tuntas
29	AAN	73	Tuntas
<b>Nilai terendah</b>			<b>33</b>
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>93</b>
<b>Jumlah</b>			<b>1925</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>66</b>
<b>Persentase Ketuntasan klasikal</b>			<b>55,17 %</b>

Peneliti,

Fitria Widyaningsih

**LAMPIRAN 10**

**Data Hasil Belajar (kognitif) Siklus II PKn  
Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	NRDN	67	Tuntas
2	ANDO	67	Tuntas
3	HNRN	53	Tidak Tuntas
4	MRZA	73	Tuntas
5	WDA	67	Tuntas
6	YSF	60	Tidak Tuntas
7	AMN	93	Tuntas
8	ARID	73	Tuntas
9	AKHR	87	Tuntas
10	AROD	53	Tidak Tuntas
11	ADOW	73	Tuntas

12	ADRK	87	Tuntas
13	AHF	67	Tuntas
14	DINP	80	Tuntas
15	DFL	80	Tuntas
16	DWA	60	Tidak Tuntas
17	EERS	60	Tidak Tuntas
18	FRA	93	Tuntas
19	IWPP	80	Tuntas
20	LLB	67	Tuntas
21	MRM	60	Tidak Tuntas
22	NFS	67	Tuntas
23	RNS	73	Tuntas
24	RSW	67	Tuntas
25	SSR	60	Tidak Tuntas
26	MIDA	73	Tuntas
27	LAS	73	Tuntas
28	ADS	93	Tuntas
29	AAN	73	Tuntas
<b>Nilai terendah</b>			<b>53</b>
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>93</b>
<b>Jumlah</b>			<b>2079</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>72</b>
<b>Persentase Ketuntasan klasikal</b>			<b>75, 86%</b>

Peneliti,

Fitria Widyarningsih

**LAMPIRAN 11**

**Data Hasil Belajar (kognitif) Siklus III PKn**

**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	NRDN	80	Tuntas
2	ANDO	80	Tuntas
3	HNRN	67	Tuntas
4	MRZA	73	Tuntas
5	WDA	80	Tuntas
6	YSF	67	Tuntas

7	AMN	100	Tuntas
8	ARID	100	Tuntas
9	AKHR	100	Tuntas
10	AROD	73	Tuntas
11	ADOW	80	Tuntas
12	ADRK	100	Tuntas
13	AHF	87	Tuntas
14	DINP	80	Tuntas
15	DFL	87	Tuntas
16	DWA	60	Tidak Tuntas
17	EERS	60	Tidak Tuntas
18	FRA	100	Tuntas
19	IWPP	80	Tuntas
20	LLB	73	Tuntas
21	MRM	60	Tidak Tuntas
22	NFS	93	Tuntas
23	RNS	73	Tuntas
24	RSW	87	Tuntas
25	SSR	60	Tidak Tuntas
26	MIDA	73	Tuntas
27	LAS	73	Tuntas
28	ADS	100	Tuntas
29	AAN	80	Tuntas
<b>Nilai terendah</b>			<b>60</b>
<b>Nilai tertinggi</b>			<b>100</b>
<b>Jumlah</b>			<b>2326</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>80,21</b>
<b>Persentase Ketuntasan klasikal</b>			<b>86,20 %</b>

Peneliti,

Fitria Widyaningsih



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya</li> <li>• Menyebutkan berbagai contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah</li> <li>• Menjelaskan berbagai contoh organisasi masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah</li> </ul>		<p>pertanyaan kiriman dari kelompok lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengembalikan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok asal</li> <li>• Siswa mengoreksi jawaban kelompok lain</li> <li>• Siswa mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaan</li> <li>• Guru membahas pertanyaan dan jawaban serta menjelaskan materi pelajaran</li> </ul>			<p><i>“Cooperative Learning”</i> karangan Agus Suprijono.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku <i>“Model-model Pembelajaran Inovatif”</i> karangan Sugiyanto.</li> <li>• Buku <i>“Ragam Alat Bantu Media Pengajaran”</i> karangan Dina Indriana</li> <li>• Buku BSE PKn untuk SD/ MI kelas 5 karangan Setia Widihastuti.</li> <li>• Buku Paket PKn untuk SD/MI kelas 5 karangan</li> </ul>
--	--	--	--	--	---

							Najib Sulhan • Sumber lain dari internet. • Media <i>Flashcard</i>
--	--	--	--	--	--	--	---



<b>LAMPIRAN 13</b>
--------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Siklus 1**

**Sekolah** : SDN Gunungpati 02  
**Mata pelajaran** : PKn  
**Kelas/ Semester** : V / 2  
**Alokasi Waktu** : 2x35 menit (1 Pertemuan)  
**Hari/tanggal** : 16 Januari 2013

- I. Standar Kompetensi**  
 3. Memahami kebebasan berorganisasi.
- II. Kompetensi Dasar**  
 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- III. Indikator**
- Menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah
  - Menjelaskan berbagai contoh organisasi sekolah
- IV. Tujuan Pembelajaran**
1. Melalui pengamatan pada media *Flashcard* yang diperoleh setiap kelompok, siswa dapat menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah dengan tepat.
  2. Melalui kegiatan menulis dan menjawab pertanyaan pada setiap kelompok, siswa dapat menjelaskan berbagai contoh organisasi sekolah dengan benar.
- Karakter Yang di Harapkan :
- a. Konsep : Organisasi di Sekolah
  - b. Nilai : nilai kesopanan, nilai sosial,
  - c. Moral : rasa saling percaya, bekerja sama, dan tidak merasa paling hebat, disiplin, dan bertanggung jawab
  - d. Peduli lingkungan : melatih peserta didik berkomunikasi dengan orang lain dengan sikap rasa saling percaya, bekerja sama, dan tidak merasa paling hebat sehingga dapat dijadikan bekal setelah hidup di masyarakat.
- v. Materi Pokok**  
 Organisasi di Sekolah
- VI. Strategi/ Metode Pembelajaran**  
 Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* (LEGQ)

Metode :

- Diskusi
- Penugasan

**VII. Media Pembelajaran**

- Media *Flashcard*

**VIII. Langkah-langkah Pembelajaran**

**a. Pendahuluan**

1. Salam
2. Doa
3. Presensi
4. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
5. Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak- anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari pengertian organisasi, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi?”

6. Guru menyampaikan cakupan materi

**b. Inti**

**Eksplorasi**

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi Sekolah” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai Organisasi Sekolah yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

**Elaborasi**

- a. Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b. Guru membagi media *Flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *Flashcard*
- c. Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan
- d. Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya

- e. Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f. Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal
- g. Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h. Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *Flashcard*

#### Konfirmasi

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dan dibantu media *Flashcard*.
- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

#### c. Penutup

1. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
3. Pemberian tindak lanjut berupa PR.

#### IX. Sumber Belajar

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar IV (BSNP).
2. Buku “*Cooperative Learning*” karangan Miftahul Huda.
3. Buku “*Cooperative Learning*” karangan Agus Suprijono.
4. Buku “*Model-model Pembelajaran Inovatif*” karangan Sugiyanto.
5. Buku “*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*” karangan Dina Indriana
6. Buku BSE PKn untuk SD/ MI kelas 5 karangan Setia Widihastuti.
7. Buku Paket PKn untuk SD/MI kelas 5 karangan Najib Sulhan
8. Sumber lain dari internet.

#### X. Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Prosedur penilaian	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah</li> <li>- Menjelaskan berbagai contoh organisasi sekolah</li> </ul>	Tes awal : tidak ada Tes dalam proses: ada Tes akhir : ada	Tes dan nontes	Penilaian Sikap Tertulis	Lembar observasi siswa soal evaluasi

Semarang, 16 Januari 2013

Guru Mitra,

Peneliti



**Hariana, S. Pd.**

NIP 196503151 199102 2 004



**Fitria Widyaningsih**

1401409249

Fitria Widyaningsih

NIM 1401409249

Mengetahui,

**Kepala Sekolah,**



**Ah. Suprapti, S. Pd**

NIP. 19560201 197802 2 005

PERPUSTAKAAN  
UNNES

## LAMPIRAN

### Materi Ajar

Organisasi sekolah itu bisa terjadi di dalam kelas maupun di lingkup sekolah.

Beberapa contoh organisasi di sekolah :

a. Belajar Kelompok

Pernahkah kamu mengikuti kunjungan ketempat-tempat lain, misalnya kunjungan kepeninggalan bersejarah, candi, museum, keraton, dan lain sebagainya? Dalam kunjungan belajar itu, tentunya guru akan mengelompokkan siswa berdasarkan apa yang akan ditulis dan dilaporkan dari hasil kunjungannya. Untuk memudahkan mencari data, tentunya setiap kelompok akan membagi tugas dengan satu ketua. Ada yang menjadi penulis, ada yang bagian wawancara, ada pula yang bagian pelapor. Jika penugasan yang diberikan oleh ketua itu jelas, maka masing-masing anggota yang bertugas akan berjalan dengan baik. Begitu pula sebaliknya, jika ketua Belajar kelompok memberikan penugasan yang kurang jelas, maka hasilnya akan kurang memuaskan.

a. Kelompok belajar PKn adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Pendidikan Kewarganegaraan. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

b. Kelompok belajar Bahasa Indonesia adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Bahasa Indonesia. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

c. Kelompok belajar Bahasa Jawa adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Bahasa Jawa. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

d. Kelompok belajar IPA adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai IPA. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan

- anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.
- e. Kelompok belajar IPS adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai IPS. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.
  - f. Kelompok belajar Matematika adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Matematika. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.
  - g. Kelompok belajar SBK adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai SBK. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.
- d. Organisasi Kelas
- Apa tujuan disusun pengurus kelas? Tentu yakamu tahu, perlunya disusun pengurus kelas. Hal ini diharapkan mempermudah dalam kegiatan di kelas. Dengan adanya pengurus kelas, urusan-urusan kelas bisa ditangani oleh siswa. Ada yang bertugas sebagai ketua kelas, wakil, ada pula bendahara, sekretaris, dan anggota. Selain itu dilengkapi pula dengan 5 K, yang terdiri atas kebersihan, keamanan, keindahan, kekeluargaan, ketertiban. Nah, itu semua merupakan pembagian tugas yang ada di kelas. Dengan pembagian tugas yang jelas, semua kegiatan bisa berjalan lancar. Coba perhatikan, seandainya di kelas tidak dibentuk pengurus kelas. Tiba-tiba ada masalah, maka semua bisa kacau. Tetapi dengan adanya pembagian tugas di dalam kelas, maka yang bertugas itulah yang mempunyai tanggung jawab dengan dibantu oleh anggotanya. Ini berarti kamu sudah menjalankan fungsi dalam organisasi. Organisasi kelas itu di antaranya adalah regu piket, kelompok belajar IPA, kelompok belajar IPS, kelompok belajar PKn, kelompok belajar Matematika, kelompok belajar Bahasa Indonesia, kelompok belajar SBK, UKS, Petugas upacara, dan kelompok belajar yang lain.

e. Organisasi kepramukaan

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

f. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)

Tahukah kamu tentang Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS)? Organisasi ini hanya ada di sekolah menengah tingkat pertama, baik di SMP maupun di Madrasah Tsanawiyah, atau di sekolah menengah tingkat atas, baik itu SMA, Madrasah Aliyah, maupun Kejuruan. Dengan tujuan untuk melatih anak-anak dalam kepemimpinan. Untuk itu tidaklah heran bila bagi pengurus ada pembekalan yang disebut dengan Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK). Dalam LDK, siswa dibimbing oleh bapak dan ibu guru dalam hal berorganisasi yang baik. Ada materi kepemimpinan (leadership), ada latihan komunikasi, latihan pemecahan masalah, dan lain-lain. Ini semua untuk membekali anak-anak supaya kelak menjadi tangguh dalam menghadapi masalah. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) juga diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan kegiatan sekolah. Misalnya melaksanakan bakti

sosial, melaksanakan Idul Qurban, melaksanakan pentas akhir tahun, bahkan ikut memecahkan masalah yang dihadapi oleh teman-temannya. Dalam pemilihan OSIS ada yang dilakukan secara langsung dengan suara bulat. Ada pula dengan cara memilih dengan menulis di kertas dengan suara terbanyak. Ada pula yang didahului dengan beberapa tahap. Tahap pertama dengan kampanye calon OSIS. Tahap kedua pemilihan langsung dengan menyiapkan kotak suara, seperti layaknya pemilihan umum.

g. Koperasi Sekolah

Koperasi Sekolah adalah koperasi yang didirikan di lingkungan sekolah. Koperasi sekolah beranggota siswa sekolah. Koperasi sekolah didirikan untuk semua jenjang pendidikan, misalnya koperasi sekolah di sekolah kalian. Koperasi sekolah biasanya menjual peralatan sekolah. Seperti pensil, buku tulis, buku gambar, dan lain-lain. Pengurus koperasi sekolah berasal dari siswa sekolah tersebut. Tentu saja mereka dibina oleh guru.

Kekuasaan tertinggi organisasi terdapat di rapat anggota, yakni rapat yang diakui oleh seluruh anggota. Pada awal berdiri, jumlah anggota koperasi paling sedikit dua puluh orang. Mereka mengadakan rapat anggota untuk memilih pengurus dan pengawas koperasi. Pengurus dan pengawas koperasi bertugas menjalankan koperasi. Agar dapat berjalan, koperasi harus mempunyai dana. Berikut ini asal sumber dana koperasi :

Simpanan pokok

Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi. Pembayaran dilakukan pada saat menjadi anggota. Simpanan pokok tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi. Besaran simpanan pokok sama setiap anggota.

Simpanan Wajib

Simpanan wajib adalah jumlah simpanan yang harus dibayarkan oleh anggota kepada koperasi dalam waktu tertentu. Misalnya simpanan wajib dibayarkan setiap bulan. Besaran simpanan wajib sama pada setiap bulannya. Simpanan wajib tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

Dana Cadangan

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari sisa hasil uaha (SHU). Dana ini digunakan dalam keadaan darurat dan keperluan penting lainnya.

#### Hibah

Hibah adalah sejumlah barang/uang yang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak mengikat.

Koperasi sekolah bertujuan menyejahterakan anggotanya. Selain itu, koperasi sekolah juga melatih siswa melakukan kegiatan ekonomi.

#### h. Organisasi Ekstrakurikuler

##### 1. Ekstrakurikuler Teater

Ekstrakurikuler teater adalah kegiatan yang bertujuan memberikan pelatihan drama. Untuk mengasah kemampuan berkreasi dan mengembangkan bakat seninya. Kegiatan ini dilakukan di luar jam belajar mengajar setelah pulang sekolah/sesuai jadwal yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.

##### 2. Ekstrakurikuler sepak bola dibentuk dan dikembangkan untuk mengembangkan talenta agar dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat maupun untuk lebih berprestasi di masa yang akan datang.

##### 3. Ekstrakurikuler tari sebagai salah satu hobi bagi para siswa yang ingin menyalurkan bakatnya pada bidang seni tari. Ekstrakurikuler ini dilaksanakan di luar jam pelajaran.

##### 4. Ekstrakurikuler baca tulis Al-Qur'an dan kegiatan Tadarus membekali iman dan ketakwaan kepada siswa agar menjadi siswa sholeh-sholehah.

### LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

#### Petunjuk :

- a) Amatilah gambar yang kalian terima!
- b) Bacalah pesan/informasi yang ada di belakangnya!
- c) Buatlah 4 pertanyaan mengenai materi yang ada di dalam media tersebut!
- d) Setelah selesai, tukarkan pertanyaanmu kepada kelompok lain!
- e) Pada saat mengirimkan soal, kalian harus menyampaikan salam kelompok kalian terlebih dahulu!
- f) Setelah selesai, kembalikan jawabannu kepada kelompok asal!
- g) Koreksilah jawaban kelompok lain dengan kelompokmu!



organisasi  
kepramukaan

Salah satu organisasi di sekolah yang menyenangkan adalah pramuka. Selain menyenangkan, pramuka juga banyak manfaatnya. Dengan mengikuti kegiatan pramuka, kalian akan mendapat banyak keterampilan hidup. Dengan mengikuti kegiatan pramuka, kalian akan mempunyai banyak teman.

**TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kepramukaan!**



Organisasi  
koperasi  
Sekolah

Koperasi Sekolah adalah koperasi yang didirikan di lingkungan sekolah. Koperasi sekolah beranggota siswa sekolah. Pengurus koperasi sekolah berasal dari siswa sekolah tersebut. Tentu saja mereka dibina oleh guru.

**TUGAS!** Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi koperasi Sekolah!



#### Organisasi Ekstrakurikuler Teater

Ekstrakurikuler teater adalah kegiatan yang bertujuan memberikan pelatihan drama. Untuk mengasah kemampuan berkreasi dan mengembangkan bakat seninya. Kegiatan ini dilakukan di luar jam belajar mengajar setelah pulang sekolah/sesuai jadwal yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah.

**TUGAS!** Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi ekstrakurikuler teater!



#### Organisasi kelompok belajar PKn

Kelompok belajar PKn adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Pendidikan Kewarganegaraan. Di dalam

kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi kelompok belajar PKn!



#### **Organisasi kelompok belajar Bahasa Indonesia**

Kelompok belajar Bahasa Indonesia adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Bahasa Indonesia. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar Bahasa Indonesia!



Organisasi kelompok belajar bahasa jawa

Kelompok belajar Bahasa Jawa adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Bahasa Jawa. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

**TUGAS!** Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar Bahasa Jawa!



### **Organisasi Kelompok belajar IPA**

Kelompok belajar IPA adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai IPA. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

**TUGAS!** Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar IPA!



### **Organisasi kelompok belajar IPS**

Kelompok belajar IPS adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai IPS. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar IPS!



**Organisasi Kelompok belajar Matematika**

Kelompok belajar Matematika adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai Matematika. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar matematika!

**Organisasi  
kelompok  
belajar  
SBK**

Kelompok belajar SBK adalah kelompok belajar yang dibentuk untuk membahas kesulitan yang timbul pada materi mengenai SBK. Di dalam kelompok tersebut terdapat ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan anggota. Yang berwenang memilih struktur organisasi kelompok tersebut adalah kelompok itu sendiri.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kelompok belajar SBK!



**Organisasi ekstrakurikuler sepak bola**

Ekstrakurikuler sepak bola dibentuk dan dikembangkan untuk mengembangkan talenta agar dapat berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat maupun untuk lebih berprestasi di masa yang akan datang.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi ekstrakurikuler sepak bola!



**Organisasi UKS**

UKS berfungsi sebagai tempat istirahat bagi siswa sakit atau tempat mengobati siswa yang sakit. Dengan dilengkapi satu unit tempat tidur dan peralatan P3K, UKS ini diharapkan bisa menangani siswa yang sakit dalam kadar ringan.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi UKS!



#### **Organisasi Ekstrakurikuler Tari**

Ekstrakurikuler tari sebagai salah satu hobi bagi para siswa yang ingin menyalurkan bakatnya pada bidang seni tari. Ekstrakurikuler ini dilaksanakan di luar jam pelajaran.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi ekstrakurikuler Tari!



#### **Organisasi Ekstrakurikuler baca tulis Al-Qur'an dan kegiatan Tadarus**

Ekstrakurikuler baca tulis Al-Qur'an dan kegiatan Tadarus membekali iman dan ketakwaan kepada siswa agar menjadi siswa sholeh-sholehah.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi ekstrakurikuler baca tulis Al-Qur'an dan kegiatan Tadarus!



### Organisasi OSIS

OSIS diurus dan dikelola oleh murid-murid yang terpilih untuk menjadi pengurus OSIS. Biasanya organisasi ini memiliki seorang pembimbing dari guru yang dipilih oleh pihak sekolah. Anggota OSIS adalah seluruh siswa yang berada pada satu sekolah tempat OSIS itu berada. Seluruh anggota OSIS berhak untuk memilih calonnya untuk kemudian menjadi pengurus OSIS.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi OSIS!



Organisasi Kelas

Ada yang bertugas sebagai ketua kelas, wakil, ada pula bendahara, sekretaris, dan anggota. Selain itu dilengkapi pula dengan 5 K, yang terdiri atas kebersihan, keamanan, keindahan, kekeluargaan, ketertiban.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi kelas!

**PENILAIAN TIAP KELOMPOK DENGAN 4 MEDIA!**

Skor tiap pertanyaan = 1

Skor maksimal = 16

Skor tiap jawaban = 2

Skor maksimal = 32

Skor Seluruhnya = 48

Nilai =  $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0



### KISI KISI SOAL EVALUASI

Satuan Sekolah: SDN Gunungpati 02

Jumlah Soal : 10

Mata Pelajaran: PKn

Bentuk Soal : Tes Tertulis

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Fitria W.

Alokasi Waktu: 15 menit

SK-KD	Kls/ Smt	Materi	Indikator	Teknik penilaian	Bentuk Soal	Jenjang	Nomor soal
<b>Standar kompetensi</b> <b>3.</b> Memahami kebebasan berorganisasi. <b>Kompetensi Dasar</b> 1.2Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	V/2	Organisasi di Sekolah	- Menyebutkan berbagai contoh organisasi di sekolah	Tes tertulis	Pilihan ganda	C4	Pilihan ganda 4
			- Menjelaskan berbagai contoh organisasi sekolah			Isian	C1 C6

### SOAL EVALUASI

#### Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas !
2. Bacalah soal – soal dengan teliti !
3. Kerjakan dahulu soal – soal yang kamu anggap paling mudah !
4. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada Bapak / Ibu Guru !

#### A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar !

1. Bukan termasuk organisasi di sekolah adalah...
  - a. OSIS
  - b. LKMD
  - c. Pramuka
  - d. Pengurus kelas
2. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) bertempat di...
  - a. Rumah siswa
  - b. Sekolah
  - c. Masyarakat
  - d. Kelurahan
3. Kalian bisa memasuki organisasi di masyarakat dan juga di sekolah. Bila ingin aktif berorganisasi di sekolah, maka kalian bisa masuk dalam organisasi . . . .
  - a. partai politik
  - b. PKK
  - c. karang taruna
  - d. pramuka
4. Jika tidak ada pembagian yang jelas, maka organisasi....
  - a. Berjalan dengan baik
  - b. Kegiatannya akan kacau
  - c. Mendapat hasil yang maksimal
  - d. Mendapatkan prestasi
5. Manfaat yang diperoleh pada saat mengikuti kegiatan pramuka di SD kecuali ....
  - a. Pengalaman untuk bekerja sama,
  - b. pengalaman untuk menghadapi tantangan dengan penuh keceriaan
  - c. belajar menjadi orang yang penakut
  - d. belajar hidup mandiri

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Salah satu contoh organisasi yang ada di sekolah adalah . . . .
2. Yang mengurus koperasi sekolah adalah ....
3. Organisasi yang berada di kelas yang bertujuan untuk membersihkan kelas adalah  
...
4. sejumlah barang/uang yang bernilai yang diterima dari pihak lain yang tidak mengikat adalah ....
5. catatlah 1 organisasi yang ada di kelasmu? tulislah struktur organisasinya?

**KUNCI JAWABAN****B. Pilihan Ganda**

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

**C. Isian**

5. Pramuka, UKS, Kelompok belajar, Koperasi, dll
6. Siswa dengan binaan guru
7. Regu Piket
8. Hibah
9. Struktur organisasi kelas terdiri dari ketua, wakil, bendahara, sekretaris, seksi kebersihan, dll  
Struktur organisasi Regu Piket terdiri dari ketua, wakil  
Dll

**PENILAIAN**

- |                    |     |
|--------------------|-----|
| A. Skor tiap nomor | = 1 |
| Skor maksimal      | = 5 |
| B. Skor tiap nomor | = 2 |
| Skor maksimal      | =10 |

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

$$\text{Nilai maksimal} = 100$$

$$\text{Nilai minimal} = 0$$

### INSTRUMEN PENILAIAN KETERCAPAIAN KARAKTER

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 0 jika deskriptor tidak tampak sama sekali
  - 1 Jika satu deskriptor yang tampak
  - 2 Jika dua deskriptor yang tampak
  - 3 Jika semua deskriptor yang tampak

No.	Karakter Bangsa	Deskriptor	Skor
1.	<b>Kerja sama</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyatu dengan anggota kelompok</li> <li>- Menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama dengan kelompoknya</li> <li>- Saling membantu antar anggota dalam mempelajari materi</li> </ul>	
2.	<b>Tanggung jawab</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kontribusi pada kelompok</li> <li>- Menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan bagian-bagian tiap anggota kelompok</li> <li>- Ikut membuat soal dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain</li> </ul>	
3.	<b>Disiplin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyelesaikan tugas tepat waktu</li> <li>- Mengumpulkan tugas tepat waktu</li> <li>- Tidak mengganggu teman lain</li> </ul>	
4.	<b>Tidak Merasa Paling Hebat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling bertegur sapa apabila bertemu anggota kelompok yang lain</li> <li>- Menghargai karya teman satu TIM maupun TIM yang lain</li> <li>- Tidak mengatur-atur teman yang lain</li> </ul>	
5.	<b>Saling Percaya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempercayai teman menyelesaikan tugasnya</li> <li>- Membagi tugas dengan anggota kelompok yang lain</li> <li>- Melakukan kegiatan bersama-sama dengan anggota kelompoknya</li> </ul>	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 15

n = banyaknya skor = 15-0+1=16

Q2 = median

Letak Q2 =  $\frac{2}{4}(n + 1)$

Letak Q3 =  $\frac{1}{4}(3n+2)$

$$= \frac{2}{4} (16 + 1)$$

$$= \frac{2}{4} (17)$$

$$= 8,5$$

Jadi nilai Q2 adalah 7,5

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n+2)$$

$$= \frac{1}{4} (7+2)$$

$$= \frac{1}{4} (9)$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai Q1 adalah 3,5

Kriteria Penilaian Afektif

Skor	Kategori
$11,5 \leq \text{skor} \leq 15$	Sangat Baik
$7,5 \leq \text{skor} < 11,5$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 7,5$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

$$= \frac{1}{4} (48+2)$$

$$= \frac{1}{4} (50)$$

$$= 12,5$$

Jadi nilai Q3 adalah 11,5

$$Q4 = \text{kuartil empat} = T = 15$$

### PENILAIAN PSIKOMOTORIK

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 1 Jika deskriptor nomor 1 yang tampak
  - 2 Jika deskriptor nomor 2 yang tampak
  - 3 Jika deskriptor nomor 3 yang tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Skor
1.	Mengirimkan salam dan pertanyaan	1. Mengirimkan pertanyaannya saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 2. Mengirimkan pertanyaan saja, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 3. Mengirimkan salam dan pertanyaan, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 4. Mengirimkan salam dan pertanyaan, dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaan	
2.	Mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaan	1. Mengumpulkan media <i>flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain 2. Mengumpulkan media dan pertanyaan saja, masih berbicara dengan teman yang lain 3. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, tetapi masih berbicara dengan teman yang lain 4. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, dan membuat kelas menjadi kondusif	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 2

T = skor tertinggi = 8

n = banyaknya skor = 8-2+1=7

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(7+1)$$

$$= \frac{2}{4}(8)$$

$$= 4$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{1}{4}(3n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= \frac{1}{4}(22)$$

$$= 5,5$$

Jadi nilai Q2 adalah 5

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n+2) \\ &= \frac{1}{4}(7+1) \\ &= \frac{1}{4}(8) \\ &= 2 \end{aligned}$$

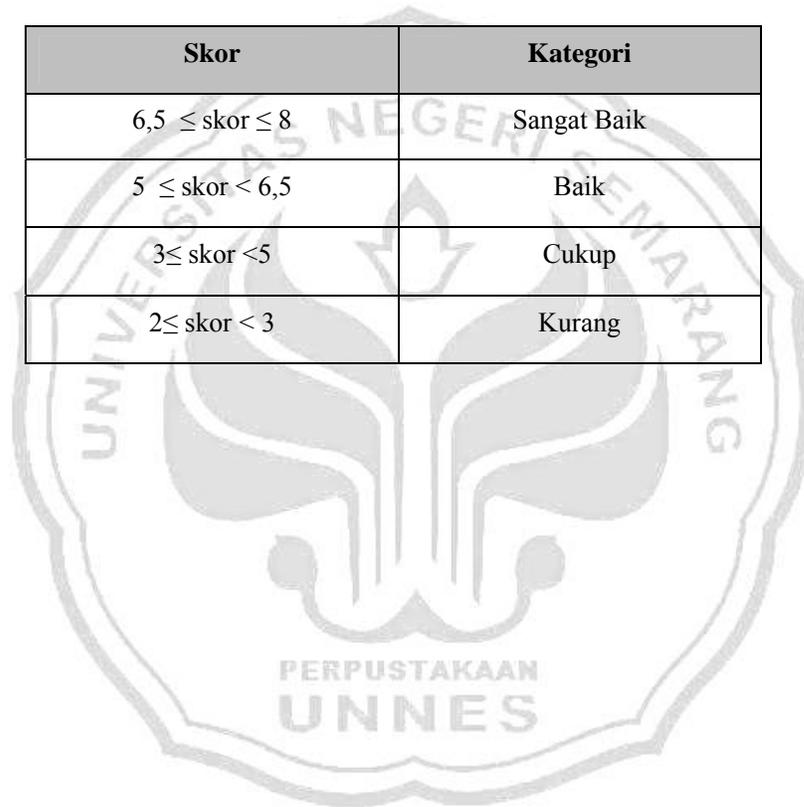
Jadi nilai Q1 adalah 3

Jadi nilai Q3 adalah 6,5

Q4 = kuartil empat = T = 8

Kriteria Penilaian Psikomotorik

Skor	Kategori
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik
$5 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik
$3 \leq \text{skor} < 5$	Cukup
$2 \leq \text{skor} < 3$	Kurang



LAMPIRAN 14
-------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Siklus 2**

**Sekolah** : SDN Gunungpati 02  
**Mata pelajaran** : PKn  
**Kelas/ Semester** : V / 2  
**Alokasi Waktu** : 2x35 menit (1 Pertemuan)  
**Hari/tanggal** : Rabu, 23 Januari 2013

- I. Standar Kompetensi**  
 3. Memahami kebebasan berorganisasi.
- II. Kompetensi Dasar**  
 3.1 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- III. Indikator**
- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya.
  - Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya
- IV. Tujuan Pembelajaran**
- Melalui pengamatan pada media *Flashcard* yang diperoleh setiap kelompok, siswa dapat menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya dengan tepat.
  - Melalui kegiatan menulis dan menjawab pertanyaan pada setiap kelompok, siswa dapat menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya dengan benar.
- Karakter Yang di Harapkan :**
- a. Konsep : Organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya
  - b. Nilai : nilai kesopanan, nilai sosial,
  - c. Moral : rasa saling percaya, bekerja sama, tidak merasa paling hebat, Disiplin, dan Bertanggung jawab
  - d. Peduli lingkungan : melatih peserta didik berkomunikasi dengan orang lain dengan sikap rasa saling percaya, bekerja sama, dan tidak merasa paling hebat sehingga dapat dijadikan bekal setelah hidup di masyarakat.

## V. Materi Pokok

Organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya

## VI. Strategi/ Metode Pembelajaran

Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* (LEGQ)

Metode :

- Diskusi
- Penugasan

## VII. Media Pembelajaran

- Media *Flashcard*
- Bagan Organisasi Masyarakat
- *Power Point*

## VIII. Langkah-langkah Pembelajaran

### 1. Pendahuluan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi
- d) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
- e) Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak- anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari Organisasi di sekolah, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi yang ada di masyarakat?”

- f) Guru menyampaikan cakupan materi

### 2. Inti

#### a. Eksplorasi

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi di Masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai Organisasi di Masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

**b. Elaborasi**

- a) Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b) Guru membagi media *Flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *Flashcard*
- c) Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan
- d) Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f) Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal
- g) Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h) Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *Flashcard*

**c. Konfirmasi**

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan media *Flashcard* dan melalui *powerpoint*
- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

**3. Penutup**

- a) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
- c) Pemberian tindak lanjut berupa PR.

**IX. Sumber Belajar**

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar IV (BSNP).
2. Buku "*Cooperative Learning*" karangan Miftahul Huda.
3. Buku "*Cooperative Learning*" karangan Agus Suprijono.
4. Buku "*Model-model Pembelajaran Inovatif*" karangan Sugiyanto.
5. Buku "*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*" karangan Dina Indriana
6. Buku BSE PKn untuk SD/ MI kelas 5 karangan Setia Widiastuti.

7. Buku Paket PKn untuk SD/MI kelas 5 karangan Najib Sulhan
8. Sumber lain dari internet.

#### X. Penilaian

No.	Indikator Penilaian	Prosedur penilaian	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya</li> <li>- Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya</li> </ul>	<p>Tes awal : tidak ada</p> <p>Tes dalam proses: ada</p> <p>Tes akhir : ada</p>	Tes dan nontes	Penilaian Sikap Tertulis	Lembar observasi siswa soal evaluasi

2013

Guru Mitra,

Hariana, S. Pd.

NIP 196503151 199102 2 004

Semarang, 23 Januari

Peneliti

Fitria Widyaningsih

1401409249

Mengetahui,

Kepala Sekolah,


  
Sri Suprapti, S. Pd

NIP. 19560201 197802 2 005

## LAMPIRAN

### A. Materi Ajar

#### Organisasi di Masyarakat

Organisasi akan selalu muncul dalam sebuah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok. Karena dengan organisasi akan lebih mudah untuk mengatasi segala persoalan dan tujuan yang hendak dicapai lebih mudah. Kamu bisa mengenal macam-macam organisasi dari sudut pandang yang berbeda-beda. Bisa kamu lihat dari bagaimana organisasi itu dibentuk, apa tujuan organisasi itu dibentuk, bagaimana hubungannya dengan pemerintah. Berikut ini adalah macam-macam organisasi di masyarakat.

#### 1. Berdasarkan Proses Pembentukan

##### A. Organisasi Formal

Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal. Ketentuan-ketentuan yang ada di dalam organisasi formal diatur dengan Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART). Ciri-ciri dari organisasi formal sebagai berikut :

- Suatu organisasi formal mempunyai struktur yang baik, yang dapat menggambarkan hubungan-hubungan wewenang kekuasaan, akuntabilitas, dan pertanggungjawaban. Struktur itu pula dapat menunjukkan saluran-saluran melalui komunikasi tata hubungan.
- Organisasi formal mempunyai spesifikasi jabatan yang jelas bagi setiap anggota.
- Hirarki dan tujuan organisasi formal dinyatakan dengan tegas.
- Dalam organisasi formal masalah status, prestise, gaji, kedudukan atau pangkat dan penghasilan diatur dan diawasi dengan baik.
- Organisasi formal bertahan lama dan direncanakan, sebab penempatannya sesuai dengan peraturan. Mereka relatif tidak fleksibel.
- Dalam organisasi formal, keanggotaan diperoleh secara sadar, pada waktu tertentu dan umumnya terbuka.

Contoh organisasi formal di masyarakat diantaranya :

### 1. BPD

Badan musyawarah desa adalah lembaga permusyawaratan/pemufakatan yang keanggotaannya adalah wakil dari desa bersangkutan yang ditetapkan dengan cara musyawarah dan mufakat. BPD berfungsi sebagai pengawas pembangunan, disamping berfungsi dalam pengolahan rencana anggaran belanja desa dalam suatu persidangan yang dipimpin oleh seorang kepala desa.

### 2. PKK

Tim Penggerak PKK (TIM PENGGERAK PKK ) adalah mitra kerja pemerintah dan organisasi kemasyarakatan, yang berfungsi sebagai fasilitator, perencana, pelaksana, pengendali dan penggerak pada masing-masing jenjang untuk terlaksananya program PKK. Anggota Tim Penggerak PKK adalah warga masyarakat baik laki-laki maupun perempuan, perorangan, bersifat sukarela, tidak mewakili organisasi, golongan partai politik, lembaga atau instansi, dan berfungsi sebagai perencana, pelaksana pengendali Gerakan PKK.

### 3. LKMD

LKMD adalah Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa yang merupakan wadah partisipasi masyarakat dalam pembangunan yang berfungsi membantu Kepdes/Lurah. kegiatan Posyandu berada dalam lingkup LKMD dan PKK juga merupakan salah satu seksi dalam LKMD.

### B. Organisasi nonformal

Organisasi nonformal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas. Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) juga tidak jelas. Hubungan yang terjalin juga sifatnya pribadi dan sifatnya tidak formal. Kebanyakan organisasi nonformal ini terbentuk dalam organisasi formal, yang anggotanya terdiri atas karyawan yang ada pada lembaga tersebut. Mereka secara pribadi ingin mengadakan kegiatan tertentu secara bersama-sama yang harus diorganisir. Contoh organisasi nonformal, misalnya organisasi kesenian karyawan. Setiap karyawan mempunyai keinginan untuk mengembangkan bakat di bidang kesenian. Dari masing-masing pribadi berkumpul untuk membentuk kegiatan kesenian, bisa juga arisan karyawan, dan lain-lain. Organisasi nonformal, organisasi ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Disusun secara bebas, spontan, tidak pasti dan tidak fleksibel.
- Keanggotaannya diperoleh secara sadar atau secara tidak sadar.
- Kapan seorang menjadi anggota sulit ditentukan.

- Tidak ada perincian secara tegas tentang tujuan organisasi.
- Biasanya bersifat sementara .
- Tidak mempunyai struktur yang dinyatakan dengan baik.
- Tidak mempunyai perincian yang tegas tentang tugas-tugas dari setiap anggota organisasi.
- Hubungan-hubungan yang terjadi antara para anggota berlangsung secara pribadi/informal

#### Contoh Organisasi Nonformal

##### 1. Arisan Ibu-Ibu

Arisan ini dilakukan dengan tujuan untuk mempererat tali silaturahmi antara ibu-ibu. Mereka secara pribadi ingin mengadakan kegiatan tertentu secara bersama-sama yang harus diorganisir.

##### 2. Organisasi Kesenian

Organisasi kesenian dibentuk karena mereka mempunyai keinginan untuk menyalurkan bakat kesenian yang mereka miliki. Mereka secara pribadi ingin menyalurkan bakatnya sehingga secara bersama-sama mengorganisir organisasi tersebut.

#### 2. Berdasarkan Tujuannya

##### A. Organisasi Sosial

Organisasi sosial adalah organisasi yang mempunyai tujuan sosial. Organisasi semacam ini tidak berharap keuntungan dalam bentuk materi. Tujuan utama organisasi ini untuk melayani kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung-rugi. Organisasi semacam ini banyak muncul ditengah-tengah masyarakat. Mereka yang mendirikan organisasi semacam ini biasanya mempunyai jiwa sosial yang tinggi. Orang-orang yang mempunyai kepedulian terhadap kondisi masyarakatnya. Contoh organisasi sosial adalah organisasi dalam bentuk yayasan penyandang cacat, panti asuhan, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) dan lain-lain. Organisasi semacam ini mempunyai tujuan mulia, yakni kepedulian yang tinggi terhadap masalah yang dihadapi oleh masyarakat.

#### Contoh Organisasi Sosial :

##### 1. PMI (Palang Merah Indonesia)

Palang Merah Indonesia (PMI) adalah suatu organisasi yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan. Organisasi ini (PMI) selalu berpegang teguh pada prinsipnya yaitu Kemanusiaan, Kesamaan, Kenetralan, Kemandirian,

Kesukarelaan, Kesatuan, Kesemestaan. Dalam berbagai kegiatan PMI komitmen terhadap kemanusiaan yang berisi tentang memperbaiki hajat hidup masyarakat rentan melalui promosi prinsip nilai kemanusiaan, penanggulangan bencana, kesiapsiagaan penanggulangan bencana, kesehatan dan perawatan di masyarakat. Dengan adanya Palang Merah Indonesia (PMI) diharapkan dapat membantu masalah kemanusiaan.

4. Posyandu

Posyandu merupakan salah satu bentuk kegiatan dari Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa (LKMD), dimana masyarakat antara lain melalui kader-kader yang terlatih dibidang kesehatan. Posyandu adalah suatu wadah komunikasi alih teknologi dalam pelayanan kesehatan masyarakat dari Keluarga Berencana dari masyarakat, oleh masyarakat dan untuk masyarakat dengan dukungan pelayanan serta pembinaan tehnik dari petugas kesehatan dan keluarga berencana yang mempunyai nilai strategis untuk pengembangan sumber daya manusia sejak dini.

5. Yayasan Penyandang Cacat

Yayasan penyandang cacat adalah yayasan sosial yang memberi perhatian secara khas kepada para penyandang cacat yang miskin, terlantar dan dipinggirkan.

6. Panti Asuhan

Panti Asuhan adalah rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim atau yatim piatu. Salah satu tugas pokok panti asuhan memberikan pelayanan sosial dalam rangka pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah sosial sampai mampu melaksanakan fungsi sosialnya.

7. LSM

Lembaga swadaya masyarakat (disingkat LSM) adalah sebuah organisasi yang didirikan oleh perorangan ataupun sekelompok orang yang secara sukarela yang memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari kegiatannya. Kegiatan dilakukan untuk kepentingan masyarakat umum.

8. Karang Taruna

Karang Taruna adalah Organisasi Sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat dan terutama bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.

## B. Organisasi Bisnis

Organisasi bisnis adalah organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Organisasi semacam ini hanya berpikir tentang keuntungan yang didapatkan. Jika keuntungan tidak didapatkan, maka organisasi semacam ini segera berhenti. Tujuan utamanya dalam organisasi ini hanyalah keuntungan atau laba. Ada yang dikelola oleh perusahaan perseorangan dan ada pula yang berupa perusahaan milik bersama. Kegiatan semacam ini bisa berupa perusahaan produksi, perdagangan, maupun jasa. Organisasi bisnis yaitu suatu organisasi yang melakukan aktivitas ekonomi dan bertujuan untuk menghasilkan keuntungan (profit). Contoh organisasi bisnis adalah radio. Radio disebut organisasi bisnis karena tujuannya adalah menghasilkan keuntungan melalui kegiatan penyampaian informasi dan hiburan kepada masyarakat. Agar bisnis dapat berjalan dengan sukses maka perlu diorganisasikan. Dalam mengorganisasi suatu bisnis tentunya harus memperhatikan unsur-unsur bisnis yang ada. Unsur bisnis yang perlu mendapat perhatian pengusaha yaitu lingkungan bisnis. Lingkungan sangat besar pengaruhnya kepada efisiensi dari operasional perusahaan dan kemampuannya untuk memperoleh keuntungan. Untuk itu setiap pemilik dan pemimpin usaha harus dapat memahami keadaan lingkungannya dan dampak lingkungan tersebut terhadap usahanya. Secara garis besar lingkungan bisnis dapat dibedakan menjadi; lingkungan pasar (market environment), dan lingkungan bukan pasar (nonmarket environment). Yang termasuk dalam lingkungan pasar adalah unsur-unsur dalam sistem pasar yang berpengaruh terhadap kegiatan suatu perusahaan, yang meliputi; Langgan, Perusahaan yang menyediakan bahan mentah, Para pekerja dalam perusahaan, Perusahaan lain pesaing maupun bukan pesaing. Sedangkan lingkungan bukan pasar meliputi beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan perusahaan dalam perekonomian. Unsur-unsurnya antara lain; Kegiatan ekonomi pada keseluruhannya, Peraturan dan Undang-undang negara dan pelaksanaannya, kestabilan pemerintah/politik dan kebijakan pemerintah, faktor sosial dan budaya dalam masyarakat, Organisasi perburuhan dan masyarakat lain, Situasi dan perkembangan ekonomi global.

Contoh Organisasi Bisnis :

### ✓ Organisasi PT. Telkom

Dalam pengelolaan organisasinya, PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. memiliki sebuah Dewan Komisaris yang terdiri dari 1 (satu) ketua dan 4

(empat) anggota serta sebuah Dewan Direksi yang beranggotakan 1 (satu) orang Presiden Direktur atau CEO dan 4 (empat) orang anggota Dewan Direksi lainnya yang memiliki fungsi dan tanggung jawab yang berbeda seperti Direktur Sumber Daya dan Bisnis Pendukung/CIO, Direktur Bisnis Jaringan Telekomunikasi, Direktur Bisnis dan Jasa Telekomunikasi, dan Direktur Keuangan/CFO.

✓ Organisasi PT.Pos Indonesia

Pos Indonesia merupakan sebuah badan usaha milik negara (BUMN) Indonesia yang bergerak di bidang layanan pos. Saat ini, bentuk badan usaha Pos Indonesia merupakan perseroan terbatas dan sering disebut dengan PT. Pos Indonesia.

✓ Organisasi PT.PLN

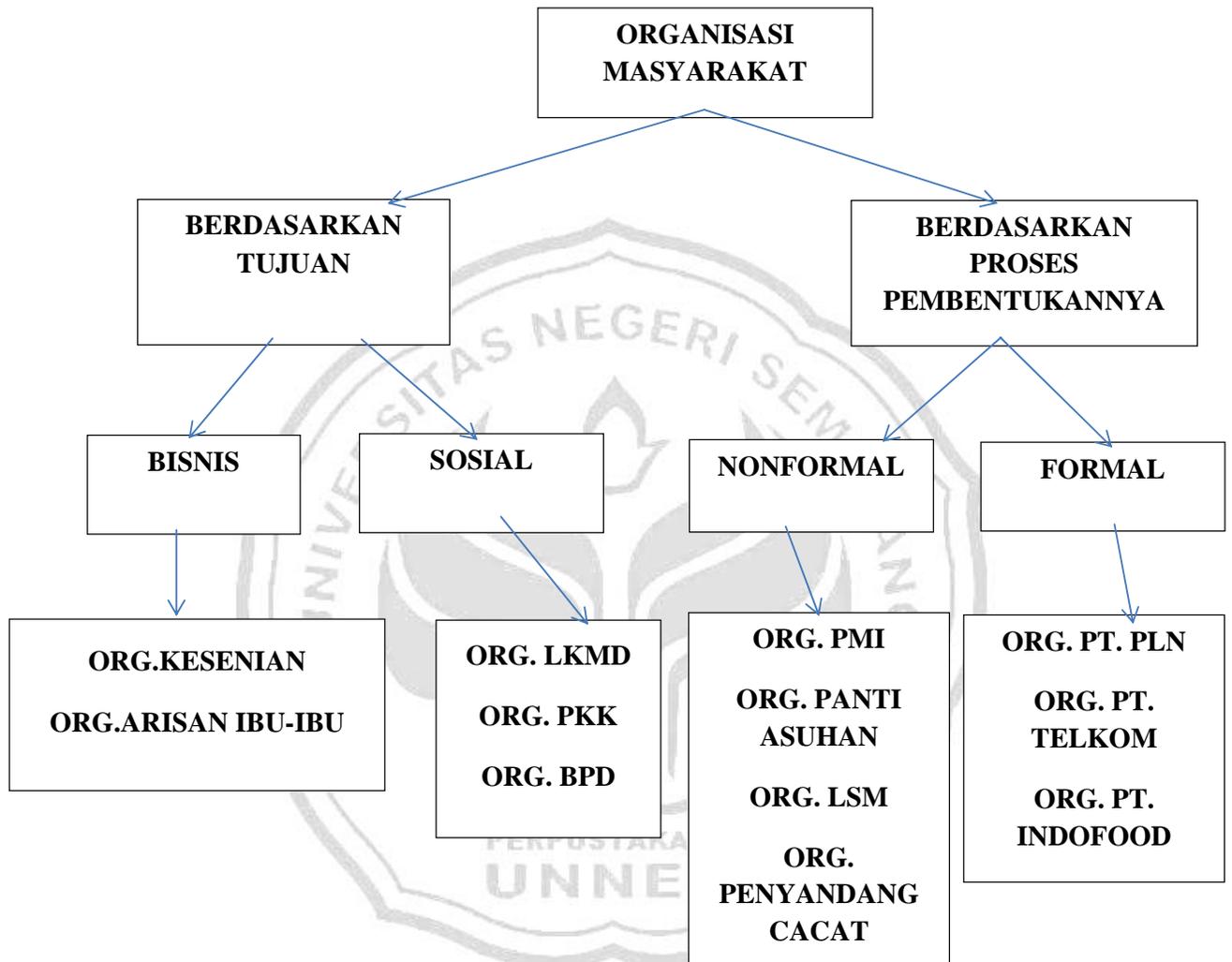
Perusahaan Listrik Negara (disingkat PLN) adalah sebuah BUMN yang mengurus semua aspek kelistrikan yang ada di Indonesia. Direktur Utamanya adalah Nur Pamudji, menggantikan Dahlan Iskan dirut sebelumnya yg di lantik menjadi menteri BUMN. Perusahaan ini dipimpin oleh general manager, general manager yang mengatur dan merencanakan segala sesuatunya tentang perusahaan ini. Di bawah general manager, auditor, terdiri dari tiap-tiap manajer bagian, seperti manajer bagian niaga, manajer bagian distribusi,manager bagian perencanaan, menajer bagian keuangan, manajer bagian SDM & organisasi, dll. Selain tiap bagian memiliki manajer, perusahaan ini sangat penting bagi masyarakat karena hanya perusahaan ini yang mendistribusikan listik di nusantara.

✓ Organisasi PT.Indofood

Dalam beberapa dekade ini PT Indofood Sukses Makmur Tbk (Indofood) telah bertransformasi menjadi sebuah perusahaan Total Food Solutions dengan kegiatan operasional yang mencakup seluruh tahapan proses produksi makanan, mulai dari produksi dan pengolahan bahan baku hingga menjadi produk akhir yang tersedia di rak para pedagang eceran.

✓ Organisasi PT.Dua Kelinci

PT Dua Kelinci merupakan sebuah perusahaan makanan asal Indonesia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1972 di Surabaya. Perusahaan ini menghasilkan berbagai macam kacang.

**BAGAN ORGANISASI MASYARAKAT**

### LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

#### Petunjuk :

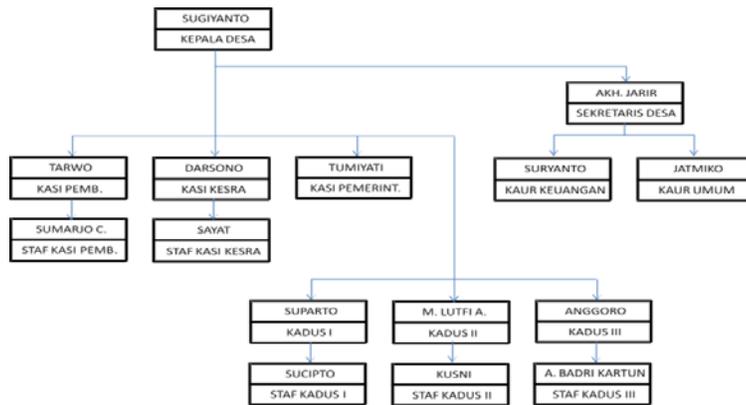
1. Amatilah gambar yang kalian terima!
2. Bacalah pesan/informasi yang ada di belakangnya!
3. Buatlah 4 pertanyaan mengenai materi yang ada di dalam media tersebut!
4. Setelah selesai, tukarkan pertanyaanmu kepada kelompok lain!
5. Pada saat mengirimkan soal, kalian harus menyampaikan salam kelompok kalian terlebih dahulu!
6. Setelah selesai, kembalikan jawabannu kepada kelompok asal!
7. Koreksilah jawaban kelompok lain dengan kelompokmu!



#### Organisasi PMI

Palang Merah Indonesia (PMI) adalah suatu organisasi yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan. Organisasi ini (PMI) selalu berpegang teguh pada prinsipnya yaitu Kemanusiaan, Kesamaan, Kenetralan, Kemandirian, Kesukarelaan, Kesatuan, Kesemestaan.

**TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi PMI!**



### Organisasi LKMD

LKMD adalah Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa yang merupakan wadah partisipasi masyarakat dalam pembangunan yang berfungsi membantu Kepdes/Lurah.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi LKMD!



### Organisasi Posyandu

Posyandu merupakan salah satu bentuk kegiatan dari Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa (LKMD), dimana masyarakat antara lain melalui kader-kader yang terlatih dibidang kesehatan.

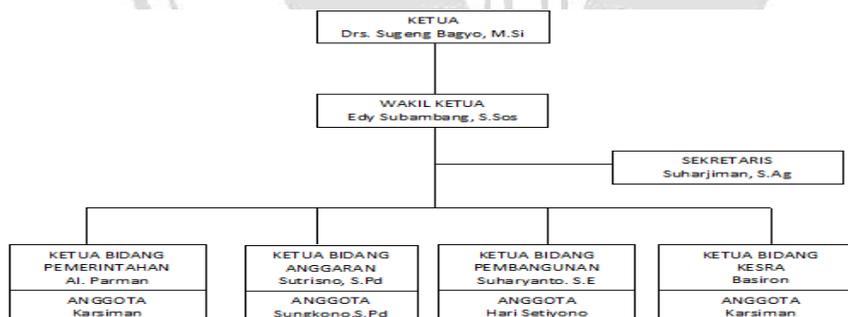
TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi Posyandu!



### Organisasi PKK

Anggota Tim Penggerak PKK adalah warga masyarakat baik laki-laki maupun perempuan, perorangan, bersifat sukarela, tidak mewakili organisasi, golongan partai politik, lembaga atau instansi, dan berfungsi sebagai perencana, pelaksana pengendali Gerakan PKK.

TUGAS!Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi PKK!



### Organisasi BPD

Badan musyawarah desa adalah lembaga permusyawaratan/pemufakatan yang keanggotaannya adalah wakil dari desa bersangkutan yang ditetapkan dengan cara musyawarah dan mufakat.

TUGAS!Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi BPD!



### Organisasi Karang Taruna

Karang Taruna adalah Organisasi Sosial wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh, dan untuk masyarakat terutama generasi muda di wilayah desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat dan terutama bergerak dibidang usaha kesejahteraan sosial.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi Karang taruna!



### Organisasi Penyandang Cacat

Yayasan penyandang cacat adalah yayasan sosial yang memberi perhatian secara khas kepada para penyandang cacat yang miskin, terlantar dan dipinggirkan.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi penyandang cacat!



### Organisasi Pantu Asuhan

Panti Asuhan adalah rumah tempat memelihara dan merawat anak yatim atau yatim piatu. Salah satu tugas pokok panti asuhan memberikan pelayanan sosial dalam rangka pemenuhan kebutuhan dan pemecahan masalah sosial sampai mampu melaksanakan fungsi sosialnya.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi panti asuhan!



### Organisasi LSM

Lembaga swadaya masyarakat (disingkat LSM) adalah sebuah organisasi yang didirikan oleh perorangan ataupun sekelompok orang yang secara sukarela yang memberikan pelayanan kepada masyarakat umum tanpa bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari kegiatannya. Kegiatan dilakukan untuk kepentingan masyarakat umum.

TUGAS!Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi LSM!



### Organisasi Arisan Ibu-Ibu

Arisan ini dilakukan dengan tujuan untuk mempererat tali silaturahmi antara ibu-ibu. Mereka secara pribadi ingin mengadakan kegiatan tertentu secara bersama-sama yang harus diorganisir.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi arisan ibu-ibu!



### Organisasi Kesenian

Organisasi kesenian dibentuk karena mereka mempunyai keinginan untuk menyalurkan bakat kesenian yang mereka miliki. Mereka secara pribadi ingin menyalurkan bakatnya sehingga secara bersama-sama mengorganisir organisasi tersebut.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi kesenian!



### Organisasi PT.Telkom

Dalam pengelolaan organisasinya, PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk. memiliki sebuah Dewan Komisaris yang terdiri dari 1 (satu) ketua dan 4 (empat) anggota serta sebuah Dewan Direksi yang beranggotakan 1 (satu) orang Presiden Direktur atau CEO dan 4 (empat) orang anggota Dewan Direksi lainnya yang memiliki fungsi dan tanggung jawab yang berbeda seperti Direktur Sumber Daya dan Bisnis Pendukung/CIO, Direktur Bisnis Jaringan Telekomunikasi, Direktur Bisnis dan Jasa Telekomunikasi, dan Direktur Keuangan/CFO.

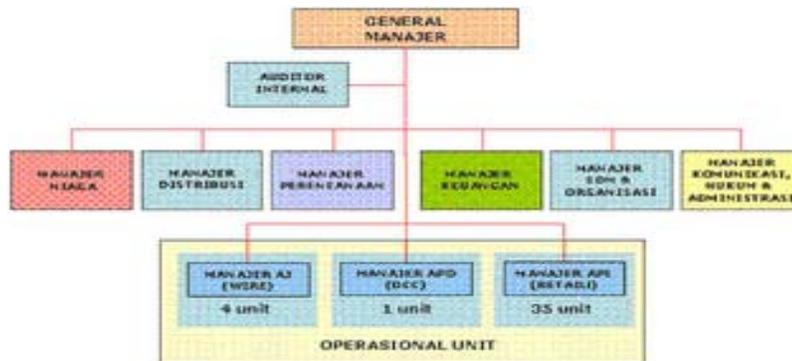
TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai PT. Telkom!



### Organisasi PT. POS INDONESIA

Pos Indonesia merupakan sebuah badan usaha milik negara (BUMN) Indonesia yang bergerak di bidang layanan pos. Saat ini, bentuk badan usaha Pos Indonesia merupakan perseroan terbatas dan sering disebut dengan PT. Pos Indonesia.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi PT. Pos Indonesia!



#### Organisasi PT. PLN

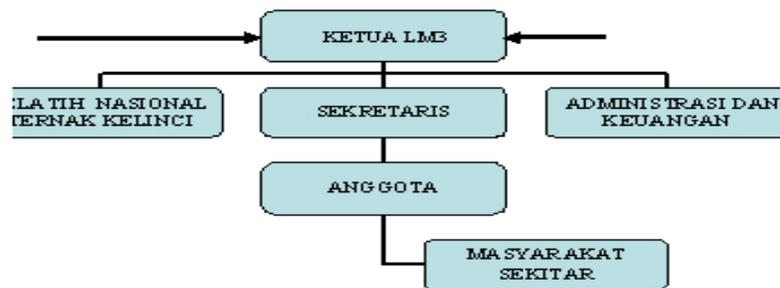
Perusahaan ini dipimpin oleh general manager, general manager yang mengatur dan merencanakan segala sesuatunya tentang perusahaan ini. Di bawah general manager, auditor, terdiri dari tiap-tiap manajer bagian, seperti manajer bagian niaga, manajer bagian distribusi, manajer bagian perencanaan, manajer bagian keuangan, manajer bagian SDM & organisasi, dll. Selain tiap bagian memiliki manajer, perusahaan ini sangat penting bagi masyarakat karena hanya perusahaan ini yang mendistribusikan listrik di nusantara.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai PT. PLN!

#### Organisasi PT. Indofood

Dalam beberapa dekade ini PT Indofood Sukses Makmur Tbk (Indofood) telah bertransformasi menjadi sebuah perusahaan Total Food Solutions dengan kegiatan operasional yang mencakup seluruh tahapan proses produksi makanan, mulai dari produksi dan pengolahan bahan baku hingga menjadi produk akhir yang tersedia di rak para pedagang eceran.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai organisasi PT. Indofood!



Organisasi PT. Dua Kelinci

PT Dua Kelinci merupakan sebuah perusahaan makanan asal Indonesia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1972 di Surabaya. Perusahaan ini menghasilkan berbagai macam kacang.

TUGAS! Buatlah 4 pertanyaan mengenai Organisasi PT. Dua Kelinci!

#### PENILAIAN TIAP KELOMPOK DENGAN 4 MEDIA!

Skor tiap pertanyaan = 1      Nilai Maksimal = 100

Skor maksimal = 16      Nilai minimal = 0

Skor tiap jawaban = 2

Skor maksimal = 32

Skor Seluruhnya = 48

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

**KISI-KISI PENULISAN SOAL**

Satuan Sekolah: SDN Gunungpati 02

Jumlah Soal : 10

Mata Pelajaran: PKn

Bentuk Soal : Tes Tertulis

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Fitria W.

Alokasi Waktu: 15 menit

SK-KD	Kls/Smt	Materi	Indikator	Teknik penilaian	Bentuk Soal	Jenjang	Nomor soal
<b>Standar kompetensi</b> 3. Memahami kebebasan berorganisasi <b>Kompetensi Dasar</b> 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	V/2	Organisasi Masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya	- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya	Tes tertulis	Pilihan ganda	C4 C1 C2	Pilihan ganda 4 1-3 5
			- Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan tujuan dan proses Pembentukannya		Isian	C1 C6	Isian 1-4 5

**SOAL EVALUASI****Petunjuk Umum**

1. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas !
2. Bacalah soal – soal dengan teliti !
3. Kerjakan dahulu soal – soal yang kamu anggap paling mudah !
4. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada Bapak / Ibu Guru !

**A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar !**

1. Organisasi yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dari hasil organisasi adalah pengertian dari...
  - a. Organisasi sosial
  - b. Organisasi formal
  - c. Organisasi non formal
  - d. Organisasi bisnis
2. LKMD adalah organisasi yang bertempat di...
  - a. Sekolah
  - b. Kelurahan
  - c. RT
  - d. Kantor
3. Selain organisasi pemerintahan, ada juga organisasi ekonomi. Salah satu contoh bentuk organisasi Ekonomi adalah . . . .
  - a. partai politik
  - b. karang taruna
  - c. pabrik kertas
  - d. pramuka
4. Ada banyak sekali jenis organisasi. Ada organisasi sosial kemasyarakatan, organisasi politik, organisasi pemerintahan, dan sebagainya. Salah satu contoh jenis organisasi sosial kemasyarakatan adalah . . . .
  - a. pabrik tekstil
  - b. pemerintahan desa
  - c. partai politik
  - d. karang taruna

5. Organisasi sosial yang bertujuan menampung anak-anak terlantar, yatim atau piatu adalah ....
  - a. organisasi penyandang cacat
  - b. organisasi di panti asuhan
  - c. organisasi di panti jompo
  - d. organisasi posyandu

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Perbedaan organisasi formal dan nonformal adalah ....
2. Tujuan organisasi sosial adalah ....
3. Tindakan yang kamu lakukan pada saat melihat orang meminta-minta adalah ....
4. Organisasi bisnis akan terus berlanjut apabila mendapatkan keuntungan, jika tidak mendapat keuntungan maka organisasi tersebut akan ....
5. Salah satu contoh organisasi bisnis yang ada di lingkungan tempat tinggalmu adalah ....

**KUNCI JAWABAN**

**Pilihan Ganda**

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

**Isian**

1. Organisasi formal adalah organisasi yang dibentuk secara sadar dan dengan tujuan-tujuan tertentu yang disadari pula dan diatur dengan ketentuan-ketentuan yang formal. Ketentuan-ketentuan yang ada di dalam organisasi formal diatur dengan Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART).  
Organisasi nonformal adalah organisasi yang dibentuk tanpa disadari sepenuhnya, tujuan-tujuannya juga tidak begitu jelas. Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART) juga tidak jelas. Hubungan yang terjalin juga sifatnya pribadi dan sifatnya tidak formal.

2. melayani kepentingan masyarakat, tanpa menghitung untung-rugi
3. memberi sedekah semampu kita
4. akan berhenti/tutup
5. organisasi pabrik tekstil, organisasi pengrajin kayu, dll

**PENILAIAN**

A. Skor tiap nomor = 1

Skor maksimal = 5

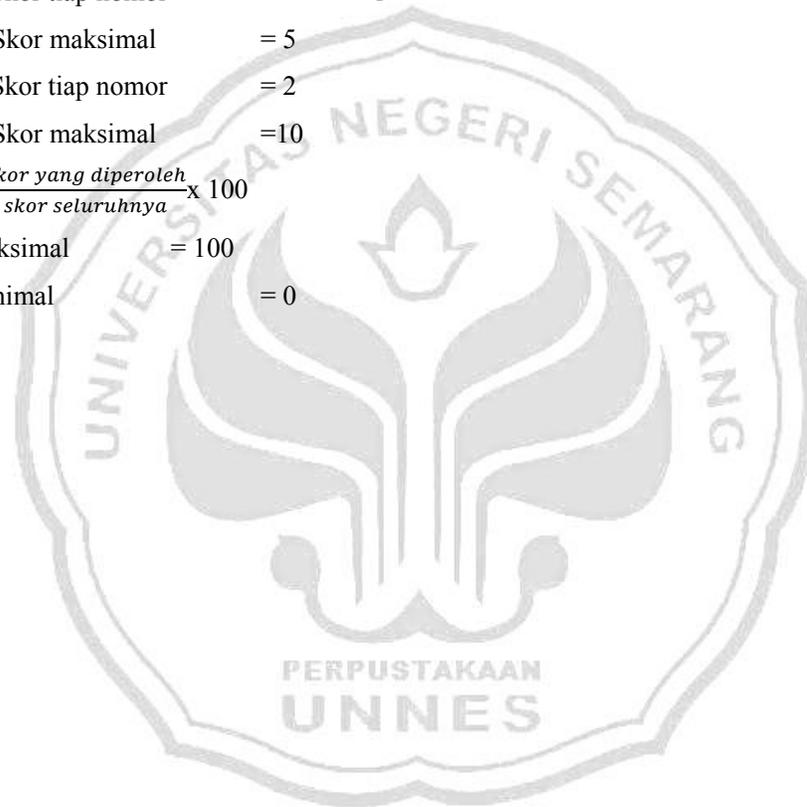
B. Skor tiap nomor = 2

Skor maksimal = 10

Nilai =  $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$

Nilai maksimal = 100

Nilai minimal = 0



### INSTRUMEN PENILAIAN KETERCAPAIAN KARAKTER

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 0 jika deskriptor tidak tampak sama sekali
  - 1 Jika satu deskriptor yang tampak
  - 2 Jika dua deskriptor yang tampak
  - 3 Jika semua deskriptor yang tampak

No.	Karakter Bangsa	Deskriptor	Skor
1.	<b>Kerja sama</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyatu dengan anggota kelompok</li> <li>- Menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama dengan kelompoknya</li> <li>- Saling membantu antar anggota dalam mempelajari materi</li> </ul>	
2.	<b>Tanggung jawab</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan kontribusi pada kelompok</li> <li>- Menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan bagian-bagian tiap anggota kelompok</li> <li>- Ikut membuat soal dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain</li> </ul>	
3.	<b>Disiplin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyelesaikan tugas tepat waktu</li> <li>- Mengumpulkan tugas tepat waktu</li> <li>- Tidak mengganggu teman lain</li> </ul>	
4.	<b>Tidak Merasa Paling Hebat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saling bertegur sapa apabila bertemu anggota kelompok yang lain</li> <li>- Menghargai karya teman satu TIM maupun TIM yang lain</li> <li>- Tidak mengatur-atur teman yang lain</li> </ul>	
5.	<b>Saling Percaya</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempercayai teman menyelesaikan tugasnya</li> <li>- Membagi tugas dengan anggota kelompok yang lain</li> <li>- Melakukan kegiatan bersama-sama dengan anggota kelompoknya</li> </ul>	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 15

n = banyaknya skor = 15-0+1=16

Q2 = median

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(16+1) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q3 &= \frac{1}{4}(3n+2) \\ &= \frac{1}{4}(48+2) \end{aligned}$$

$$= \frac{2}{4} (17)$$

$$= 8,5$$

Jadi nilai Q2 adalah 7,5

$$\text{Letak } Q1 = \frac{1}{4} (n+2)$$

$$= \frac{1}{4} (7+2)$$

$$= \frac{1}{4} (9)$$

$$= 4,5$$

Jadi nilai Q1 adalah 3,5

Kriteria Penilaian Afektif

$$= \frac{1}{4} (50)$$

$$= 12,5$$

Jadi nilai Q3 adalah 11,5

$$Q4 = \text{kuartil empat} = T = 15$$

Skor	Kategori
$11,5 \leq \text{skor} \leq 15$	Sangat Baik
$7,5 \leq \text{skor} < 11,5$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 7,5$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

### PENILAIAN PSIKOMOTORIK

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 1 Jika deskriptor nomor 1 yang tampak
  - 2 Jika deskriptor nomor 2 yang tampak
  - 3 Jika deskriptor nomor 3 yang tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Skor
1.	Mengirimkan salam dan pertanyaan	1. Mengirimkan pertanyaannya saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 2. Mengirimkan pertanyaan saja, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 3. Mengirimkan salam dan pertanyaan, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 4. Mengirimkan salam dan pertanyaan, dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaan	
2.	Mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaan	1. Mengumpulkan media <i>flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain 2. Mengumpulkan media dan pertanyaan saja, masih berbicara dengan teman yang lain 3. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, tetapi masih berbicara dengan teman yang lain 4. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, dan membuat kelas menjadi kondusif	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 2

T = skor tertinggi = 8

n = banyaknya skor = 8-2+1=7

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(7+1)$$

$$= \frac{2}{4}(8)$$

$$= 4$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{1}{4}(3n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= \frac{1}{4}(22)$$

$$= 5,5$$

Jadi nilai Q2 adalah 5

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n+2) \\ &= \frac{1}{4}(7+1) \\ &= \frac{1}{4}(8) \\ &= 2 \end{aligned}$$

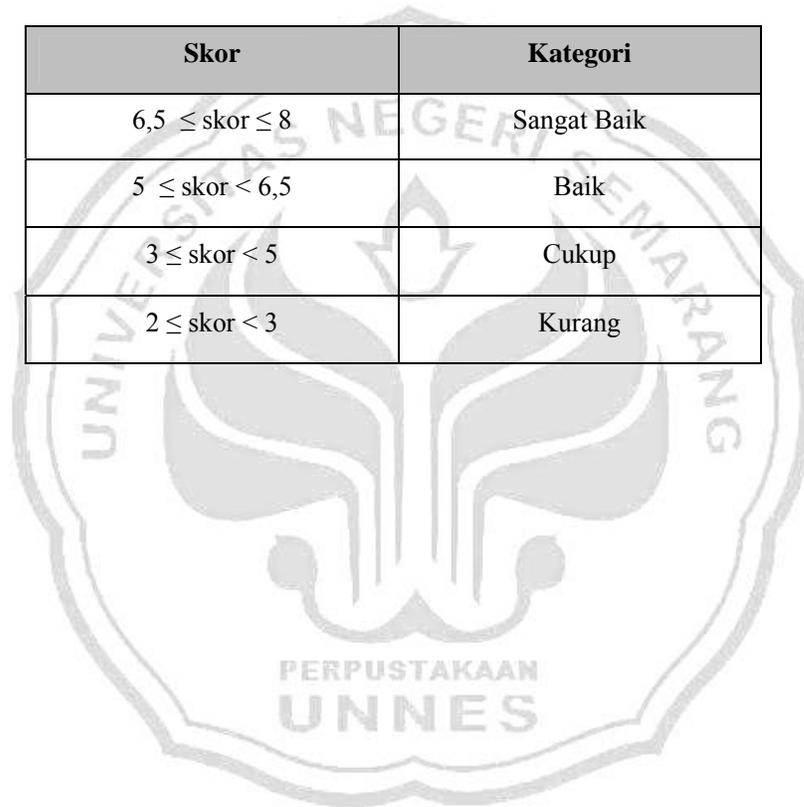
Jadi nilai Q1 adalah 3

Jadi nilai Q3 adalah 6,5

Q4 = kuartil empat = T = 8

Kriteria Penilaian Psikomotorik

Skor	Kategori
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik
$5 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik
$3 \leq \text{skor} < 5$	Cukup
$2 \leq \text{skor} < 3$	Kurang



<b>LAMPIRAN 15</b>
--------------------

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Siklus 3**

**Sekolah** : SDN Gunungpati 02  
**Mata pelajaran** : PKn  
**Kelas/ Semester** : V / 2  
**Alokasi Waktu** : 2x35 menit (1 Pertemuan)  
**Hari/tanggal** : 30 Januari 2013

**I. Standar Kompetensi**

3. Memahami kebebasan berorganisasi.

**II. Kompetensi Dasar**

1.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.

**III. Indikator**

- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah
- Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan Hubungan dengan Pemerintah

**IV. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui pengamatan pada media *Flashcard* yang diperoleh setiap kelompok, siswa dapat Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah dengan tepat.
- Melalui kegiatan menulis dan menjawab pertanyaan pada setiap kelompok, siswa dapat Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan Hubungan dengan Pemerintah dengan benar.

**Karakter yang di Harapkan :**

- a. Konsep : Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah
- b. Nilai : nilai kesopanan, nilai sosial,
- c. Moral : rasa saling percaya, bekerja sama, tidak merasa paling hebat, Disiplin, dan Bertanggung jawab
- d. Peduli lingkungan : melatih peserta didik berkomunikasi dengan orang lain dengan sikap rasa saling percaya, bekerja sama, dan tidak merasa paling hebat sehingga dapat dijadikan bekal setelah hidup di masyarakat.

## V. Materi Pokok

Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah

## VI. Strategi/ Metode Pembelajaran

Model *Start Learning by Exchange Greetings and Questions* (LEGQ)

Metode :

- Diskusi
- Penugasan

## VII. Media Pembelajaran

- Media *Flashcard*
- Bagan Organisasi Masyarakat
- Media *Audiovisual*

## VIII. Langkah-langkah Pembelajaran

### - Pendahuluan

- a) Salam
- b) Doa
- c) Presensi
- d) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran
- e) Apersepsi

Guru melakukan tanya jawab pada siswa.

“Anak- anak pada pertemuan sebelumnya kita telah mempelajari Organisasi di sekolah, siapa yang bisa menyebutkan contoh organisasi yang ada di masyarakat?”

- f) Guru menyampaikan cakupan materi

### - Inti

#### A. Eksplorasi

- a) Siswa menerima bacaan mengenai “Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah” yang diberikan oleh guru
- b) Siswa membaca dengan intensif untuk memahami materi mengenai “Organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah” yang diberikan oleh guru
- c) Siswa memberi tanda pada bagian yang belum dipahami

**B. Elaborasi**

- a) Siswa berkelompok secara heterogen sesuai dengan kelompok yang dibagi oleh guru
- b) Guru membagi media *Flashcard* pada setiap kelompok, setiap kelompok mendapatkan 4 media *Flashcard*
- c) Setiap kelompok menuliskan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami khususnya pertanyaan yang sesuai dengan gambar yang didapatkan
- d) Perwakilan masing-masing kelompok mengirimkan salah satu anggotanya untuk memberi salam dan pertanyaan pada kelompok pasangannya
- e) Setiap kelompok menjawab pertanyaan dari kelompok lain
- f) Perwakilan setiap kelompok mengembalikan lagi pertanyaan dan jawaban dari kelompok asal
- g) Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok yang menjawab pertanyaannya tadi
- h) Setiap kelompok mengumpulkan pertanyaan, jawaban, dan media *Flashcard*

**C. Konfirmasi**

- a) Guru menyampaikan materi pelajaran dengan membahas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa dengan bantuan media *Flashcard* dan media *Audiovisual*.
- b) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik

**- Penutup**

- a) Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- b) Guru memberikan evaluasi dan penilaian.
- c) Pemberian tindak lanjut berupa PR.

**IX. Sumber Belajar**

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar IV (BSNP).
2. Buku "*Cooperative Learning*" karangan Miftahul Huda.
3. Buku "*Cooperative Learning*" karangan Agus Suprijono.
4. Buku "*Model-model Pembelajaran Inovatif*" karangan Sugiyanto.
5. Buku "*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*" karangan Dina Indriana
6. Buku BSE PKn untuk SD/ MI kelas 5 karangan Setia Widiastuti.

7. Buku Paket PKn untuk SD/MI kelas 5 karangan Najib Sulhan
8. Sumber lain dari internet.

**X. Penilaian**

No.	Indikator Penilaian	Prosedur penilaian	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah</li> <li>- Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan Hubungan dengan Pemerintah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes awal : tidak ada</li> <li>Tes dalam proses: ada</li> <li>Tes akhir : ada</li> </ul>	Tes dan nontes	Penilaian sikap Tertulis	Lembar observasi siswa Soal evaluasi

Semarang, 30 Januari 2013

Guru Mitra,

Peneliti

**Hariana, S. Pd.**

196503151 199102 2 004

**Fitria Widyaningsih**

1401409249

Mengetahui,

**Kepala Sekolah,**



**Ati. Suprapti, S. Pd**

NIP. 19560201 197802 2 005

## LAMPIRAN

### Materi Ajar

#### 1. Berdasarkan Hubungannya dengan Pemerintah

##### A. Organisasi Resmi

Organisasi resmi adalah organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan. Organisasi ini bisa langsung dibentuk oleh pemerintah atau berhubungan dengan pemerintahan.

Organisasi yang langsung dibentuk oleh pemerintahan karena segala aturan dan pelaksanaannya diatur langsung oleh pemerintah. Tetapi tidak dibentuk oleh pemerintahan. Kegiatan ini memiliki hubungan yang erat untuk membantu kelancaran dan pelaksanaan dalam kegiatan pemerintahan. Organisasi resmi yang dibentuk oleh pemerintah misalnya organisasi di Departemen Pendidikan, Departemen Agama, dan lain-lain. Organisasi yang terdaftar di pemerintah, tetapi tidak dibentuk oleh pemerintah, misalnya Muhammadiyah, NU, dan lain-lain. Organisasi ini pelaksanaannya tidak diatur oleh pemerintah, tetapi diatur sendiri. Hanya saja, keberadaannya banyak membantu dalam kegiatan pemerintahan.

Contoh organisasi resmi :

##### ✓ DEPAG

Kementerian Agama (disingkat Kemenag, dahulu Departemen Agama, disingkat Depag) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan agama. Kementerian Agama dipimpin oleh seorang Menteri Agama (Menag) yang sejak tanggal 22 Oktober 2009 dijabat oleh Suryadharma Ali.

##### ✓ DEPHUT

Kementerian Kehutanan (dahulu Departemen Kehutanan, disingkat Dephut) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kehutanan dan perkebunan. Kementerian Kehutanan dipimpin oleh seorang Menteri Kehutanan (Menhut) yang sejak tanggal 22 Oktober 2009 dijabat oleh Zulkifli Hasan.

##### ✓ DEHUB

Kementerian Perhubungan (disingkat Kemenhub) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan transportasi. Kemenhub

dipimpin oleh seorang Menteri Perhubungan (Menhub) yang sejak tanggal 19 Oktober 2011 dijabat oleh E.E. Mangindaan.

✓ **DEPDIKBUD**

Tugas : Menyelenggarakan urusan di bidang pendidikan dan kebudayaan dalam Pemerintahan untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara.

Fungsi :

1. Perumusan, penetapan, dan pelaksanaan kebijakan di bidang pendidikan dan Kebudayaan;
2. Pengelolaan barang milik negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
3. Pengawasan atas pelaksanaan tugas di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
4. Pelaksanaan bimbingan teknis dan supervisi atas pelaksanaan urusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di daerah;
5. Pelaksanaan kegiatan teknis yang berskala nasional.

✓ **DEPKES**

Kementerian Kesehatan (disingkat Kemenkes) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kesehatan. Kementerian Kesehatan dipimpin oleh seorang Menteri Kesehatan (Menkes) yang sejak 14 Juni 2012 dijabat oleh Nafsiah Mboi.

✓ **DEPARTEMEN KELAUTAN DAN PERIKANAN**

Kementerian Kelautan dan Perikanan disingkat KKP (dahulu bernama Departemen Eksplorasi Laut (26 Oktober-1 Desember 1999) disingkat DEL; Departemen Eksplorasi Laut dan Perikanan (1 Desember 1999-23 Nopember 2000) disingkat DELP; dan Departemen Kelautan dan Perikanan (23 Nopember 2000-3 November 2009), disingkat DKP adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kelautan dan perikanan. Kementerian Kelautan dan Perikanan dipimpin oleh seorang Menteri Kelautan dan Perikanan yang pertama kali dijabat oleh Sarwono Kusumaatmadja dan sekarang dijabat oleh Sharif Cicip Sutarjo.

✓ **PUSLITBANG HORTIKULTURA**

Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Hortikultura

Bagian Tata Usaha :

Sub Bagian Kepegawaian

Sub Bagian Keuangan dan Perlengkapan

Bidang Program dan Evaluasi :

Sub Bidang Program

Sub Bidang Evaluasi

Bidang Kerjasama dan Pendayagunaan Hasil Penelitian :

Sub Bidang Pendayagunaan Hasil Penelitian

Sub Bidang Kerjasama

✓ MUHAMMADIYAH

Organisasi Otonom (Ortom) Muhammadiyah sebagai badan yang mempunyai otonomi dalam mengatur rumah tangga sendiri mempunyai jaringan struktur sebagaimana halnya dengan Muhammadiyah, mulai dari tingkat pusat, tingkat propinsi, tingkat kabupaten, tingkat kecamatan, tingkat desa, dan kelompok-kelompok atau jama'ah – jama'ah. Ortom Muhammadiyah dibentuk di lingkungan Persyarikatan Muhammadiyah jika memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Mempunyai fungsi khusus dalam Persyarikatan Muhammadiyah
2. Mempunyai Potensi dan ruang lingkup nasional
3. Merupakan kepentingan Persyarikatan Muhammadiyah

✓ NU

Tujuan dari organisasi islam nahdlatul ulama sendiri adalah menegakkan ajaran Islam di tengah-tengah kehidupan masyarakat, di dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Selain memiliki tujuan Nahdlatul Ulama juga memiliki usaha organisasi diantaranya :

1. Di bidang agama, melaksanakan dakwah Islamiyah dan meningkatkan rasa persaudaraan yang berpijak pada semangat persatuan dalam perbedaan.
2. Di bidang pendidikan, menyelenggarakan pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, untuk membentuk muslim yang bertakwa, berbudi luhur, berpengetahuan luas.
3. Di bidang sosial-budaya, mengusahakan kesejahteraan rakyat serta kebudayaan yang sesuai dengan nilai ke-Islaman dan kemanusiaan.
4. Di bidang ekonomi, mengusahakan pemerataan kesempatan untuk menikmati hasil pembangunan, dengan mengutamakan berkembangnya ekonomi rakyat.

5. Mengembangkan usaha lain yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

✓ DINAS PEKERJAAN UMUM

Dinas Pekerjaan Umum merupakan pelaksana Otonomi Daerah di bidang pekerjaan umum. Dinas Pekerjaan Umum dipimpin oleh Kepala Dinas yang dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah. Dinas Pekerjaan Umum melaksanakan tugas pokok penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pekerjaan umum.

✓ DEPARTEMEN LINGKUNGAN HIDUP

Kementerian Lingkungan Hidup (dahulu Kementerian Negara Lingkungan Hidup, disingkat Kemeneg LH) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan lingkungan hidup. Kementerian Lingkungan Hidup mempunyai tugas membantu Presiden dalam merumuskan kebijakan dan koordinasi di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan; serta menyelenggarakan fungsi :

1. perumusan kebijakan nasional di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan
2. koordinasi pelaksanaan kebijakan di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan
3. pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggungjawabnya
4. pengawasan atas pelaksanaan tugasnya
5. penyampaian laporan hasil evaluasi, saran, dan pertimbangan di bidang tugas dan fungsinya kepada Presiden.

✓ BUMN

Kementerian Badan Usaha Milik Negara (disingkat Kementerian BUMN) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan badan usaha milik negara (BUMN). Kementerian BUMN dipimpin oleh seorang Menteri Badan Usaha Milik Negara (Menteri BUMN) yang sejak 19 Oktober 2011 dijabat oleh Dahlan Iskan.

B.Organisasi Tidak Resmi

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

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

#### CONTOH ORGANISASI TIDAK RESMI :

##### ✓ KLUB VOLI

Voli adalah suatu olahraga yang dimainkan oleh 6 orang yang saling berlawanan. Bola voli bertujuan memukul bola permainan melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

##### ✓ KLUB BASKET

Olahraga bola basket di Indonesia sudah dikenal sejak zaman penjajahan Belanda. Namun dalam perkembangannya bola basket tidak terlalu menjadi olahraga favorit dibandingkan olahraga Indonesia lainnya. Prestasi tim basket Indonesia di dunia internasional juga tidak segemilang prestasi tim olahraga Indonesia lain seperti bulu tangkis. Perkembangan bola basket di Indonesia ditandai dengan berdirinya Perbasi yang merupakan singkatan dari Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia pada tahun 1951. Kepengurusan organisasi basket ini terdapat pusat hingga daerah kabupaten dan kota. Organisasi berdiri untuk mengatur basket Indonesia dan pemain basketnya agar berjalan pada koridor yang jelas. Selain itu juga untuk melakukan pembinaan terhadap pemuda pemudi berbakat dalam bidang basket untuk dilatih menjadi pemain basket profesional.

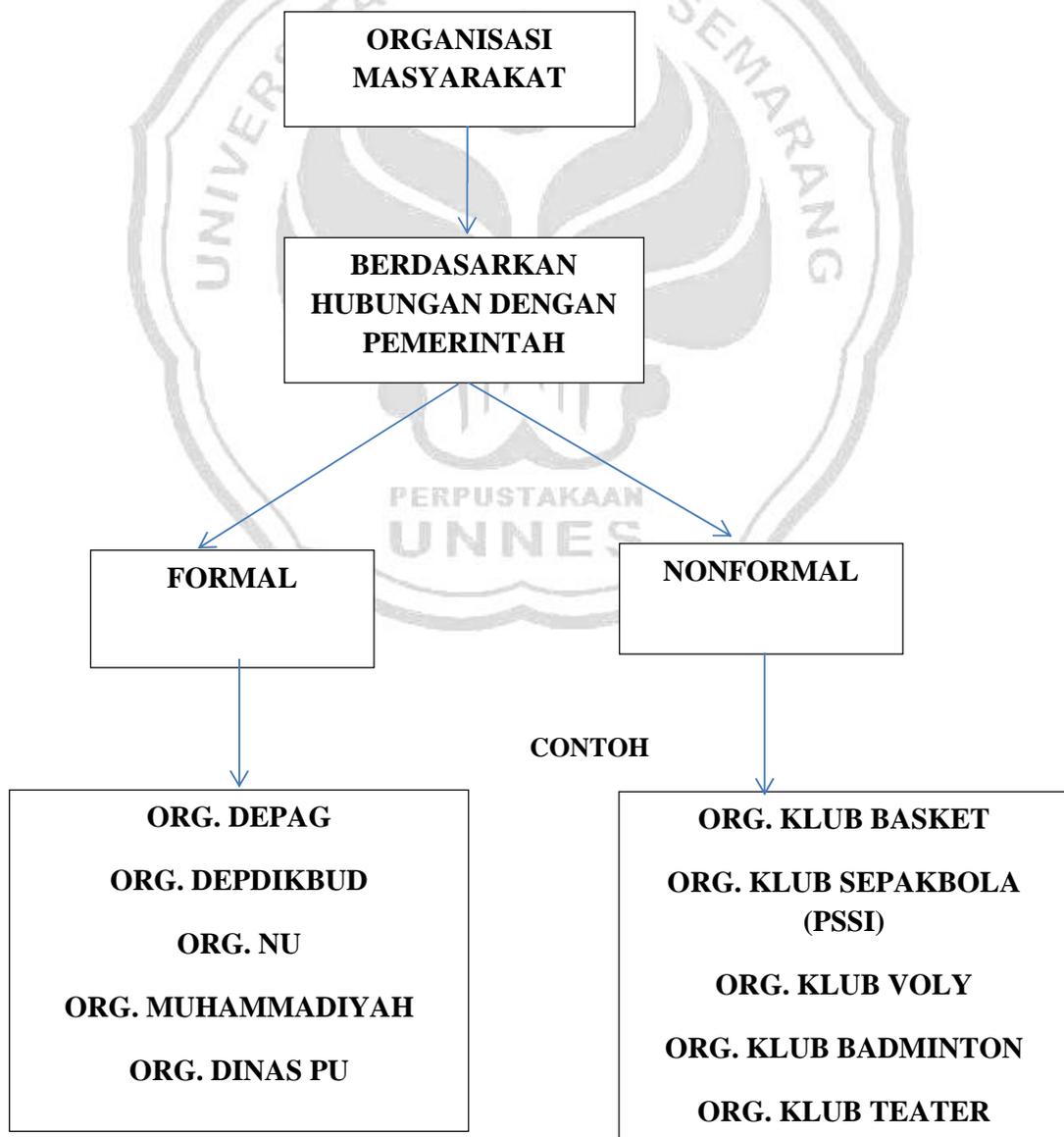
##### ✓ PSSI

Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia, disingkat PSSI, adalah organisasi induk yang bertugas mengatur kegiatan olahraga sepak bola di Indonesia. PSSI berdiri pada tanggal 19 April 1930 dengan nama awal Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia. Ketua umum pertamanya adalah Ir. Soeratin Sosrosoegondo. PSSI bergabung dengan FIFA pada tahun 1952, kemudian dengan AFC pada tahun 1954. PSSI menggelar kompetisi Liga Indonesia setiap tahunnya, dan sejak tahun 2005, diadakan pula Piala Indonesia. Ketua Umum PSSI sejak 9 Juli 2011 adalah Djohar Arifin Husin.

✓ **KLUB BULUTANGKIS**

Bulutangkis (sering disingkat bultang) atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. bulu tangkis bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama. Salah satu contoh organisasi bulu tangkis adalah Induk Organisasi Bulutangkis Indonesia yaitu Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) yang berdiri tanggal 5 Mei 1951 di Bandung, dan merupakan sejarah bagi Indonesia.

**BAGAN ORGANISASI MASYARAKAT**



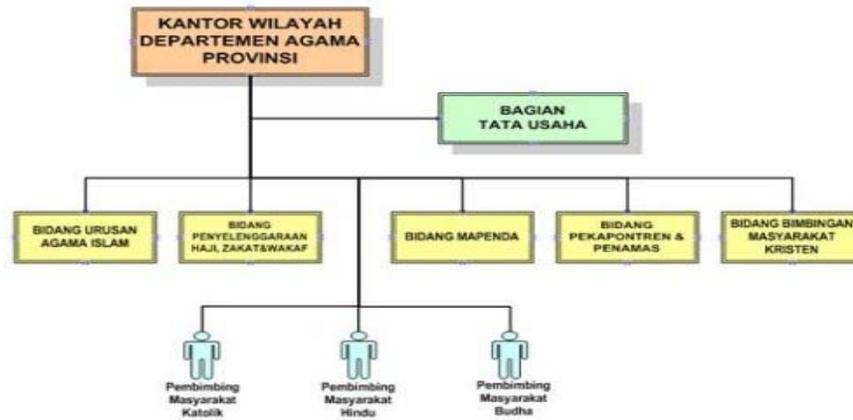
**LEMBAR KERJA SISWA (LKS)****Petunjuk :**

1. Amatilah gambar yang kalian terima!
2. Bacalah pesan/informasi yang ada di belakangnya!
3. Buatlah 4 pertanyaan mengenai materi yang ada di dalam media tersebut!
4. Setelah selesai, tukarkan pertanyaanmu kepada kelompok lain!
5. Pada saat mengirimkan soal, kalian harus menyampaikan salam kelompok kalian terlebih dahulu!
6. Setelah selesai, kembalikan jawabannu kepada kelompok asal!
7. Koreksilah jawaban kelompok lain dengan kelompokmu!

**Organisasi Klub Basket**

Perkembangan bola basket di Indonesia ditandai dengan berdirinya Perbasi yang merupakan singkatan dari Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia pada tahun 1951. Kepengurusan organisasi basket ini terdapat pusat hingga daerah kabupaten dan kota. Organisasi berdiri untuk mengatur basket Indonesia dan pemain basketnya agar berjalan pada koridor yang jelas. Selain itu juga untuk melakukan pembinaan terhadap pemuda pemudi berbakat dalam bidang basket untuk dilatih menjadi pemain basket profesional.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI KLUB BASKET!**



**Organisasi DEPAK**

Kementerian Agama (disingkat Kemenag, dahulu Departemen Agama, disingkat Depag) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan agama. Kementerian Agama dipimpin oleh seorang Menteri Agama (Menag) yang sejak tanggal 22 Oktober 2009 dijabat oleh Suryadharma Ali.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI DEPAK!**



**Organisasi DEPHUT**

Kementerian Kehutanan (dahulu Departemen Kehutanan, disingkat Dephut) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kehutanan dan





### Organisasi DEPDIBUD

Tugas : Menyelenggarakan urusan di bidang pendidikan dan kebudayaan dalam Pemerintahan untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara.

Fungsi :

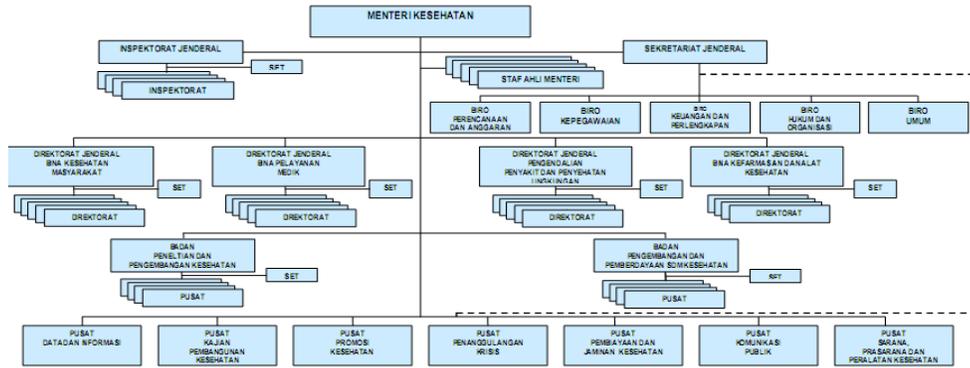
1. Perumusan, penetapan, dan pelaksanaan kebijakan di bidang pendidikan dan Kebudayaan;
2. Pengelolaan barang milik negara yang menjadi tanggung jawab Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
3. Pengawasan atas pelaksanaan tugas di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan;
4. Pelaksanaan bimbingan teknis dan supervisi atas pelaksanaan urusan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di daerah;
5. Pelaksanaan kegiatan teknis yang berskala nasional.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI DEPDIBUD!**



LAMPIRAN PERATURAN MENTERI KESEHATAN  
 NOMOR : 1578/Menkes/SK/XI/2005  
 TANGGAL : 16 November 2005

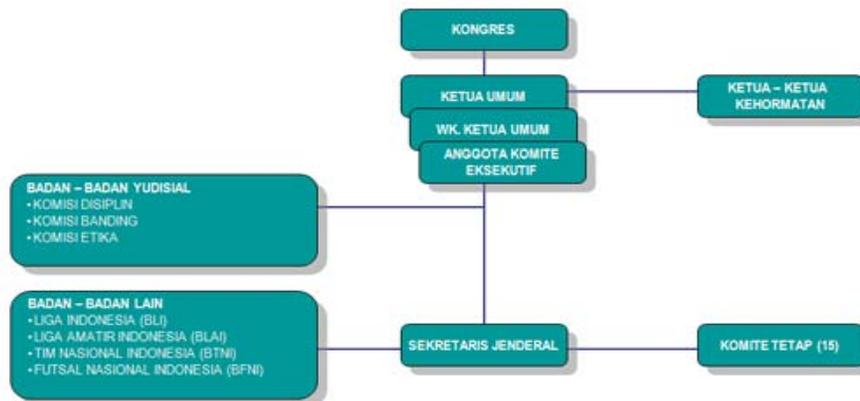
**STRUKTUR ORGANISASI DEPARTEMEN KESEHATAN**



**Organisasi DEPKES**

Kementerian Kesehatan (disingkat Kemenkes) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kesehatan. Kementerian Kesehatan dipimpin oleh seorang Menteri Kesehatan (Menkes) yang sejak 14 Juni 2012 dijabat oleh Nafsiah Mboi.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI DEPKES!**

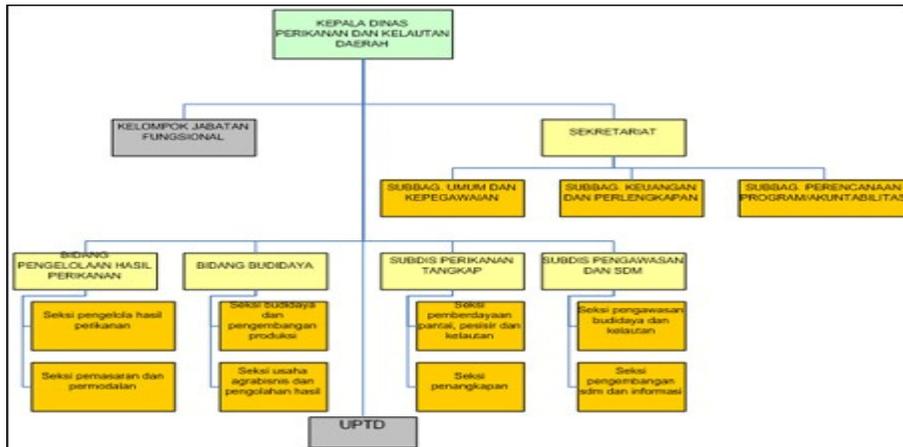


**Organisasi PSSI**

Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia, disingkat PSSI, adalah organisasi induk yang bertugas mengatur kegiatan olahraga sepak bola di Indonesia. PSSI berdiri pada tanggal 19 April 1930 dengan nama awal Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia. Ketua umum pertamanya adalah Ir. Soeratin Sosrosoegondo. PSSI bergabung dengan FIFA pada tahun 1952, kemudian dengan AFC pada tahun 1954. PSSI menggelar kompetisi Liga Indonesia

setiap tahunnya, dan sejak tahun 2005, diadakan pula Piala Indonesia. Ketua Umum PSSI sejak 9 Juli 2011 adalah Djohar Arifin Husin.

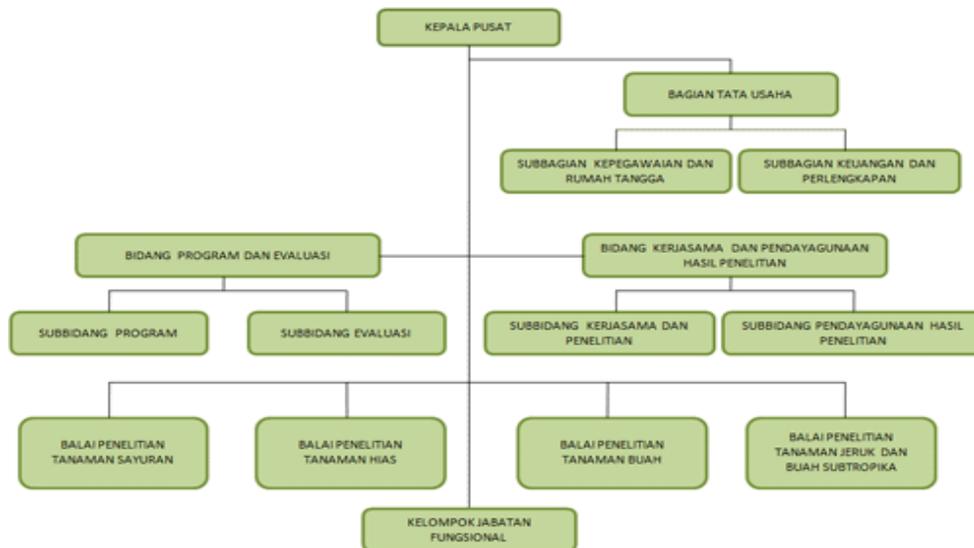
**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI PSSI!**



**Organisasi Departemen Kelautan dan Perikanan**

Kementerian Kelautan dan Perikanan disingkat KKP (dahulu bernama Departemen Eksplorasi Laut (26 Oktober-1 Desember 1999) disingkat DEL; Departemen Eksplorasi Laut dan Perikanan (1 Desember 1999-23 Nopember 2000) disingkat DELP; dan Departemen Kelautan dan Perikanan (23 Nopember 2000-3 November 2009), disingkat DKP) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan kelautan dan perikanan. Kementerian Kelautan dan Perikanan dipimpin oleh seorang Menteri Kelautan dan Perikanan yang pertama kali dijabat oleh Sarwono Kusumaatmadja dan sekarang dijabat oleh Sharif Cicip Sutarjo.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI DEPARTEMEN KELAUTAN DAN PERIKANAN!**



### Organisasi Pusbalitbang Hortikultura

Kepala Pusat Penelitian dan Pengembangan Hortikultura

Bagian Tata Usaha :

Sub Bagian Kepegawaian

Sub Bagian Keuangan dan Perlengkapan

Bidang Program dan Evaluasi :

Sub Bidang Program

Sub Bidang Evaluasi

Bidang Kerjasama dan Pendayagunaan Hasil Penelitian :

Sub Bidang Pendayagunaan Hasil Penelitian

Sub Bidang Kerjasama

**TUGAS!BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI PUSLITBANG HORTIKULTURA!**



### Organisasi Bulutangkis

Bulutangkis (sering disingkat bultang) atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. bulu tangkis bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama. Salah satu contoh organisasi bulu tangkis adalah Induk Organisasi Bulutangkis Indonesia yaitu Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) yang berdiri tanggal 5 Mei 1951 di Bandung, dan merupakan sejarah bagi Indonesia.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI BULUTANGKIS!**



**Organisasi Voli**

Voli adalah suatu olahraga yang dimainkan oleh 6 orang yang saling berlawanan. Bola Voli bertujuan memukul bola permainan melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

**TUGAS!BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI VOLI!**



**Organisasi Muhammadiyah**

Organisasi Otonom (Ortom) Muhammadiyah sebagai badan yang mempunyai otonomi dalam mengatur rumah tangga sendiri mempunyai jaringan struktur sebagaimana halnya dengan Muhammadiyah, mulai dari tingkat pusat, tingkat propinsi, tingkat kabupaten, tingkat kecamatan, tingkat desa, dan kelompok-kelompok atau jama'ah – jama'ah. Ortom Muhammadiyah dibentuk di lingkungan Persyarikatan Muhammadiyah jika memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Mempunyai fungsi khusus dalam Persyarikatan Muhammadiyah
2. Mempunyai Potensi dan ruang lingkup nasional
3. Merupakan kepentingan Persyarikatan Muhammadiyah

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI MUHAMMADIYAH!**

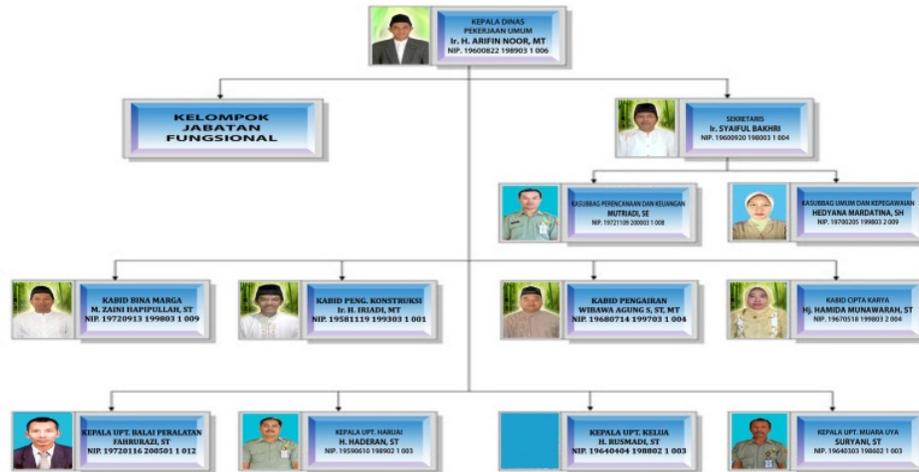


### **Organisasi NU**

Tujuan dari organisasi islam nahdlatul ulama sendiri adalah menegakkan ajaran Islam di tengah-tengah kehidupan masyarakat, di dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Selain memiliki tujuan nahdlatul ulama juga memiliki usaha organisasi diantaranya :

1. Di bidang agama, melaksanakan dakwah Islamiyah dan meningkatkan rasa persaudaraan yang berpijak pada semangat persatuan dalam perbedaan.
2. Di bidang pendidikan, menyelenggarakan pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, untuk membentuk muslim yang bertakwa, berbudi luhur, berpengetahuan luas.
3. Di bidang sosial-budaya, mengusahakan kesejahteraan rakyat serta kebudayaan yang sesuai dengan nilai keIslaman dan kemanusiaan.
4. Di bidang ekonomi, mengusahakan pemerataan kesempatan untuk menikmati hasil pembangunan, dengan mengutamakan berkembangnya ekonomi rakyat.
5. Mengembangkan usaha lain yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI NU!**



**Organisasi Dinas PU**

Dinas Pekerjaan Umum merupakan pelaksana Otonomi Daerah di bidang pekerjaan umum. Dinas Pekerjaan Umum dipimpin oleh Kepala Dinas yang dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah. Dinas Pekerjaan Umum melaksanakan tugas pokok penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang pekerjaan umum.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI DINAS PU!**



**Organisasi Kementerian Lingkungan Hidup**

Kementerian Lingkungan Hidup (dahulu Kementerian Negara Lingkungan Hidup, disingkat Kemeneg LH) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan lingkungan hidup. Kementerian Lingkungan Hidup mempunyai tugas

membantu Presiden dalam merumuskan kebijakan dan koordinasi di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan; serta menyelenggarakan fungsi :

1. perumusan kebijakan nasional di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan
2. koordinasi pelaksanaan kebijakan di bidang lingkungan hidup dan pengendalian dampak lingkungan
3. pengelolaan barang milik/kekayaan negara yang menjadi tanggungjawabnya
4. pengawasan atas pelaksanaan tugasnya
5. penyampaian laporan hasil evaluasi, saran, dan pertimbangan di bidang tugas dan fungsinya kepada Presiden.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI KEMENTERIAN LINGKUNGAN HIDUP!**



Kementerian Badan Usaha Milik Negara (disingkat Kementerian BUMN) adalah kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan badan usaha milik negara (BUMN). Kementerian BUMN dipimpin oleh seorang Menteri Badan Usaha Milik Negara (Menteri BUMN) yang sejak 19 Oktober 2011 dijabat oleh Dahlan Iskan.

**TUGAS! BUATLAH 4 PERTANYAAN MENGENAI ORGANISASI BUMN!**

**PENILAIAN TIAP KELOMPOK DENGAN 4 MEDIA!**

Skor tiap pertanyaan	= 1	Nilai Maksimal	= 100
Skor maksimal	= 16	Nilai minimal	= 0
Skor tiap jawaban	= 2	Nilai = $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$	
Skor maksimal	= 32		
Skor Seluruhnya	= 48		

**KISI-KISI PENULISAN SOAL**

Satuan Sekolah: SDN Gunungpati 02

Jumlah Soal : 10

Mata Pelajara : PKn

Bentuk Soal : Tes Tertulis

Kurikulum : KTSP

Penyusun : Fitria W.

Alokasi Waktu: 15 menit

<b>SK-KD</b>	<b>Kls/ Smt</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Teknik penilai an</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Jenja ng</b>	<b>Nomor soal</b>
<b>Standar kompetensi</b> 3. Memahami kebebasan berorganisasi. <b>Kompetensi Dasar</b> 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	V/2	Organisasi Masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah	- Menyebutkan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah	Tes tertulis	Pilihan ganda	C4 C1 C2	Pilihan ganda 4 1-3 5
			- Menjelaskan organisasi masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah				Isian C1 C6

## SOAL EVALUASI

### Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu nama pada sudut kanan atas !
2. Bacalah soal – soal dengan teliti !
3. Kerjakan dahulu soal – soal yang kamu anggap paling mudah !
4. Teliti sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada Bapak / Ibu Guru !

**Berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d sebagai jawaban yang benar !**

1. Organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan adalah pengertian dari...
  - a. Organisasi sosial
  - b. Organisasi tidak resmi
  - c. Organisasi resmi
  - d. Organisasi bisnis
2. Depag adalah salah satu contoh organisasi resmi, kepanjangan dari Depag sendiri adalah...
  - a. Departemen Agama
  - b. Departemen Kehutanan
  - c. Departemen Pendidikan
  - d. Departemen Luar Negeri
3. Selain organisasi pemerintahan, ada juga organisasi politik. Salah satu contoh bentuk organisasi politik adalah . . . .
  - a. partai politik
  - b. karang taruna
  - c. pabrik kertas
  - d. pramuka
4. Ada banyak sekali jenis organisasi. Ada organisasi sosial kemasyarakatan, organisasi politik, organisasi pemerintahan, dan sebagainya. Salah satu contoh jenis organisasi tidak resmi adalah . . . .
  - a. pabrik tekstil
  - b. PKK
  - c. partai politik
  - d. klub-klub olahraga

5. Organisasi ini hanya semacam organisasi biasa untuk pengembangan suatu bakat tertentu. Organisasi yang dimaksud adalah ....
  - a. organisasi resmi
  - b. organisasi nonformal
  - c. organisasi tidak resmi
  - d. organisasi formal

**Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!**

1. Tujuan organisasi resmi adalah ....
2. Perbedaan organisasi resmi dan organisasi tidak resmi adalah ....
3. Salah satu contoh organisasi tidak resmi yang ada di lingkungan tempat tinggalmu adalah ....
4. Tindakan yang kamu lakukan pada saat melihat perbedaan pendapat pada jatuhnya awal/akhir puasa adalah ....
5. Tujuan organisasi tidak resmi adalah ....

**KUNCI JAWABAN**

**Pilihan Ganda**

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

**Isian**

1. membantu dalam kegiatan pemerintahan.
2. Organisasi resmi adalah organisasi yang terdaftar di lembaga pemerintahan. Organisasi tidak resmi adalah organisasi yang tidak ada hubungannya dengan pemerintahan dan tidak terdaftar di pemerintahan.
3. Klub olahraga, klub kesenian
4. Menghargai antar pemeluk agama, tidak perlu protes/damai
5. Untuk menyalurkan bakat dan hobi

**PENILAIAN**

- Skor tiap nomor = 1  
Skor maksimal = 5
- Skor tiap nomor = 2  
Skor maksimal =10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor seluruhnya}} \times 100$$

$$\text{Nilai maksimal} = 100$$

$$\text{Nilai minimal} = 0$$

**INSTRUMEN PENILAIAN KETERCAPAIAN KARAKTER**

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 0 jika deskriptor tidak tampak sama sekali
  - 1 Jika satu deskriptor yang tampak
  - 2 Jika dua deskriptor yang tampak
  - 3 Jika semua deskriptor yang tampak

No.	Karakter Bangsa	Deskriptor	Skor
1.	<b>Kerja sama</b>	- Menyatu dengan anggota kelompok - Menyelesaikan tugas kelompok secara bersama-sama dengan kelompoknya - Saling membantu antar anggota dalam mempelajari materi	
2.	<b>Tanggung jawab</b>	- Memberikan kontribusi pada kelompok - Menyelesaikan tugas kelompok sesuai dengan bagian-bagian tiap anggota kelompok - Ikut membuat soal dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain	
3.	<b>Disiplin</b>	- Menyelesaikan tugas tepat waktu - Mengumpulkan tugas tepat waktu - Tidak mengganggu teman lain	
4.	<b>Tidak Merasa Paling Hebat</b>	- Saling bertegur sapa apabila bertemu anggota kelompok yang lain - Menghargai karya teman satu TIM maupun TIM yang lain	

		- Tidak mengatur-atur teman yang lain	
5.	<b>Saling Percaya</b>	- Mempercayai teman menyelesaikan tugasnya - Membagi tugas dengan anggota kelompok yang lain - Melakukan kegiatan bersama-sama dengan anggota kelompoknya	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 15

n = banyaknya skor = 15-0+1=16

Q2 = median

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(16+1) \\ &= \frac{2}{4}(17) \\ &= 8,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q2 adalah 7,5

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n+2) \\ &= \frac{1}{4}(7+2) \\ &= \frac{1}{4}(9) \\ &= 4,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q1 adalah 3,5

Kriteria Penilaian Afektif

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q3 &= \frac{1}{4}(3n+2) \\ &= \frac{1}{4}(48+2) \\ &= \frac{1}{4}(50) \\ &= 12,5 \end{aligned}$$

Jadi nilai Q3 adalah 11,5

Q4 = kuartil empat = T = 15

Skor	Kategori
$11,5 \leq \text{skor} \leq 15$	Sangat Baik
$7,5 \leq \text{skor} < 11,5$	Baik
$4,5 \leq \text{skor} < 7,5$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 4,5$	Kurang

### PENILAIAN PSIKOMOTORIK

1. Bacalah dengan cermat karakter dan deskriptor di bawah ini!
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah skor sesuai deskriptor yang tampak!
4. Skala penilaian untuk masing – masing karakter adalah sebagai berikut
  - 1 Jika deskriptor nomor 1 yang tampak
  - 2 Jika deskriptor nomor 2 yang tampak
  - 3 Jika deskriptor nomor 3 yang tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Skor
1.	Mengirimkan salam dan pertanyaan	1. Mengirimkan pertanyaannya saja dan mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 2. Mengirimkan pertanyaan saja, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 3. Mengirimkan salam dan pertanyaan, mengacuhkan perwakilan kelompok lain yang mengirimkannya 4. Mengirimkan salam dan pertanyaan, dan memperhatikan perwakilan kelompok lain yang mengirimkan salam dan pertanyaan	
2.	Mengumpulkan media, jawaban, dan pertanyaan	1. Mengumpulkan media <i>flashcard</i> saja tetapi masih berbicara dengan teman lain 2. Mengumpulkan media dan pertanyaan saja, masih berbicara dengan teman yang lain 3. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, tetapi masih berbicara dengan teman yang lain 4. Mengumpulkan media, pertanyaan, dan jawaban, dan membuat kelas menjadi kondusif	

Keterangan Penilaian

R = skor terendah = 2

T = skor tertinggi = 8

n = banyaknya skor = 8-2+1=7

Q2 = median

$$\text{Letak } Q2 = \frac{2}{4}(n+1)$$

$$= \frac{2}{4}(7+1)$$

$$= \frac{2}{4}(8)$$

$$= 4$$

$$\text{Letak } Q3 = \frac{1}{4}(3n+1)$$

$$= \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= \frac{1}{4}(22)$$

$$= 5,5$$

Jadi nilai Q2 adalah 5

$$\begin{aligned} \text{Letak } Q1 &= \frac{1}{4}(n+2) \\ &= \frac{1}{4}(7+1) \\ &= \frac{1}{4}(8) \\ &= 2 \end{aligned}$$

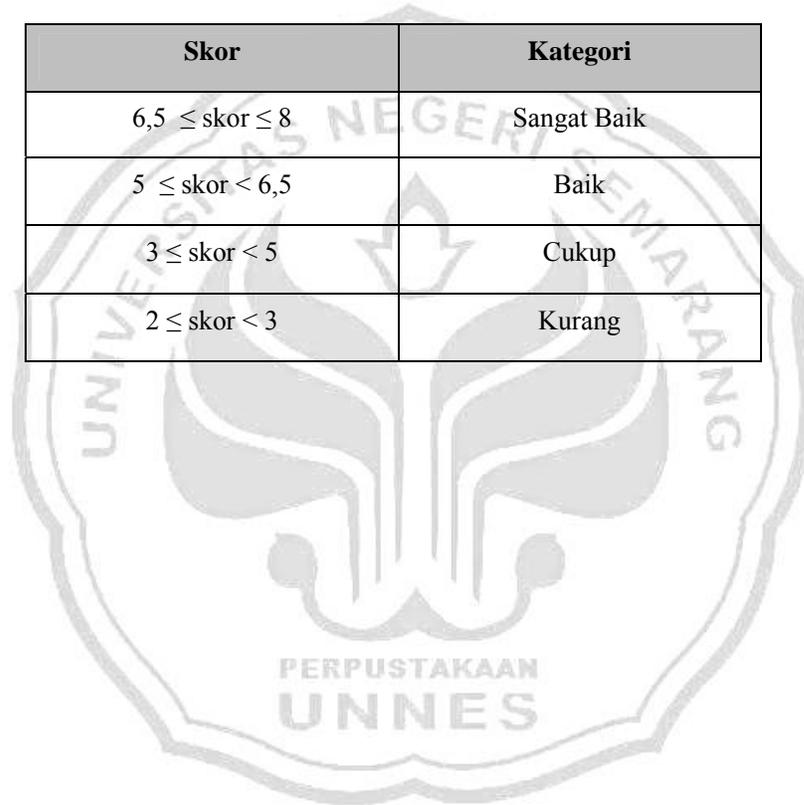
Jadi nilai Q1 adalah 3

Jadi nilai Q3 adalah 6,5

Q4 = kuartil empat = T = 8

Kriteria Penilaian Psikomotorik

Skor	Kategori
$6,5 \leq \text{skor} \leq 8$	Sangat Baik
$5 \leq \text{skor} < 6,5$	Baik
$3 \leq \text{skor} < 5$	Cukup
$2 \leq \text{skor} < 3$	Kurang



<b>LAMPIRAN 16</b>
--------------------

### Hasil Angket Respon Siswa Siklus I

No	Nama	Daftar Pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
1	NRDN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	ANDO	✓	-	✓	✓	✓	-
3	HNRN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	MRZA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	WDA	✓	✓	✓	-	✓	✓
6	YSF	✓	-	✓	✓	✓	✓
7	AMN	✓	✓	✓	✓	✓	-
8	ARID	✓	✓	✓	✓	✓	-
9	AKHR	✓	✓	✓	✓	✓	-
10	AROD	✓	✓	✓	✓	✓	-
11	ADOW	✓	✓	✓	✓	✓	-
12	ADRK	✓	✓	✓	✓	✓	-
13	AHF	✓	✓	-	✓	✓	-
14	DINP	-	-	-	✓	✓	-
15	DFL	✓	✓	✓	✓	✓	-
16	DWA	-	-	✓	✓	✓	✓
17	EERS	✓	✓	-	-	✓	✓
18	FRA	✓	✓	-	✓	✓	✓
19	IWPP	✓	✓	✓	✓	✓	-
20	LLB	✓	✓	✓	✓	✓	-
21	MRM	-	✓	✓	✓	✓	✓
22	NFS	✓	✓	✓	-	✓	-
23	RNS	✓	✓	✓	✓	✓	-
24	RSW	✓	✓	✓	✓	✓	-
25	SSR	✓	✓	✓	✓	✓	-
26	MIDA	✓	✓	-	✓	✓	✓
27	LAS	✓	✓	✓	✓	✓	-
28	ADS	✓	✓	✓	✓	✓	✓
29	AAN	✓	✓	✓	-	✓	✓

Keterangan : (-) = Tidak

(✓) = Iya

Peneliti,

Fitria Widyaningsih

LAMPIRAN 17
-------------

### Hasil Angket Respon Siswa Siklus II

No	Nama	Daftar Pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
1	NRDN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	ANDO	✓	-	✓	✓	✓	-
3	HNRN	✓	-	-	-	-	-
4	MRZA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	WDA	✓	✓	✓	-	✓	-
6	YSF	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	AMN	✓	✓	✓	✓	✓	-
8	ARID	✓	✓	✓	✓	✓	-
9	AKHR	✓	✓	✓	✓	✓	-
10	AROD	✓	✓	✓	-	✓	-
11	ADOW	✓	✓	✓	✓	✓	-
12	ADRK	✓	✓	✓	✓	✓	-
13	AHF	✓	✓	-	✓	✓	-
14	DINP	-	-	-	✓	✓	-
15	DFL	✓	✓	✓	✓	✓	-
16	DWA	-	-	✓	✓	✓	✓
17	EERS	✓	✓	-	-	✓	✓
18	FRA	-	✓	-	✓	-	-
19	IWPP	✓	✓	✓	✓	✓	-
20	LLB	✓	✓	✓	✓	✓	-
21	MRM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NFS	✓	✓	✓	✓	✓	-
23	RNS	✓	✓	✓	✓	✓	-
24	RSW	✓	✓	✓	✓	✓	✓
25	SSR	✓	✓	✓	✓	✓	-
26	MIDA	✓	✓	-	✓	✓	✓
27	LAS	✓	✓	✓	✓	✓	-
28	ADS	-	-	-	-	-	-
29	AAN	✓	✓	✓	-	✓	-

Keterangan : (-) = Tidak

(✓) = Iya

Peneliti,

Fitria Widyaningsih

<b>LAMPIRAN 18</b>
--------------------

### Hasil Angket Respon Siswa Siklus III

No	Nama	Daftar Pertanyaan					
		1	2	3	4	5	6
1	NRDN	✓	✓	-	✓	✓	✓
2	ANDO	✓	✓	✓	✓	✓	-
3	HNRN	✓	✓	-	-	-	-
4	MRZA	✓	✓	✓	✓	✓	-
5	WDA	✓	✓	✓	✓	✓	-
6	YSF	✓	✓	✓	✓	✓	-
7	AMN	✓	✓	✓	✓	✓	-
8	ARID	✓	✓	✓	✓	✓	-
9	AKHR	✓	✓	✓	✓	✓	-
10	AROD	✓	✓	✓	✓	✓	-
11	ADOW	✓	✓	✓	✓	✓	-
12	ADRK	✓	✓	✓	✓	✓	-
13	AHF	✓	✓	✓	✓	✓	-
14	DINP	✓	✓	-	✓	-	-
15	DFL	✓	✓	✓	✓	✓	-
16	DWA	✓	✓	✓	✓	✓	✓
17	EERS	✓	✓	✓	-	✓	✓
18	FRA	✓	✓	✓	✓	-	-
19	IWPP	✓	✓	✓	✓	✓	-
20	LLB	✓	✓	✓	✓	✓	-
21	MRM	✓	✓	✓	✓	✓	✓
22	NFS	✓	✓	✓	✓	✓	-
23	RNS	✓	✓	✓	✓	✓	-
24	RSW	✓	✓	✓	✓	✓	-
25	SSR	✓	✓	✓	✓	✓	-
26	MIDA	✓	✓	-	✓	✓	✓
27	LAS	✓	✓	✓	✓	✓	-
28	ADS	✓	✓	✓	✓	✓	-
29	AAN	✓	✓	✓	✓	✓	-

Keterangan : (-) = Tidak

(✓) = Iya

Peneliti,

Fitria Widyaningsih

**LAMPIRAN 19****Hasil Wawancara Guru Siklus I**

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Hari / Tanggal : Rabu, 16 Januari 2013

Narasumber : Hariana, S.Pd

1. Apakah menurut Anda pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: belum sesuai, masih ada beberapa langkah yang belum dilakukan, yaitu langkah memberi bahan bacaan pada siswa, meminta siswa membaca, dan memberi tanda pada bagian yang belum dipahami.

2. Apakah menurut Anda Model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran PKn?

Jawab: cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn karena di dalam model tersebut terdapat kegiatan membaca bahan bacaan secara intensif dan medianya juga menarik sehingga siswa tidak merasa bosan.

3. Adakah kelebihan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menggunakan model dan media yang berbeda dari biasanya.

4. Adakah kekurangan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: mengkondisikan kelas dengan maksimal, kurang membimbing siswa yang belum ikut menuliskan pertanyaan dan jawaban, kurang mengajak siswa bertanya jawab, kurang menjelaskan materi dengan detail, kurang membimbing siswa dalam menyampaikan salam tiap kelompoknya.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* dalam pembelajaran PKn yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab: pengkondisian kelas lebih ditingkatkan, menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh, sintaks pembelajaran harus dilakukan semuanya, salam tiap kelompok ditingkatkan.

Semarang, 16 Januari 2013

Pewawancara

Fitria Widyaningsih

<b>LAMPIRAN 20</b>
--------------------

**Hasil Wawancara Guru Siklus II**

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Hari / Tanggal : Rabu, 23 Januari 2013

Narasumber : Hariana, S.Pd

1. Apakah menurut Anda pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: semua langkah pembelajaran sudah dilakukan, tetapi masih perlu ditingkatkan.

2. Apakah menurut Anda Model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran PKn?

Jawab: cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn karena di dalam model tersebut terdapat kegiatan membaca bahan bacaan secara intensif dan medianya juga menarik sehingga siswa tidak merasa bosan. Apalagi ditambah media pendukung lain yaitu bagan, *powerpoint* yang ditampilkan dalam LCD, siswa menjadi lebih antusias.

3. Adakah kelebihan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menggunakan model dan media yang berbeda dari biasanya. Siswa lebih antusias dalam belajar, siswa juga merasa terbiasa mengeluarkan pendapatnya walaupun hanya dengan menuliskan pertanyaannya.

4. Adakah kekurangan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: belum mengkondisikan kelas dengan maksimal, belum mengajak siswa bertanya jawab, belum menjelaskan materi dengan detail.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* dalam pembelajaran PKn yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab: pengkondisian kelas lebih ditingkatkan, menegur siswa yang membuat kelas menjadi gaduh, mengirimkan salam tiap kelompoknya ditingkatkan.

Semarang, 23 Januari 2013  
Pewawancara

Fitria Widyarningsih

<b>LAMPIRAN 21</b>
--------------------

**Hasil Wawancara Guru Siklus III**

Nama SD : SDN Gunungpati 02

Hari / Tanggal : Rabu, 30 Januari 2013

Narasumber : Hariana, S.Pd

1. Apakah menurut Anda pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran tersebut?

Jawab: semua langkah pembelajaran sudah dilakukan.

2. Apakah menurut Anda Model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* cocok diterapkan pada pembelajaran PKn?

Jawab: cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn karena di dalam model tersebut terdapat kegiatan membaca bahan bacaan secara intensif dan medianya juga menarik sehingga siswa tidak merasa bosan. Apalagi ditambah media pendukung lain yaitu bagan, *powerpoint* dan video yang ditampilkan dalam LCD, siswa menjadi lebih antusias.

3. Adakah kelebihan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: bisa membuat suasana belajar menjadi menyenangkan karena menggunakan model dan media yang berbeda dari biasanya. Siswa lebih antusias dalam belajar, siswa juga merasa terbiasa mengeluarkan pendapatnya walaupun hanya dengan menuliskan pertanyaannya, pengkondisian kelas sudah baik, penjelasan materi sudah detail, siswa sudah diajak tanya jawab.

4. Adakah kekurangan saya (guru) dalam pembelajaran PKn melalui model LEGQ berbasis media *Flashcard* yang baru saja dilaksanakan? Sebutkan!

Jawab: masih perlu menegur siswa yang ramai saat pembelajaran berlangsung walaupun itu hanya 2 siswa saja.

5. Sebutkan saran-saran menurut Anda agar model LEGQ Berbasis Media *Flashcard* dalam pembelajaran PKn yang baru saja dilaksanakan ini bisa lebih baik lagi!

Jawab: jika suatu saat nanti mengajar dengan model dan media ini, media yang digunakan diberikan pada setiap siswa tidak dalam kelompok.

Semarang, 30 Januari 2013  
Pewawancara

Fitria Widyarningsih

**LAMPIRAN 22****Hasil Catatan Lapangan Siklus I**

Kelas/Semester : V/2

Subjek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran

Hari, tanggal : Rabu, 16 Januari 2013

Materi : Organisasi di sekolah

Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 09.20 WIB. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan presensi. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pengertian organisasi dan contoh organisasi di sekolah yang mereka ketahui. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pembelajaran hari itu. Sebelum guru, masuk pada kegiatan eksplorasi, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah semua siswa memahami, setiap kelompok menerima 4 media *Flashcard*. Kelompok-kelompok tersebut sudah dibentuk guru pada awal pembelajaran. Siswa mengamati gambar yang ada pada media *Flashcard*. Siswa membuat pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi yang ada di dalam media, tetapi ada siswa yang salah pengertian (tidak membuat pertanyaan, tetapi menjawab pertanyaan), guru membimbing kelompok untuk membuat pertanyaan. Kondisi kelas kurang kondusif. Setiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan pada kelompok lain, guru membimbing mengirimkannya. Ada 2 kelompok yang belum mengirimkan salamnya. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain, guru juga membimbingnya. Setiap kelompok mengembalikan pertanyaan kepada kelompok asal untuk dikoreksi, guru juga membimbingnya. Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok lain, guru membimbing mengoreksinya. Guru membahas pertanyaan dan jawaban di media *Flashcard* tersebut, guru bertanya pada tiap kelompok. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media *Flashcard*. Kelompok *Spongebob* menjadi kelompok terbaik, namun guru hanya memberikan penghargaan senyuman. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan soal evaluasi. Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi tentang organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya. Pembelajaran selesai pukul 10.30 WIB.

Semarang, 16 Januari 2013

Observer

Nur Hidayah Isnaini

**LAMPIRAN 23****Hasil Catatan Lapangan Siklus II**

Subyek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran

Hari, tanggal : Rabu, 23 Januari 2013

Materi : Organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya

Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 09.20 WIB. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan presensi. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan contoh organisasi di sekolah yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya dan contoh organisasi di masyarakat secara umum. Jawaban yang dilontarkan siswa bermacam-macam, dan semua jawaban itu benar. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pembelajaran hari itu dan memotivasi siswa agar bersemangat mengikuti pelajaran. Sebelum guru masuk pada kegiatan eksplorasi, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah semua siswa memahami, selanjutnya siswa menerima bahan bacaan yang telah dipilih guru, siswa membaca bacaan tersebut dan memberi tanda pada bacaan yang belum dipahami. Setelah itu, setiap kelompok menerima 4 media *Flashcard*. Kelompok-kelompok tersebut sudah dibentuk guru pada awal pembelajaran. Siswa mengamati gambar yang ada pada media *Flashcard*. Siswa membuat pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi yang ada di dalam media, guru membimbing kelompok untuk membuat pertanyaan. Setiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan pada kelompok lain, guru membimbing mengirimkannya. Ada 2 kelompok yang belum mengirimkan salam dari kelompoknya. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain, guru juga membimbingnya. Kondisi kelas kurang kondusif. Setiap kelompok mengembalikan pertanyaan kepada kelompok asal untuk dikoreksi, guru juga membimbingnya. Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok lain, guru membimbing mengoreksinya. Guru membahas pertanyaan dan jawaban di media *Flashcard* tersebut, guru bertanya pada tiap kelompok. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media *Flashcard*, bagan, dan *powerpoint*. Kelompok Spongebob menjadi kelompo terbaik, guru hanya memberikan penguatan berupa senyuman, tepuk tangan, dan kata-kata. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan soal evaluasi. Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi tentang organisasi di masyarakat berdasarkan hubungannya dengan pemerintah. Pembelajaran selesai pukul 10.30 WIB.

Semarang, 23 Januari 2013

Observer



Nur Madania

## LAMPIRAN 24

### Hasil Catatan Lapangan Siklus III

Kelas/Semester : V/2

Subyek : Guru, Siswa, Proses Pembelajaran

Hari, tanggal : Rabu, 30 Januari 2013

Materi : Organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan Pemerintah

Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 09.20 WIB. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan presensi. Setelah itu, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan contoh organisasi di masyarakat berdasarkan tujuan dan proses pembentukannya serta contoh organisasi di masyarakat berdasarkan hubungan dengan pemerintah. Jawaban yang dilontarkan siswa bermacam-macam, dan semua jawaban ada yang benar tetapi ada juga yang kurang tepat. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dan memotivasi siswa agar berminat mengikuti pelajaran. Guru menuliskan pokok materi di papan tulis. Sebelum guru masuk pada kegiatan eksplorasi, guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah semua siswa memahami, selanjutnya siswa menerima bahan bacaan yang telah dipilih guru, siswa membaca bacaan tersebut dan memberi tanda pada bacaan yang belum dipahami. Setelah itu, setiap kelompok menerima 4 media *Flashcard*. Kelompok-kelompok tersebut sudah dibentuk guru pada awal pembelajaran. Siswa mengamati gambar yang ada pada media *Flashcard*. Siswa membuat pertanyaan pada masing-masing media sesuai dengan materi yang ada di dalam media, guru membimbing kelompok untuk membuat pertanyaan. Setiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaan pada kelompok lain, guru membimbing mengirimkannya. Setiap kelompok mengerjakan pertanyaan kiriman dari kelompok lain, guru juga membimbingnya. Setiap kelompok mengembalikan pertanyaan kepada kelompok asal untuk dikoreksi, guru juga membimbingnya. Masing-masing kelompok asal mengoreksi jawaban dari kelompok lain, guru membimbing mengoreksinya. Guru membahas pertanyaan dan jawaban di

media *Flashcard* tersebut, guru bertanya pada tiap kelompok. Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan media *Flashcard*, *Powerpoint*, bagan, dan Video. Kelompok Naruto menerima penghargaan dari guru berupa kata-kata, senyuman, tepuk tangan, dan simbol/benda. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari. Guru memberikan soal evaluasi. Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi tentang manfaat organisasi. Pembelajaran selesai pukul 10.30 WIB.

Semarang, 30 Januari 2013

Observer

Kuni Mustaniroh



## LAMPIRAN 25

**Data Hasil Belajar Afektif Siklus I**  
**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator					Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	NRDN	1	0	0	1	1	3	Kurang
2	ANDO	1	1	0	1	1	4	Cukup
3	HNRN	1	1	0	1	2	5	Cukup
4	MRZA	1	1	1	2	3	8	Baik
5	WDA	2	1	1	1	2	7	Cukup
6	YSF	1	0	0	1	1	3	Kurang
7	AMN	3	3	2	3	3	14	S.B
8	ARID	2	2	1	2	3	12	S.B
9	AKHR	3	3	2	3	3	14	S.B
10	AROD	1	1	0	1	3	6	Cukup
11	ADOW	2	3	1	2	3	11	Baik
12	ADRK	2	2	2	2	3	11	Baik
13	AHF	1	2	0	1	2	6	Cukup
14	DINP	1	0	0	1	1	3	Kurang
15	DFL	2	2	1	2	2	9	Baik
16	DWA	1	0	0	1	1	3	Kurang
17	EERS	1	1	0	1	3	6	Cukup
18	FRA	2	3	2	3	3	13	S.B
19	IWPP	1	2	1	2	3	9	Baik
20	LLB	1	1	0	2	3	7	Cukup
21	MRM	1	0	0	1	1	3	Kurang
22	NFS	2	1	1	2	3	9	Baik
23	RNS	3	2	1	2	3	11	Baik
24	RSW	1	1	0	1	1	4	Cukup
25	SSR	1	1	0	1	1	4	Cukup
26	MIDA	1	0	0	1	1	3	Kurang
27	LAS	2	1	1	2	3	9	Baik
28	ADS	1	3	0	1	1	6	Cukup
29	AAN	3	2	2	3	3	13	S.B
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>214</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>							<b>7,37</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>							<b>1,47</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Cukup</b>	

Observer



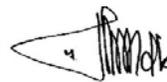
Anggun Dias

## LAMPIRAN 26

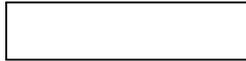
**Data Hasil Belajar Afektif Siklus II**  
**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator					Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	NRDN	1	0	1	2	1	5	Cukup
2	ANDO	1	1	2	1	1	6	Cukup
3	HNRN	2	2	2	1	2	9	Cukup
4	MRZA	2	2	2	2	3	12	S.B
5	WDA	2	1	3	2	2	11	Baik
6	YSF	1	0	1	1	2	5	Cukup
7	AMN	3	3	2	3	3	14	S.B
8	ARID	2	2	3	2	3	12	S.B
9	AKHR	3	3	2	3	3	12	S.B
10	AROD	2	2	2	2	3	11	Baik
11	ADOW	3	3	2	2	3	13	S.B
12	ADRK	2	3	2	3	3	13	S.B
13	AHF	1	2	2	2	2	9	Baik
14	DINP	1	0	1	1	2	5	Cukup
15	DFL	3	2	3	2	2	12	S.B
16	DWA	1	1	1	1	1	4	Cukup
17	EERS	1	1	1	1	3	7	Cukup
18	FRA	2	3	2	3	3	13	S.B
19	IWPP	2	2	2	2	3	11	Baik
20	LLB	1	1	1	2	3	8	Baik
21	MRM	1	1	1	1	2	6	Cukup
22	NFS	3	1	2	2	3	11	Baik
23	RNS	3	2	3	2	3	13	S.B
24	RSW	1	1	1	2	1	6	Cukup
25	SSR	1	1	1	2	1	6	Cukup
26	MIDA	1	1	1	1	1	5	Cukup
27	LAS	2	1	2	2	3	10	Baik
28	ADS	1	3	2	2	1	9	Baik
29	AAN	3	2	3	3	3	14	S.B
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>271</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>							<b>9,34</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>							<b>1,87</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Baik</b>	

Observer



Anggun Dias



**Data Hasil Belajar Afektif Siklus III**  
**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator					Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	NRDN	1	1	2	2	1	7	Cukup
2	ANDO	2	1	2	1	1	7	Cukup
3	HNRN	2	2	3	1	2	10	Baik
4	MRZA	2	2	3	2	3	12	S.B
5	WDA	2	3	3	3	2	13	S.B
6	YSF	1	1	1	3	2	8	Baik
7	AMN	3	3	2	3	3	14	S.B
8	ARID	3	3	3	2	3	14	S.B
9	AKHR	3	3	2	3	3	14	S.B
10	AROD	2	2	3	3	3	13	S.B
11	ADOW	3	3	3	2	3	14	S.B
12	ADRK	3	3	2	3	3	14	S.B
13	AHF	2	2	3	3	2	12	S.B
14	DINP	1	2	1	2	2	9	Baik
15	DFL	3	3	3	2	2	13	S.B
16	DWA	3	2	1	3	1	10	Baik
17	EERS	2	2	2	3	3	12	S.B
18	FRA	2	3	3	3	3	14	S.B
19	IWPP	3	3	3	2	3	14	S.B
20	LLB	3	3	3	2	3	14	S.B
21	MRM	2	2	2	3	2	11	Baik
22	NFS	3	3	3	2	3	14	S.B
23	RNS	3	3	3	2	3	14	S.B
24	RSW	2	2	1	2	2	9	Baik
25	SSR	2	2	2	3	2	11	Baik
26	MIDA	2	2	2	3	2	11	Baik
27	LAS	3	3	3	2	3	14	S.B
28	ADS	2	3	2	3	2	12	S.B
29	AAN	3	2	3	3	3	14	S.B
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>							<b>349</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>							<b>12,04</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>							<b>2,41</b>	
<b>Kategori</b>							<b>Sangat Baik</b>	

Observer

Anggun Dias



**Data Hasil Belajar Psikomotorik Siklus I**

**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator		Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2		
1	NRDN	2	3	5	Baik
2	ANDO	2	3	5	Baik
3	HNRN	2	3	5	Baik
4	MRZA	2	4	6	Baik
5	WDA	2	3	5	Baik
6	YSF	2	3	5	Baik
7	AMN	4	4	8	S.B
8	ARID	2	3	5	Baik
9	AKHR	4	4	8	S.B
10	AROD	3	4	7	S.B
11	ADOW	3	4	7	S.B
12	ADRK	2	3	5	Baik
13	AHF	2	3	5	Baik
14	DINP	1	3	4	Baik
15	DFL	2	3	5	Baik
16	DWA	1	3	4	Baik
17	EERS	2	3	5	Baik
18	FRA	4	4	8	S.B
19	IWPP	2	4	6	Baik
20	LLB	2	3	5	Baik
21	MRM	1	3	4	Baik
22	NFS	2	4	6	Baik
23	RNS	2	4	6	Baik
24	RSW	2	3	5	Baik
25	SSR	2	3	5	Baik
26	MIDA	2	3	5	Baik
27	LAS	2	4	6	Baik
28	ADS	3	3	6	Baik
29	AAN	4	4	8	S.B
<b>Jumlah Skor yang diperoleh</b>				<b>164</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>				<b>5,66</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>				<b>2,83</b>	
<b>Kategori</b>				<b>Baik</b>	

Observer

Anggun Dias



**Data Hasil Belajar Psikomotorik Siklus II**

**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator		Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2		
1	NRDN	3	3	6	Baik
2	ANDO	2	3	5	Baik
3	HNRN	2	3	5	Baik
4	MRZA	3	4	7	S.B
5	WDA	2	4	6	Baik
6	YSF	2	3	5	Baik
7	AMN	4	4	8	S.B
8	ARID	4	4	8	S.B
9	AKHR	4	4	8	S.B
10	AROD	3	4	7	S.B
11	ADOW	3	4	7	S.B
12	ADRK	2	4	6	Baik
13	AHF	2	3	5	Baik
14	DINP	2	3	5	Baik
15	DFL	4	4	8	S.B
16	DWA	2	3	5	Baik
17	EERS	2	3	5	Baik
18	FRA	3	4	7	S.B
19	IWPP	4	4	8	S.B
20	LLB	2	3	5	Baik
21	MRM	2	3	5	Baik
22	NFS	4	4	8	S.B
23	RNS	2	4	6	Baik
24	RSW	2	3	5	Baik
25	SSR	2	3	5	Baik
26	MIDA	2	3	5	Baik
27	LAS	4	4	8	S.B
28	ADS	3	3	6	Baik
29	AAN	4	4	8	S.B
<b>Jumlah Skor yang Diperoleh</b>				<b>181</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>				<b>6,24</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>				<b>3,12</b>	
<b>Kategori</b>				<b>Baik</b>	

Observer

Anggun Dias



**Data Hasil Belajar Psikomotorik Siklus III**

**Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang**

No	Nama	Perolehan Skor Tiap Indikator		Jumlah skor siswa	Kategori
		1	2		
1	NRDN	3	3	6	Baik
2	ANDO	3	4	7	S.B
3	HNRN	3	4	7	S.B
4	MRZA	4	4	8	S.B
5	WDA	4	4	8	S.B
6	YSF	3	4	7	S.B
7	AMN	4	4	8	S.B
8	ARID	4	4	8	S.B
9	AKHR	4	4	8	S.B
10	AROD	4	4	8	S.B
11	ADOW	4	4	8	S.B
12	ADRK	4	4	8	S.B
13	AHF	4	4	8	S.B
14	DINP	3	3	6	Baik
15	DFL	4	4	8	S.B
16	DWA	4	4	8	S.B
17	EERS	4	4	8	S.B
18	FRA	4	4	8	S.B
19	IWPP	4	4	8	S.B
20	LLB	4	4	8	S.B
21	MRM	4	4	8	S.B
22	NFS	4	4	8	S.B
23	RNS	4	4	8	S.B
24	RSW	4	4	8	S.B
25	SSR	4	4	8	S.B
26	MIDA	4	4	8	S.B
27	LAS	4	4	8	S.B
28	ADS	4	4	8	S.B
29	AAN	4	4	8	S.B
<b>Jumlah Skor yang Diperoleh</b>				<b>225</b>	
<b>Rata-rata Skor Total</b>				<b>7,79</b>	
<b>Rata-rata Skor</b>				<b>3,89</b>	
<b>Kategori</b>				<b>Sangat Baik</b>	

Observer

Anggun Dias

## LAMPIRAN 31



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung A2 LT 1, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229  
Telepon: 024-8508019  
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 70/UN37.1.1/PP/2013  
Lamp : .....  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. kepala SDN Gunungpati 02  
di SDN Gunungpati 02

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

Nama : FITRIA WIDYANINGSIH  
NIM : 1401409249  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Topik : Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN Melalui Model Learning Start With Exchanging Greetings And Question (LEGQ) Berbasis Media Flaschard Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 04 Januari 2013

Dekan

Drs. Hardono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007



1401409249

FM-05-AKD-24/Rev. 00

Halaman 1 / 1

printed by Risa on 04 Jan 13 11:00:25

## LAMPIRAN 32

## Ketuntasan Belajar

Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) pada setiap mata pelajaran adalah sebagai berikut:

## e. Kelas V (Lima)

No	Mata Pelajaran	SKBM		
		Smt I	Smt II	Ket
1	Pendidikan Agama	70	70	
2	Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	65	65	
3	Bahasa Indonesia	70	70	
4	Matematika	60	60	
5	Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	65	65	
6	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	65	65	
7	Seni Budaya dan Keterampilan	70	70	
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	70	70	
9	Muatan Lokal:	-	-	-
	a. Bahasa Jawa	65	65	
	b. KPDL	70	70	
	c. Bahasa Inggris	65	65	
	<b>JUMLAH</b>	740	740	
	<b>RATA-RATA</b>	67,2	67,2	

Tabel 8: Standar Ketuntasan Belajar Minimal Kelas V

Semarang, 23 Juli 2012

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Gunungpati 02



An. Suprapti, S.Pd

NIP 19560201 197802 2 005

## LAMPIRAN 33



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN GUNUNGPATI  
 SD NEGERI GUNUNGPATI 02  
 Alamat : Jl. MOROKONO GUNUNGPATI

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6/09/2013

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Gunungpati 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, menerangkan bahwa :

nama : Fitria Widyarningsih  
 NIM : 1401409249  
 jurusan : PGSD  
 fakultas : Ilmu Pendidikan  
 universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah melakukan penelitian di SDN Gunungpati 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang pada tanggal 16 Januari sampai dengan 30 Januari 2013 dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Learning Start With Exchanging Greetings and Question (LEGQ)* Berbasis *Media Flashcard* Pada Siswa Kelas V SDN Gunungpati 02 Semarang”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 30 Januari 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDN Gunungpati 02



An. Suprati, S.Pd

NIP. 19560201 197802 2 005

## LAMPIRAN 34

## FOTO / DOKUMEN PENELITIAN



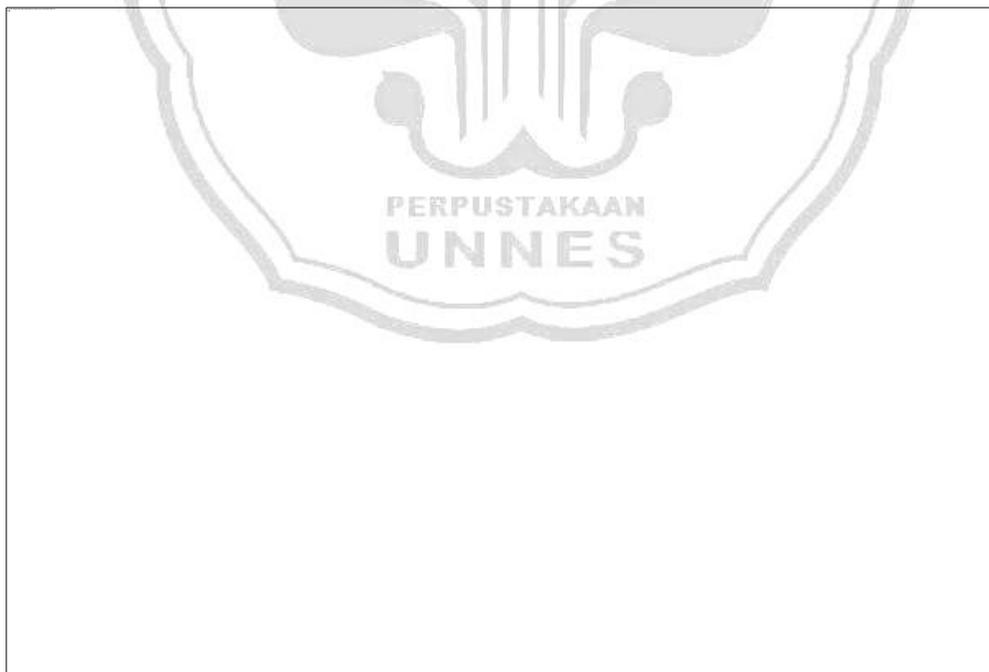
Foto 1 : Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi



Foto 2 : Guru menuliskan cakupan materi



**Foto 3 : siswa menerima bahan bacaan**



**Foto 4 : Siswa membaca materi dan memberi tanda pada bagian yg tidak dipahami**

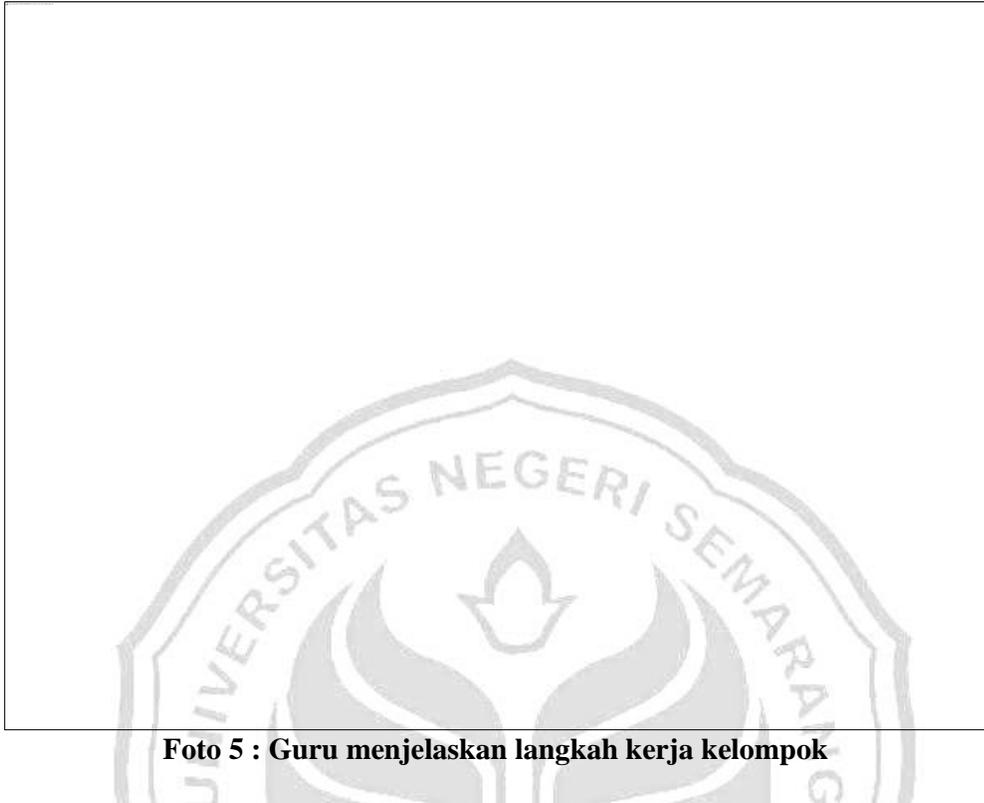


Foto 5 : Guru menjelaskan langkah kerja kelompok



Foto 6 : setiap kelompok menerima media *Flashcard*



**Foto 7 : setiap kelompok membuat pertanyaan sesuai gambar dalam medianya, guru membimbing**



**Foto 8 : Perwakilan setiap kelompok mengirimkan salam dan pertanyaanya kepada kelompok lain, guru membimbingnya**



**Foto 9 : setiap kelompok mengerjakan soal kiriman dari kelompok lain, guru membimbingnya**



**Foto 10 : Perwakilan kelompok mengembalikan pertanyaanya kepada kelompok asal untuk dikoreksi**



Foto 11 : setiap kelompok mengoreksi jawaban atas pertanyaan dari kelompoknya



Foto 12 : Setiap kelompok mengumpulkan media *Flashcard*



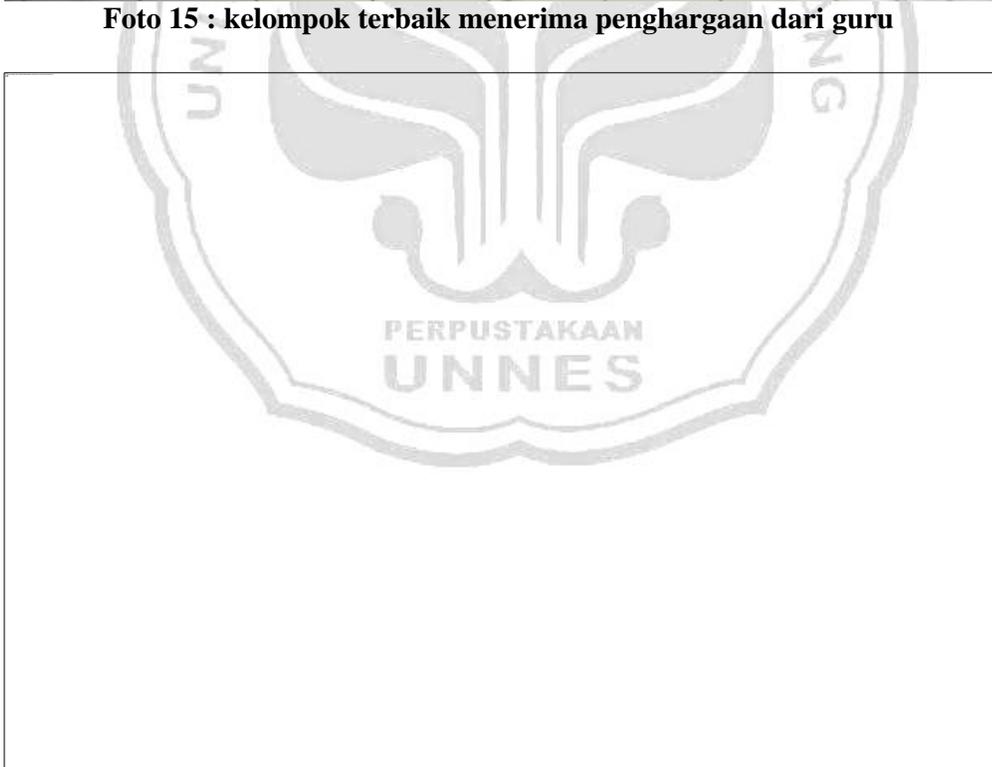
**Foto 13 : Guru membahas pertanyaan dan jawaban dari masing-masing kelompok, serta menjelaskan materi**



**Foto 14 : Siswa menjawab pertanyaan dari guru pada saat guru membahas tugas diskusinya**



**Foto 15 : kelompok terbaik menerima penghargaan dari guru**



**Foto 16 : Guru menjelaskan materi dengan bagan organisasi**



Foto 17: Guru menjelaskan materi dengan media *powerpoint*



Foto 18 : Guru menayangkan media audiovisual salah satu contoh organisasi dan bertanya tentang isi media audiovisual tersebut



Foto 19 : Siswa bersama Guru menyimpulkan materi pelajaran



Foto 20 : Siswa mencatat materi pelajaran

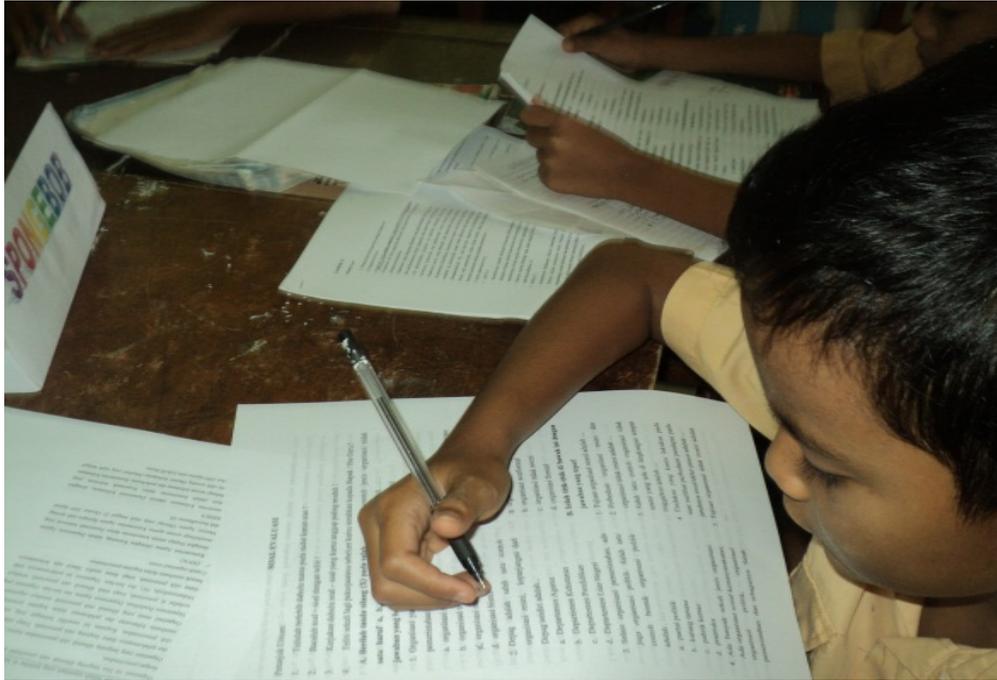


Foto 21 : Siswa mengerjakan soal evaluasi



Foto 22 : Guru menutup pelajaran dengan pemberian tugas

