



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBASIS *POWERPOINT* PADA SISWA KELAS VA
SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
RETNO ASIH

NIM 1401409154

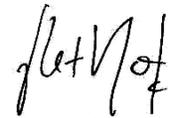
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa hal yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”, benar-benar hasil karya saya sendiri bukan jiplakan hasil karya tulis orang lain. Hal yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Juli 2013



Retno Asih
NIM 1401409154



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”, ditulis oleh Retno Asih, NIM: 1401409154, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi pada:

hari : Selasa
tanggal : 23 Juli 2013



Semarang, Juli 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Drs. Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD




Dra. Hartati, M.Pd.
NIP. 195510051980122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Retno Asih, NIM: 1401409154, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang,” telah dipertahankan dihadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 23 Juli 2013

Panitia Ujian Skripsi



Sekretaris



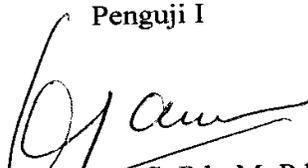
Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.
NIP 198506062009122007

Penguji Utama



Dra. Sumilah, M.Pd.
NIP 195703231981112001

Penguji I



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

Penguji II



Drs. Isa Ansori, M. Pd.
NIP 196008201987031003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani (Ki Hajar Dewantara)

Kecerdasan dan karakter adalah tujuan sejati pendidikan (Martin Luther King Jr.)

Pembelajaran tidak dicapai secara kebetulan, itu harus dicari dengan semangat dan ketekunan. (Abigail Adams)



Persembahan:

*Skripsi ini kupersembahkan kepada:
Kedua Orang Tuaku, Bapak Jamaludin dan Ibu Sutarmi*

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Negeri Semarang.

Skripsi ini tersusun atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan studi;
2. Drs. Hardjono, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
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 memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai;
5. Drs. Isa Ansori, M. Pd., dosen pembimbing II yang memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat selesai;
6. Dra. Sumilah, M.Pd., penguji utama yang telah memberikan saran sehingga skripsi ini dapat selesai;
7. Dosen PGSD yang telah memberikan bekal pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Eko Susilowati R. S.Pd., M.Pd., Kepala SD Negeri Bendan Ngisor kota Semarang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;

9. Lukluk Nur Azizah, A.Md., guru kelas VA SD Negeri Bendan Ngisor kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian;
10. Keluargaku (Bapak, Ibu, Mbak Jum, Mbak Nik, Mbak Nur, Mas Agus, Mas Dona, dan Mas Bambang) yang senantiasa memberikan kasih sayang dan dukungan baik spiritual, moral maupun material;
11. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT peneliti bertawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi semua pihak.

Semarang, Juli 2013
Peneliti



ABSTRAK

Asih, Retno. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran Scramble berbasis Powerpoint pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Harmanto, S. Pd. M, Pd., Pembimbing II Drs. Isa Ansori, M.Pd. 330 Halaman.

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Hasil observasi di kelas VA SDN Bendan Ngisor ditemukan beberapa permasalahan, yaitu: kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media maupun penerapan model pembelajaran yang inovatif, kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, mengemukakan pendapat, maupun berdiskusi, serta siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa sehingga perlu dilaksanakan penelitian tindakan kelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang? Tujuan penelitian adalah meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

Penelitian tindakan kelas terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi yang dilaksanakan dalam tiga siklus dengan satu kali pertemuan pada setiap siklusnya. Subjek penelitian adalah guru dan 24 siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Hasil observasi keterampilan guru siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik. Pada siklus II memperoleh skor 30 dengan kriteria sangat baik, kemudian pada siklus III memperoleh skor 34 dengan kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan guru. Hasil observasi aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 21,52 dengan kriteria baik. Siklus II meningkat dengan skor rata-rata 24.5 dengan kriteria baik. Pada siklus III meningkat dengan perolehan skor rata-rata 28.1 dengan kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa. Ketuntasan belajar klasikal siklus I adalah 69.6% dengan kriteria tinggi, siklus II meningkat menjadi 79.2% dengan kriteria tinggi, dan siklus III meningkat menjadi 87.5% dengan kriteria sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang pada mata pelajaran PKn. Saran bagi guru yaitu guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan media yang bervariasi dalam pembelajaran.

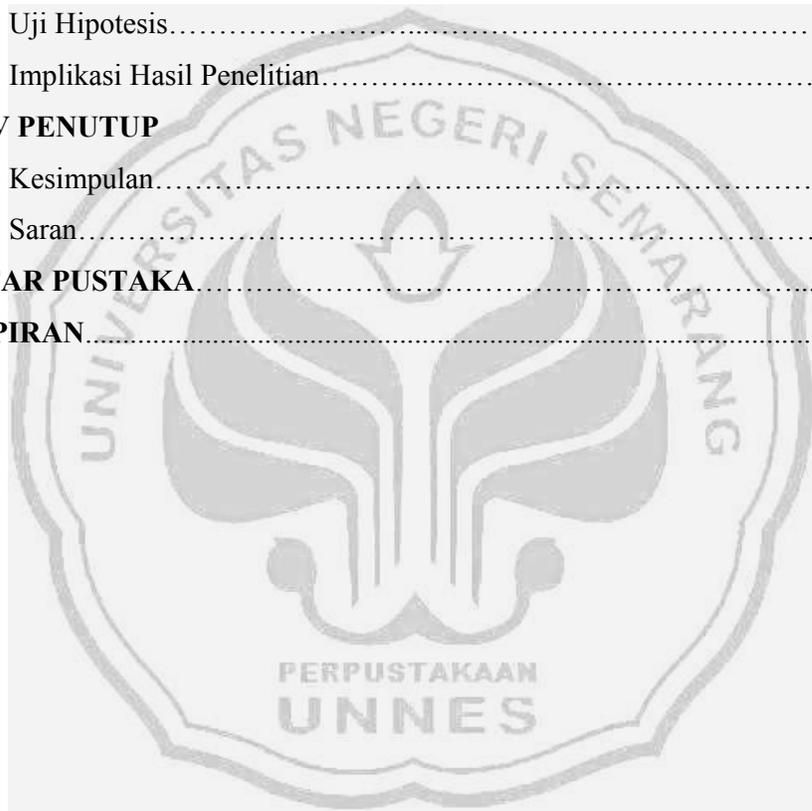
Kata Kunci: Kualitas Pembelajaran PKn, Model Pembelajaran *Scramble*, *Powerpoint*

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	
2.1.1 Kualitas Pembelajaran.....	9
2.1.2 Pendidikan Kewarganegaraan.....	26
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Scramble</i>	30
2.1.4 Media <i>Powerpoint</i>	35
2.1.5 Teori yang Mendukung Model <i>Scramble</i> berbasis <i>Powerpoint</i>	41
2.1.6 Penerapan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> berbasis <i>Powerpoint</i>	44
2.2 Kajian Empiris.....	45
2.3 Kerangka Berpikir.....	47

2.4	Hipotesis Tindakan.....	50
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Subjek Penelitian.....	51
3.2	Variabel Penelitian.....	51
3.3	Prosedur/ Langkah-Langkah Penelitian.....	51
3.4	Siklus Penelitian	
3.1.1	Siklus I.....	54
3.1.2	Siklus II.....	57
3.1.3	Siklus III.....	60
3.5	Data dan Cara Pengumpulan Data	
3.5.1	Sumber Data.....	64
3.5.2	Jenis Data.....	65
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3.6	Teknik Analisis Data.....	67
3.7	Indikator Keberhasilan.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	74
4.1.1	Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I	
4.1.1.1	Perencanaan Siklus I.....	75
4.1.1.2	Pelaksanaan Siklus I.....	76
4.1.1.3	Observasi Siklus I.....	78
4.1.1.4	Refleksi Siklus I.....	97
4.1.1.5	Revisi Siklus I.....	100
4.1.2	Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II	
4.1.2.1	Perencanaan Siklus II.....	104
4.1.2.2	Pelaksanaan Siklus II.....	105
4.1.2.3	Observasi Siklus II.....	108
4.1.2.4	Refleksi Siklus II.....	128
4.1.2.5	Revisi Siklus II.....	131
4.1.3	Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus III	
4.1.3.1	Perencanaan Siklus III.....	134

4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III.....	135
4.1.3.3 Observasi Siklus III.....	138
4.1.3.4 Refleksi Siklus III.....	157
4.1.3.5 Revisi Siklus III.....	159
4.1.4 Rekapitulasi Data pada Pembelajaran Siklus I, II dan III.....	159
4.2 Pembahasan	
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian.....	169
4.2.2 Uji Hipotesis.....	193
4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	194
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	196
5.2 Saran.....	197
DAFTAR PUSTAKA	199
LAMPIRAN	202



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1: Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	68
Tabel 3.2: Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam (%).....	69
Tabel 3.3: Kriteria Penilaian.....	71
Tabel 3.4: Kriteria Penilaian Keterampilan Guru	71
Tabel 3.5: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	72
Tabel 4.1: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	79
Tabel 4.2: Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	79
Tabel 4.3: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	85
Tabel 4.4: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	85
Tabel 4.5: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I.....	91
Tabel 4.6: Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	92
Tabel 4.7: Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus dan Siklus I.....	93
Tabel 4.8: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I.....	94
Tabel 4.9: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	94
Tabel 4.10: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	109
Tabel 4.11: Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	109
Tabel 4.12: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	115
Tabel 4.13: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	116
Tabel 4.14: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II.....	122
Tabel 4.15: Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	123
Tabel 4.16: Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	124
Tabel 4.17: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II.....	125
Tabel 4.18: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	125
Tabel 4.19: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	139
Tabel 4.20: Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	139

Tabel 4.21: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	144
Tabel 4.22: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	145
Tabel 4.23: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus III.....	151
Tabel 4.24: Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	152
Tabel 4.25: Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	153
Tabel 4.26: Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus III.....	154
Tabel 4.27: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	154
Tabel 4.28: Rekap Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	160
Tabel 4.29: Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	160
Tabel 4.30: Rekap Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	162
Tabel 4.31: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa.....	163
Tabel 4.32: Rekap Data Hasil Belajar Ranah Kognitif Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	165
Tabel 4.33: Rekap Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	167
Tabel 4.34: Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif.....	167

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1: Alur Kerangka Berpikir.....	49
Bagan 3.1: Alur Langkah-Langkah PTK.....	52



DAFTAR GAMBAR

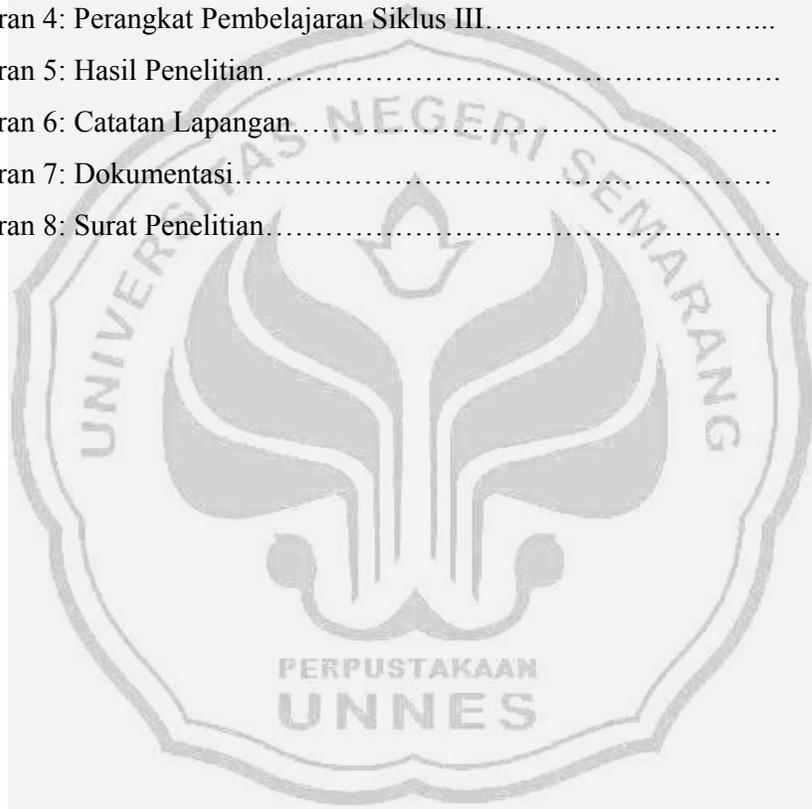
	Halaman
Gambar 4.1: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus I.....	80
Gambar 4.2: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus I.....	86
Gambar 4.3: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I.....	92
Gambar 4.4: Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal.....	93
Gambar 4.5: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I.....	95
Gambar 4.6: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus II.....	110
Gambar 4.7: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru.....	114
Gambar 4.8: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus II.....	116
Gambar 4.9: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa.....	121
Gambar 4.10: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus II.....	123
Gambar 4.11: Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal.....	124
Gambar 4.12: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II.....	126
Gambar 4.13: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	128
Gambar 4.14: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru Siklus III.....	140
Gambar 4.15: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru.....	143
Gambar 4.16: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa Siklus II.....	145
Gambar 4.17: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa.....	150
Gambar 4.18: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus III.....	152
Gambar 4.19: Diagram Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal...	153
Gambar 4.20: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus III.....	155
Gambar 4.21: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif.....	157

Gambar 4.22: Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	161
Gambar 4.23: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	162
Gambar 4.24: Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	163
Gambar 4.25: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	164
Gambar 4.26: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif.....	165
Gambar 4.27: Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif...	168
Gambar 4.28: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	168
Gambar 4.29: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.....	169



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Instrumen Penelitian.....	203
Lampiran 2: Perangkat Pembelajaran Siklus I.....	217
Lampiran 3: Perangkat Pembelajaran Siklus II.....	237
Lampiran 4: Perangkat Pembelajaran Siklus III.....	256
Lampiran 5: Hasil Penelitian.....	278
Lampiran 6: Catatan Lapangan.....	313
Lampiran 7: Dokumentasi.....	320
Lampiran 8: Surat Penelitian.....	327





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi individu. Hal tersebut sesuai dengan konteks pendidikan nasional Indonesia yang ditegaskan dalam pasal 1 UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Winataputra, 2011:2.5). Berdasarkan konteks tersebut, pendidikan tidak hanya berkenaan dengan aspek kognitif, tetapi melingkupi segala potensi individu termasuk nilai, sikap dan keterampilan psikomotorik. Salah satu wahana kurikuler yang mengintegrasikan konsep tersebut adalah melalui mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BNSP, 2006:108). Mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya; dan (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mencakup: persatuan dan kesatuan; norma, hukum dan peraturan; hak asasi manusia; kebutuhan warga negara; konstitusi negara; kekuasaan dan politik; pancasila; serta globalisasi (BNSP, 2006:108-9).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas (2007:25) tentang kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dilaksanakan guru masih kurang, khususnya dalam mencari sumber, memilih dan mengorganisasikan materi sesuai tuntutan Kompetensi Dasar. Selain itu, terbatasnya sarana penunjang yang tersedia dan sumber buku yang ada di sekolah juga mempengaruhi guru dalam mengembangkan metode dan media.

Permasalahan pembelajaran Pkn yang dikemukakan oleh Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas merupakan gambaran umum permasalahan pembelajaran PKn yang terjadi pada jenjang sekolah dasar di Indonesia, salah satunya di SDN Bendan Ngisor kota Semarang. Berdasarkan observasi di SDN Bendan Ngisor,

peneliti menemukan beberapa permasalahan pembelajaran PKn yaitu kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran serta penerapan model pembelajaran yang inovatif. Permasalahan juga terjadi pada siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, dan siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran PKn. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Data hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang menunjukkan bahwa 15 dari 24 siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 62. Data hasil belajar juga menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 48 dan nilai tertinggi adalah 89 dengan rata-rata kelas 63.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada guru, siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor, maka kualitas pembelajaran PKn perlu ditingkatkan. Untuk itu, peneliti menetapkan solusi alternatif untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu melalui model pembelajaran *scramble*. Menurut Suyatno (2009:72), *scramble* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Suhani (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* bersifat aktif. Siswa dituntut aktif bekerjasama menyelesaikan kartu soal untuk memperoleh point bagi kelompok mereka. Siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing dalam

menyelesaikan tugasnya. Setiap kelompok bekerjasama diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan. Model pembelajaran *scramble* mampu mengatasi permasalahan pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SDN Benda Ngisor kota Semarang.

Selain menerapkan model pembelajaran, peneliti menggunakan media pembelajaran untuk mendukung yaitu *powerpoint*. *Powerpoint* merupakan *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia yang terdiri dari beberapa unsur, yaitu *slide*, teks, gambar, bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia (Daryanto, 2010:145). Media *powerpoint* mampu menggabungkan semua unsur seperti teks, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai modalitas siswa (Arsa, 2007:6-4). Melalui media tersebut, kegiatan pembelajaran lebih menarik, materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya sehingga siswa menjadi lebih aktif di kelas dan kualitas pembelajaran PKn dapat meningkat.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Febri Belandina Lay (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA Pada Mata Pelajaran PKn SDN Madyopuro 4 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang”. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 69,54%, 11 dari 33 siswa (33,33%) belum tuntas karena masih berada dibawah kriteria penilaian. Pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VA SDN Madyopuro 4 adalah

74,54%, hanya 9 dari 33 siswa (27,27%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada tiap siklus maka pada siklus II nilai siswa mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VA SDN Madyopuro 4 Kota Malang.

Uraian latar belakang menjelaskan permasalahan pembelajaran PKn yang terjadi pada guru, siswa dan hasil belajar di kelas VA SDN Bendan Ngisor. Oleh karena itu, peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang.

1.2 RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran PKn untuk siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat diperinci lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Apakah model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang?

- b. Apakah model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang?
- c. Apakah model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang?

1.2.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Adapun langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* menurut Suyatno (2009:72) dipadukan dengan media *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan media kartu soal, kartu jawaban, dan *powerpoint* yang telah dibuat untuk proses pembelajaran
- b. Menyajikan materi menggunakan media *powerpoint*
- c. Membentuk kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang tersedia
- d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing kelompok
- e. Siswa berkelompok mendiskusikan kartu soal dan mencari jawaban untuk soal-soal dalam kartu soal
- f. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.
- c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya peningkatan kualitas pembelajaran PKn

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

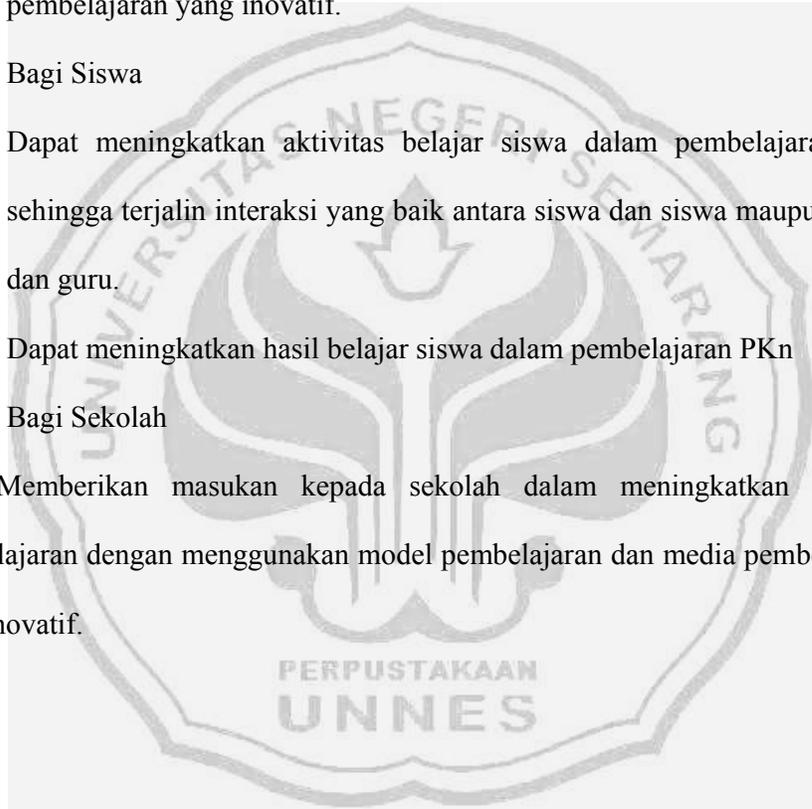
- a. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn di sekolah dasar
- b. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif.

1.4.2.2 Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn sehingga terjalin interaksi yang baik antara siswa dan siswa maupun siswa dan guru.
- b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Kualitas Pembelajaran

2.1.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang awalnya tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu atau anak yang sebelumnya tidak terampil menjadi terampil (Siddiq, dkk, 2007:1-3). Selanjutnya, Slameto (dalam Hamdani, 2011:20) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sependapat dengan para ahli, Sardiman (2012:20) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Gagne (dalam Winataputra, 2004:2.3) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses dimana suatu organism berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku berupa peningkatan kualitas individu yang

diperoleh individu dari hasil pengalaman sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan non fisik.

2.1.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Anitah, dkk, (2011:2.7) menjelaskan bahwa faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

- a. Faktor dari dalam siswa yang mempengaruhi belajar antara lain kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
- b. Faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi belajar antara lain lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi (Ruminiati, 2007:1-15). Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Anitah, 2011:1.15). Sependapat dengan para ahli tersebut, Hernawan, dkk, (2008:9.4) menyatakan bahwa pembelajaran

merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat ahli tentang pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu dan membimbing siswa memperoleh informasi dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran akan menyebabkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh informasi. Siswa bertindak sebagai subjek belajar yang melakukan kegiatan belajar untuk memperoleh informasi sedangkan guru hanya membantu proses pemerolehan informasi yang dilakukan oleh peserta didik.

2.1.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem sehingga dalam prosesnya melibatkan berbagai komponen (Sugandi, 2005: 28-30). Komponen-komponen tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Tujuan

Tujuan yang secara eksplisit diupayakan pencapaiannya berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan akan mempermudah dalam menentukan kegiatan pembelajaran yang tepat. Setelah proses

belajar mengajar dilaksanakan diharapkan siswa memperoleh hasil belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran.

b. Subjek Belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Siswa dikatakan sebagai subjek belajar karena dalam proses belajar mengajar siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar sedangkan siswa dikatakan sebagai objek belajar karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri siswa.

c. Materi Pelajaran

Materi merupakan komponen utama dalam pembelajaran karena materi akan menentukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Materi pelajaran yang terorganisasi dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektifitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penerapannya, guru harus memilih model pembelajaran, metode, dan teknik mengajar. Selain itu, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan yang ingin dicapai, dan materi pelajaran.

e. Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan oleh guru untuk membantu penyampaian pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media

pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan fungsi media pembelajaran.

f. Penunjang

Komponen penunjang dalam sistem pembelajaran yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya yang berfungsi untuk memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Komponen-komponen tersebut saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga perlu dirancang sebaik-baiknya sebelum proses pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif.

2.1.1.3 Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Menurut Etzioni (dalam Daryanto, 2010:54), secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh efektivitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar.

Depdiknas (2004:7) mengemukakan bahwa indikator kualitas pembelajaran dilihat dari beberapa hal yaitu: keterampilan guru (perilaku guru dalam pembelajaran), aktivitas siswa (perilaku belajar siswa), hasil belajar siswa (dampak belajar siswa), materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan iklim pembelajaran.

Peneliti membatasi variabel yang diteliti dalam penelitian ini hanya tiga variabel, yaitu keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta

hasil belajar siswa. Sedangkan untuk materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran dan iklim pembelajaran sudah termasuk pada variabel keterampilan guru dan aktivitas siswa.

2.1.1.3.1 Keterampilan Guru

Pengelolaan kegiatan pembelajaran secara efektif akan terlaksana jika guru menguasai keterampilan dasar mengajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mewajibkan guru menguasai 4 kompetensi, salah satunya kompetensi pedagogis. Kompetensi pedagogis berkaitan dengan kemampuan guru mengelola pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan baik. Untuk itu, guru perlu menguasai berbagai kemampuan, salah satunya menguasai keterampilan dasar mengajar.

Turney dalam Winataputra (2004:7.2) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian, terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu:

a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Kegiatan membuka dan menutup pelajaran merupakan kegiatan yang berkaitan langsung dengan pembahasan materi pelajaran. Anitah (2011:8.3) menjelaskan bahwa keterampilan membuka pelajaran adalah keterampilan yang berkaitan dengan usaha guru dalam memulai kegiatan pembelajaran. Keterampilan membuka pelajaran bertujuan untuk menyiapkan mental siswa memasuki kegiatan inti pembelajaran, membangkitkan motivasi dan perhatian siswa serta memberikan gambaran langkah-langkah kegiatan

pembelajaran yang akan dilaksanakan. Komponen membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan, dan membuat kaitan.

Sedangkan keterampilan menutup pelajaran adalah komponen yang berkaitan dengan usaha guru dalam mengakhiri pelajaran yaitu kegiatan memantapkan atau menindaklanjuti topik yang telah dibahas. Keterampilan menutup pelajaran bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dibahas dan mengetahui keberhasilan siswa dan guru dalam pembelajaran (Winataputra, 2004:8.3-8.5). Adapun komponen menutup pelajaran menurut Anitah (2011:8.9) meliputi: meninjau kembali (mereviu), mengevaluasi (menilai), dan memberi tindak lanjut berupa PR, meminta siswa membaca materi pelajaran tertentu, atau mengemukakan topik yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.

b. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton (Winataputra, 2004:7.45). Variasi diperlukan dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan, meningkatkan motivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Komponen dalam mengadakan variasi yaitu variasi dalam gaya mengajar, meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, mengadakan kontak pandang, gerakan badan dan mimik serta perubahan dalam posisi guru. Komponen lainnya adalah variasi dalam pola interaksi dan variasi dalam

penggunaan media yang meliputi alat bantu pengajaran yang dapat dilihat, didengar serta alat bantu pengajaran yang dapat diraba dan dimanipulasi.

c. Keterampilan menjelaskan

Keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya (Rusman, 2012:86). Keterampilan menjelaskan sangat penting bagi guru karena sebagian besar percakapan guru yang mempunyai pengaruh terhadap pemahaman siswa adalah penjelasan. Komponen-komponen keterampilan menjelaskan meliputi kegiatan merencanakan penjelasan yang berkaitan dengan isi pesan atau materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan kegiatan menyajikan penjelasan yang meliputi kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan dan balikan.

d. Keterampilan bertanya

Setiap pertanyaan dalam proses pembelajaran, baik berupa kalimat tanya maupun perintah perlu dilakukan untuk memperoleh informasi memperoleh informasi tentang pengetahuan siswa serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Adapun komponen keterampilan bertanya menurut Anitah (2010:7.8) meliputi: pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, fokus pertanyaan, pemindahan giliran, penyebaran, pemberian waktu berpikir, dan pemberian tuntunan.

e. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal, serta keterampilan guru untuk mengembalikan kondisi belajar yang terganggu ke arah kondisi belajar yang optimal (Anitah, 2011:8.36). Kondisi belajar yang optimal akan menentukan keberhasilan pembelajaran. Komponen keterampilan mengelola kelas dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan yang bersifat preventif dan keterampilan yang bersifat resesif. Keterampilan yang bersifat preventif, meliputi: menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur, dan memberi penguatan. Sedangkan keterampilan yang bersifat resesif, meliputi: memodifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok (Rusman, 2012:89). Selanjutnya, Anitah (2011:8.20) menjelaskan bahwa diskusi kelompok kecil harus mempunyai tujuan yang jelas yang ingin dicapai oleh kelompok, diskusi berlangsung secara sistematis, dan setiap siswa yang menjadi anggota kelompok mendapat kesempatan untuk bertatap muka dan mengemukakan pendapat secara bebas, dengan tidak mengabaikan aturan-

aturan diskusi. Komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil antara lain: memusatkan perhatian, memperjelas masalah atau uraian pendapat, menganalisis pandangan, meningkatkan uraian, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, serta menutup diskusi.

g. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Guru perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara klasikal, kelompok kecil ataupun perorangan sesuai dengan topik yang dibahas, tujuan yang ingin dicapai dan waktu yang tersedia saat proses pembelajaran. Melalui keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, guru dapat memberikan perhatian terhadap kebutuhan siswa yang berbeda-beda serta membantu kelompok atau perorangan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik (Anitah, 2011:8.51). Adapun komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, serta keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

h. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah respon yang diberikan terhadap perilaku atau perbuatan yang dianggap baik, yang dapat membuat terulangnya atau meningkatnya perilaku/perbuatan yang dianggap baik tersebut (Anitah, 2011:7.25). Pemberian penguatan bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi, mendorong munculnya perilaku positif,

menumbuhkan rasa percaya diri serta memelihara iklim kelas yang kondusif. Komponen-komponen keterampilan memberi penguatan yaitu penguatan verbal, penguatan gestural, penguatan dengan gerak mendekati, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan, dan penguatan dengan pemberian simbol atau benda.

Berdasarkan uraian tersebut, indikator keterampilan guru yang diamati dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint* (keterampilan membuka pelajaran)
- b. Menggunakan media *powerpoint* (keterampilan mengadakan variasi dengan media *powerpoint*)
- c. Menjelaskan konsep pembelajaran (keterampilan menjelaskan konsep pembelajaran)
- d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa (keterampilan bertanya)
- e. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi (keterampilan mengelola kelas dalam bentuk kelompok)
- f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan kartu soal (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil untuk mengerjakan kartu soal)
- g. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa (keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan)
- h. Memberi penguatan (keterampilan memberi penguatan)

- i. Menutup kegiatan pembelajaran (keterampilan menutup pelajaran)

2.1.1.3.2 *Aktivitas Siswa*

Belajar memerlukan adanya aktivitas. Dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif belajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman, 2012:97).

Selanjutnya, Sriyono (dalam Yasa, 2008) menyatakan bahwa aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan – kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) membuat 177 kegiatan siswa yang dikelompokkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.

- d. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup

Berdasarkan uraian tentang aktivitas siswa, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar. Aktivitas belajar siswa akan meningkat jika didukung oleh guru yang terampil dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Indikator aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* mengacu pada teori aktivitas siswa yang dikemukakan oleh Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) yang disesuaikan dengan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Adapun indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- a. Menanggapi apersepsi (*visual activities, oral activities, listening activities* dan *mental activities*)

- b. Memperhatikan media *powerpoint* (*visual activities, emotional activities, dan listening activities*)
- c. Memperhatikan penjelasan guru (*listening activities, oral activities writing activities, dan emotional activities*)
- d. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran (*oral activities*)
- e. Membentuk kelompok diskusi (*emotional activities*)
- f. Mengerjakan kartu soal dalam kelompok (*listening activities, writing activities, oral activities dan mental activities*)
- g. Mempresentasikan hasil diskusi (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*)
- h. Menyimpulkan materi pelajaran (*oral activities, writing activities, dan listening activities*)
- i. Mengerjakan soal evaluasi (*visual activities, writing activities dan mental activities*)

2.1.1.3.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono, 2009:12). Sedangkan, menurut Hamalik (2006:30), apabila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku tersebut dapat dikatakan sebagai hasil belajar.

Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:86) menyampaikan tiga ranah sebagai perubahan perilaku sebagai hasil belajar, yaitu pengetahuan (kognitif),

keterampilan (psikomotorik) dan penguasaan nilai-nilai atau sikap (afektif). Selanjutnya, Sugandi (2005, 24-8) menguraikan ketiga ranah tersebut sebagai berikut:

2.1.1.3.3.1 *Ranah kognitif*

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Menurut Supratiknya (2012:8), ranah kognitif memiliki 6 tingkatan, yang mencakup:

a. Mengingat (C1)

Mengingat diartikan sebagai mengingat kembali data atau informasi. Kata kunci tingkatan mengingat, yaitu mendefinisikan, mendeskripsikan, dan menamai

b. Memahami (C2)

Memahami berarti menjelaskan aneka gagasan/ konsep, memahami makna terjemahan, penafsiran, berbagai masalah dan merumuskannya dengan kata-kata sendiri. Kata kunci tingkatan memahami, yaitu memberi contoh, membedakan, menjelaskan dengan kata-kata sendiri, ringkasan, dan menginterpretasikan.

c. Menerapkan (C3)

Menerapkan berarti menggunakan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kata kunci tingkatan menerapkan, yaitu menerapkan, menyusun, menghitung, dan mendemonstrasikan.

d. Menganalisis (C4)

Menganalisis diartikan menguraikan informasi ke bagian-bagian untuk menemukan pemahaman, memilah materi sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Kata kunci tingkatan menganalisis, yaitu membandingkan, mengorganisasikan, menemukan perbedaan, dan menjelaskan dengan ilustrasi.

e. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi diartikan memberikan pembenaran terhadap keputusan/ rangkaian tindakan tertentu, atau membuat penilaian dari sebuah gagasan. Kata kunci tingkatan mengevaluasi, yaitu menghipotesiskan, mengapresiasi, menafsirkan, memberikan pembenaran, dan memberikan kritik.

f. Menciptakan (C6)

Mencipta berarti menghasilkan aneka gagasan, produk, atau cara melihat persoalan baru. Kata kunci tingkatan mencipta, yaitu merancang, merencanakan, dan membuat penemuan baru.

2.1.1.3.3.2 Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Krathhowl (dalam Sugandi, 2005:25) membagi ranah afektif menjadi 5 tingkatan, yaitu pengenalan (*receiving*), pemberian respon (*responding*), menilai (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pengamalan (*characterization*).

2.1.1.3.3.3 Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Sympson (dalam Sugandi, 2005:27) membagi ranah psikomotorik menjadi 5 tingkatan, yaitu peniruan (*imitation*), manipulasi (*manipulation*), ketepatan gerakan (*precision*), artikulasi (*articulation*), dan naturalisasi (*naturalization*).

Berdasarkan pendapat mengenai hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sesuai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan diperoleh melalui pengalaman belajar yang bersifat utuh. Pengalaman belajar dapat berupa kognitif (pengetahuan), afektif (nilai dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Peneliti membatasi hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini hanya hasil belajar ranah kognitif dan afektif, sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik sudah termasuk pada bagian aktivitas siswa.

Adapun indikator hasil belajar ranah kognitif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, yaitu:

- a. Menjelaskan pengertian organisasi
- b. Menyebutkan 4 ciri-ciri organisasi
- c. Menjelaskan manfaat berorganisasi
- d. Menerapkan cara berorganisasi yang baik
- e. Menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah
- f. Menjelaskan pembagian organisasi di masyarakat beserta contohnya
- g. Membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

- h. Menjelaskan peran ketua dalam organisasi
- i. Menyebutkan 3 peran anggota dalam organisasi
- j. Menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi

Hasil belajar ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* berupa sikap ilmiah yaitu kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Penilaian hasil belajar ranah afektif diamati dengan lembar observasi penilaian sikap.

2.1.2 Pendidikan Kewarganegaraan

2.1.2.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (BSNP, 2006:108). Selanjutnya, Winataputra (2011:3.7) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan program pengembangan karakter warga negara sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan UUD 1945 yang dilaksanakan secara kurikuler, yaitu dilaksanakan di sekolah sebagai suatu mata pelajaran.

2.1.2.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD menurut BSNP (2006:108) adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- b. Berpartisipasi 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.

Terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD, Ruminiati (2007:1-26) menyatakan bahwa tujuan PKn di SD adalah menjadikan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang ingin tahu dan sadar akan hak dan kewajibannya. Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, siswa diharapkan dapat menjadi warga negara yang terampil dan cerdas serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern. Sapriya (2012:14) juga mengemukakan bahwa PKn di tingkat persekolahan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik (*to be smart and good citizen*) yaitu, warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai

(*attitudes and values*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang baik, demokratis, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

2.1.2.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menurut BSNP (2006:108) meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan
- b. Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional
- c. Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM

- d. Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara
- e. Konstitusi Negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan 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
- g. Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka
- h. Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Ruang lingkup mata pelajaran PKn dalam penelitian ini adalah kebutuhan warga negara. Materi dalam penelitian ini membahas tentang kebebasan berorganisasi. Kebebasan berorganisasi adalah kemerdekaan atau hak asasi seseorang untuk memilih atau bergabung dengan suatu organisasi yang sesuai dengan hati nurani. Tidak ada pihak yang boleh memaksa atau melarang

seseorang untuk bergabung dengan suatu organisasi. Tetapi, kebebasan tersebut tidak boleh mengganggu hak dan kebebasan orang lain (Kusumawati, 2011). Kebebasan berorganisasi diatur dalam UUD 1945 pasal 28 E ayat (3) yang menyatakan bahwa setiap orang berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat. Artinya, setiap warga negara Indonesia memiliki hak untuk bebas memilih atau membentuk suatu organisasi atau kelompok yang sesuai dengan minat yang mereka miliki.

Menurut Ruminati (2007:1-50), materi kebebasan berorganisasi bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan paham berorganisasi. Untuk itu, perlu membentuk perilaku senang berorganisasi melalui pembinaan moral dalam berserikat berkumpul kepada siswa sejak dini, salah satunya melalui organisasi di sekolah. Penyelenggaraan organisasi di sekolah telah diatur dalam Pasal 4 Permendiknas No. 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan yang menyatakan bahwa organisasi kesiswaan di sekolah berbentuk organisasi siswa intra sekolah yaitu OSIS untuk jenjang pendidikan menengah dan organisasi kelas untuk jenjang pendidikan dasar. Secara implisit, materi kebebasan berorganisasi memiliki konsep nilai dan moral yang ingin disampaikan, yaitu: kesadaran berserikat dan berkumpul, kebersamaan sebagai siswa serta kesadaran akan hak pilih (Winataputra, 2011:2.38).

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

2.1.3.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan

belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain (Anitah, 2011:3.7). Selanjutnya, Hamdani (2010:30) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan teori konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif menggunakan strategi belajar dengan sejumlah siswa yang tingkat kemampuannya berbeda sebagai anggota kelompok kecil.

Adapun ciri-ciri pembelajaran kooperatif menurut Hamdani (2010:31) adalah:

- a. Setiap anggota memiliki peran.
- b. Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- c. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- d. Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- e. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Kemudian Ibrahim (dalam Hamdani, 2010:34) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

Langkah 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Pada tahap ini, guru menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai selama pembelajaran dan memotivasi siswa.

Langkah 2: Menyajikan informasi

Pada tahap ini, guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan. Informasi yang diperoleh siswa digunakan sebagai dasar untuk melakukan diskusi kelompok pada tahap selanjutnya.

Langkah 3: Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

Pada tahap ini, guru menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

Langkah 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka serta meluruskan jika terjadi kesalahan konsep. Melalui kerja kelompok, siswa dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Langkah 5: Evaluasi

Pada tahap ini, guru meminta presentasi hasil kerja kepada kelompok kemudian mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari. Melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menyampaikan hasil kerja kelompoknya secara klasikal dan memperoleh tanggapan dari kelompok lain sehingga dapat menambah pengetahuan siswa. Selanjutnya, guru mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari dengan memberikan soal evaluasi.

Langkah 6: Memberikan penghargaan

Pada tahap ini, guru menghargai upaya dan hasil belajar individu dan kelompok dengan memberikan penghargaan. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pertemuan selanjutnya.

Selanjutnya, Anitah (2011:3.9) mengemukakan manfaat menerapkan model pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa

- b. Meningkatkan hubungan antarkelompok, pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berinteraksi.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar, pembelajaran kooperatif dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan tim.
- d. Menumbuhkan realisasi kebutuhan siswa untuk belajar berpikir, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk berbagai materi ajar.
- e. Memadukan dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan.
- f. Meningkatkan perilaku dan kehadiran kelas.
- g. Relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.

Berdasarkan uraian mengenai pembelajaran kooperatif, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk bekerja sama, saling tukar pikiran serta berbagi pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran kooperatif memberikan dampak positif diantaranya menimbulkan rasa percaya diri dan keberanian mengungkapkan pendapat.

2.1.3.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk kartu. Suhani (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang bersifat aktif, yaitu menuntut siswa aktif bekerjasama menyelesaikan kartu soal untuk memperoleh

point bagi kelompok mereka. Siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan tugasnya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran *scramble* menurut Suyatno (2009:72) adalah sebagai berikut:

- a. Buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar
- b. Buat kartu jawaban dengan diacak nomornya
- c. Sajikan materi
- d. Membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban
- e. Siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

Suhani (2010) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki tujuan berupa dampak instruksional dan dampak pengiring pada siswa. Dampak instruksional model pembelajaran *scramble* yaitu siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat dan aktif berdiskusi. Sedangkan dampak pengiringnya adalah mampu meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mengerjakan tugas, lebih bertanggung jawab dan meningkatkan rasa percaya diri.

Menurut Junaidi (2010), model pembelajaran *scramble* memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya yaitu:

- a. Memudahkan siswa mencari jawaban
- b. Mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut
- c. Melatih siswa untuk berpikir aktif
- d. Membuat pelajaran lebih menarik dan membuat siswa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada permainan tersebut.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *scramble* yaitu siswa kurang berpikir kritis dan memungkinkan siswa mencontek jawaban teman yang lain. Untuk mengatasi kekurangan tersebut, peneliti akan menerapkan beberapa solusi yaitu:

- a. Membuat satu paket soal dengan jumlah kartu jawaban lebih banyak daripada jumlah soal sehingga siswa dapat terpacu untuk berpikir secara logis dan kreatif. Selain itu, di dalam kartu isian, kelompok diminta memberikan penjelasan sesuai dengan jawaban yang dipilih sehingga mencegah kelompok mencontek jawaban kelompok lain.
- b. Melakukan pengawasan untuk mencegah kelompok meniru jawaban kelompok lain dan mengurangi kegaduhan yang ditimbulkan serta meminimalisir pembicaraan siswa di luar materi pelajaran.
- c. Membacakan tata tertib sebelum permainan dilaksanakan.
- d. Setelah tugas diselesaikan, siswa diminta menjelaskan jawabannya pada kelompok lain.

2.1.4 Media Powerpoint

2.1.4.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan ke penerima pesan (Hamdani, 2011:243). Heinich (dalam Anitah, 2011:6.3) menyatakan bahwa media dapat dikategorikan menjadi media pembelajaran jika membawa pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Daryanto (2010:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana perantara

dalam proses pembelajaran. Sedangkan Hamdani (2011:244) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada diri siswa.

Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Daryanto (2010:9) menjelaskan fungsi media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi karena jaraknya jauh, berbahaya ataupun terlarang.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang bola atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya tidak memungkinkan.
- d. Mendengar suara yang ditangkap dengan telinga secara langsung
- e. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati, misalnya gunung meletus
- f. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati objek secara serempak.

Adapun kegunaan media menurut Arsa, dkk (2007:5-6) adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan sumber belajar.

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Daryanto, 2010:5) adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung dimanapun dan kapanpun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam dan setiap media memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. Adapun jenis dan karakteristik media pembelajaran menurut Anitah (2011: 6.17-6-30) akan dijabarkan sebagai berikut.

- a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat

diproyeksikan (*non projected visual*). Media yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga membutuhkan aliran listrik dan ruangan yang cukup memadai. Di sekolah modern sudah menggunakan LCD dengan bantuan komputer sehingga lebih menarik karena mampu menampilkan berbagai hal terkait kompetensi yang akan dicapai. Sedangkan media yang tidak dapat diproyeksikan dapat berupa gambar, grafik, kartun, poster, dan bagan. Pengadaan media ini tidak memerlukan biaya yang mahal, tetapi memerlukan perawatan yang baik agar tidak rusak karena media ini hanya dapat digunakan pada materi tertentu.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mempelajari bahan ajar. Media ini relatif murah, mudah diproduksi dan bervariasi, merangsang partisipasi aktif pendengar, dan dapat menjangkau sasaran yang luas. Contoh media audio, yaitu kaset audio, CD audio, dan radio.

c. Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan kombinasi antara media audio dan media visual. Media ini lebih lengkap dan lebih optimal dalam penyajian dibandingkan jenis media lainnya. Media ini dapat menggabungkan semua unsure media menjadi satu kesatuan penyajian sehingga lebih menarik dan

memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar. Contoh media audiovisual adalah video, televisi, *soundslide*, dan program CD interaktif.

Pemilihan media akan berpengaruh terhadap keberhasilan dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga harus sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, sifat-sifat bahan ajar yang akan disampaikan, strategi pembelajaran yang digunakan, dan sistem evaluasi. Sanjaya (dalam Hamdani, 2011:257) menjelaskan kriteria pemilihan media dengan kata ACTION yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. *Access*, artinya kemudahan akses untuk memperoleh media.
- b. *Cost*, artinya biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan media harus seimbang dengan manfaatnya.
- c. *Technology*, artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya.
- d. *Interactivity*, artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- e. *Organization*, artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya
- f. *Novelty*, artinya media yang dipilih adalah media yang baru karena media yang lebih baru biasanya lebih menarik dan lebih baik.

Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran tidak disampaikan secara verbalitis sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang

menarik bagi siswa. Setiap media memiliki karakteristik masing-masing, sehingga dalam memilih media perlu menyesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media, dan kemampuan guru dalam menggunakannya. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *powerpoint* yang termasuk dalam media audiovisual.

2.1.4.2 Media *Powerpoint*

Powerpoint merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia (Daryanto, 2010:145). Program ini dikelompokkan dalam program *Microsoft Office* yang memiliki beberapa unsur rupa berupa *slide*, teks, gambar, bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Suyanto (dalam Siddiq dkk, 2007:6-6) menjelaskan langkah-langkah pengembangan media *powerpoint* sebagai berikut:

- a. Membuat peta konsep keilmuan
- b. Menyusun peta konsep pokok bahasan konsep keilmuan
- c. Menyusun sub konsep yang lebih rinci dari pokok bahasan yang akan disampaikan
- d. Menyusun konsep-konsep yang akan disampaikan
- e. Menyusun isi atau penjelasan dari setiap konsep
- f. Menyusun gambar, grafik, chart, dan visual lainnya.

Kelebihan media *powerpoint* adalah mampu menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas siswa

(Arsa, 2007:6-4). Daryanto (2010:145) juga mengemukakan kelebihan *powerpoint*, yaitu:

- a. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun gambar atau foto.
- b. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- c. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- d. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- e. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- f. Dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

2.1.5 Teori yang Mendukung Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* Berbasis *Powerpoint*

2.1.5.1 Teori Kognitif

Teori kognitif memiliki pandangan bahwa belajar tidak harus berpusat pada guru tetapi harus lebih aktif (Mikarsa, 2007:6.22). Oleh karena itu, siswa perlu dibimbing agar aktif menemukan sesuatu yang dipelajarinya sehingga materi yang dipelajari harus menarik minat belajar siswa dan menantang sehingga siswa senang terlibat dalam proses pembelajaran.

Kesadaran anak akan keterlibatannya dalam proses pembelajaran perlu diarahkan guru. Oleh karena itu, guru harus terlibat bersama-sama siswa dalam

proses belajar. Misalnya saat mengadakan diskusi, guru harus aktif memperhatikan, meluruskan, dan menyanggah bila perlu.

Piaget (dalam Mikarsa, 2007:6.8) mengemukakan tahap perkembangan kognitif individu sebagai berikut:

a. Periode sensorimotor (0-2 tahun)

Periode ini ditandai oleh penggunaan sensori motorik (dalam pengamatan dan penginderaan) yang intensif terhadap dunia di sekitarnya. Prestasi yang dicapai dalam periode ini ialah perkembangan bahasa, hubungan tentang objek, control skema, pembentukan pengertian, dan pengenalan hubungan sebab akibat.

b. Periode pra operasional (2-7 tahun)

Periode ini ditandai dengan cara berpikir yang transduktif (menarik kesimpulan) tentang sesuatu yang khusus atas dasar hal khusus

c. Periode operasional konkret (7-12 tahun)

Pada periode ini, anak memiliki kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

d. Periode operasional formal (12 tahun ke atas)

Pada periode ini, anak memiliki kemampuan untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika formal yang tidak terikat lagi oleh objek-objek yang bersifat konkret.

2.1.5.2 Teori Vigotsky

Teori Vigotsky memiliki pandangan bahwa dalam membangun sendiri pengetahuannya, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan yang beranekaragam dengan guru sebagai fasilitator (Muhsetyo, 2008:1.11). Kegiatan itu dapat berupa diskusi kelompok kecil, diskusi kelas, mengerjakan tugas kelompok, tugas mengerjakan ke depan kelas 2-3 orang dalam waktu yang sama, tugas menulis, dan tugas menyampaikan penjelasan atau mengomunikasikan pendapat atau presentasi. Melalui kegiatan yang beragam, peserta didik akan membangun pengetahuannya sendiri melalui membaca, diskusi, tanya jawab, kerja kelompok, pengamatan, pengerjaan dan presentasi.

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn. Suhani (2010) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memerlukan sistem pendukung, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan siswa untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Teori kognitif mendukung model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* karena media yang digunakan dalam pembelajaran ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa, yaitu operasional konkret. Media *powerpoint* yang disajikan dengan teks yang dipadukan dengan gambar, animasi, dan video dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media *powerpoint* dapat digunakan sebagai sistem pendukung dalam penerapan model pembelajaran *scramble*.

Selain itu, model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* juga didukung oleh teori Vigotsky. Teori Vigotsky berpandangan bahwa siswa memperoleh pengetahuannya melalui beraneka ragam kegiatan, salah satunya diskusi. Model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* merupakan model pembelajaran yang membagi siswa dalam kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam kartu soal. Melalui diskusi ini, siswa dituntut aktif bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya untuk memperoleh poin dan diharapkan dapat meningkatkan kebersamaan siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sesuai jika diterapkan dalam pembelajaran PKn karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

2.1.6 Penerapan Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* dalam Pembelajaran PKn di SD

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn di SD adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan *powerpoint* untuk proses pembelajaran
- b. Menyajikan materi menggunakan media *powerpoint*
- c. Membentuk kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang tersedia
- d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing kelompok
- e. Siswa berkelompok mendiskusikan kartu soal dan mencari jawaban untuk setiap soal dalam kartu soal
- f. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lay (2011) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA pada Mata Pelajaran PKn SDN Madyopuro 4 Kecamatan Kedungkandang Kota Malang*”, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 69,54%, 11 siswa (33,33%) belum tuntas karena masih berada dibawah kriteria ketuntasan, sedangkan 22 siswa (66,66%) tuntas karena sudah mencapai kriteria ketuntasan. Pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VA SDN Madyopuro 4 adalah 74,54%, hanya 9 dari 33 siswa (27,27%) yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan nilai rata-rata siswa pada tiap siklus maka pada siklus II nilai siswa mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VA SDN Madyopuro 4 Kota Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Kusmiyati (2011) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 012 Sari Makmur, Kecamatan Pangkalan Lesung, Kab. Pelalawan*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada masing-masing rentang nilai dari klasifikasi rendah sampai dengan klasifikasi sangat tinggi. Pada siklus pertama pada kriteria sangat tinggi (nilai >85) pada siklus pertama tidak diperoleh oleh siswa, sedangkan pada siklus kedua diperoleh persentase sebesar 35,0%. Sedangkan pada klasifikasi tinggi pada siklus pertama juga belum diperoleh oleh siswa, tetapi pada siklus kedua terdapat persentase sebesar 75,0% atau 15 orang siswa serta

tidak terdapat hasil belajar siswa dengan klasifikasi rendah pada siklus kedua. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VA SD Negeri 012 Sari Makmur Kecamatan Pangkalan Lesung, Kabupaten Pelalawan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Oktaria (2012) dengan judul “*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang*” menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa pada siklus 1 yaitu 76,5 dan pada siklus 2 sebesar 82,1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada pratindakan sebesar 68, pada siklus 1 sebesar 76,22 dan pada siklus 2 sebesar 87,79. Rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5,6. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM juga mengalami peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IIIB SDN Cemorokandang 2 Malang.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh E'en (2012) dengan judul “*Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas V di SDN Dukuh 01 Salatiga*” menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa secara bertahap, dimana pada kondisi awal hanya terdapat 13 (34,21%) siswa yang minat belajarnya tinggi, pada Siklus I meningkat menjadi 28 siswa (73,68%), dan pada Siklus II meningkat menjadi 38 siswa (100%) atau

keseluruhan siswa kelas V minat belajarnya meningkat. Untuk keaktifan belajar siswa, dari data yang diperoleh pada kondisi awal rata-rata masih dibawah persentase minimal yaitu 65%, sedangkan pada siklus I sudah mencapai persentase minimal, dan pada siklus II sudah diatas persentase minimal dan dinyatakan bahwa keaktifannya meningkat. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPA kelas V SDN Dukuh 01 Salatiga.

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dan media *powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn. Penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang”.

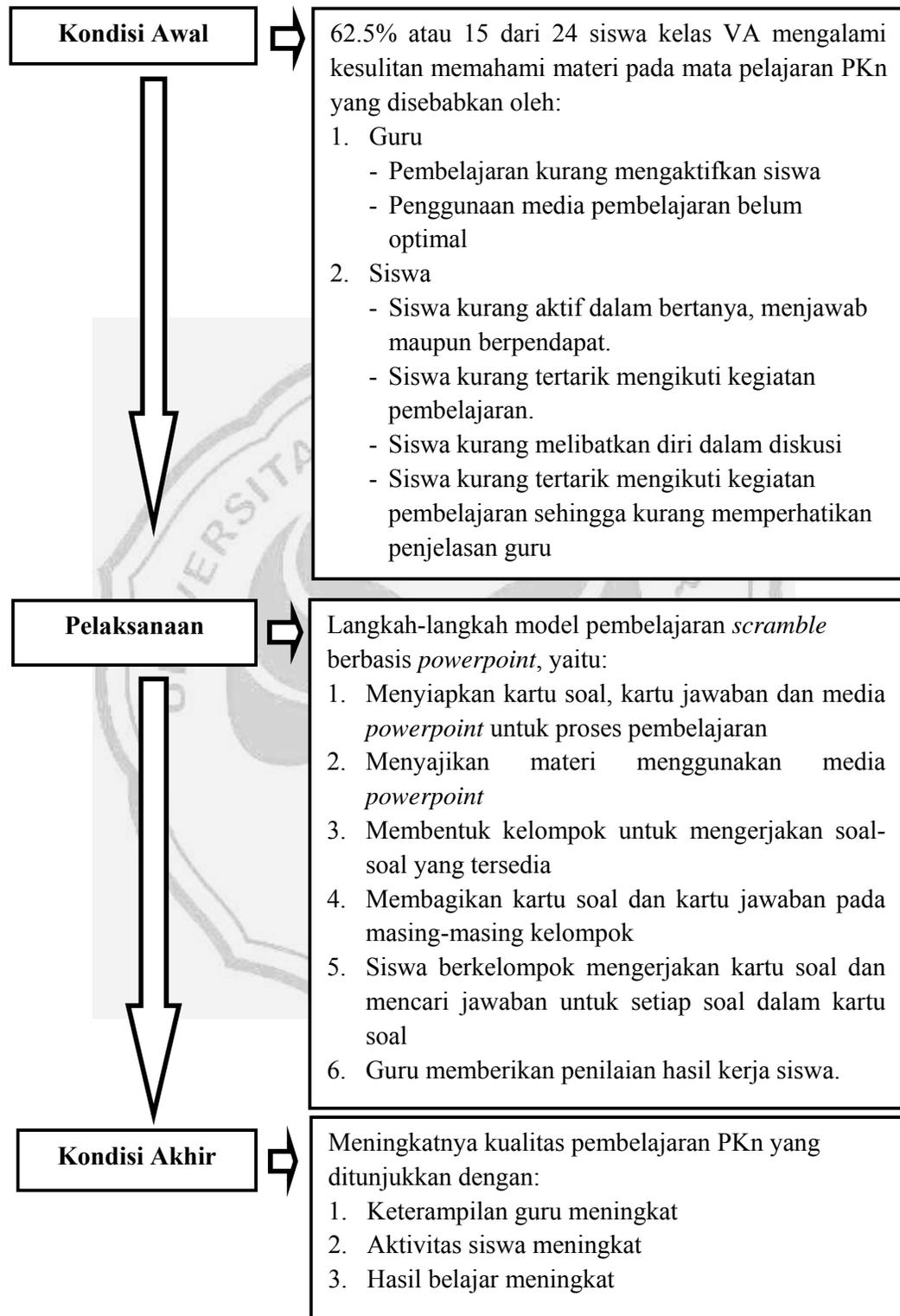
2.3 KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran dalam pendidikan memegang peranan penting untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan penerapan konsep diri, termasuk proses pembelajaran PKn di SD Negeri Bendan Ngisor kota Semarang. Pada kondisi awal, terdapat permasalahan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Permasalahan yang berasal dari siswa yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, maupun berpendapat, siswa kurang melibatkan diri dalam

diskusi kelompok dan siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga cenderung berbicara dengan teman atau mengganggu temannya. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut karena model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam kelompok menyelesaikan permasalahan pada kartu sehingga dapat memberikan point bagi kelompok. Model pembelajaran *scramble* disajikan dalam bentuk kartu dan diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena kegiatan belajar dilaksanakan sambil bermain. Selain itu, model pembelajaran *scramble* juga memberikan dampak instruksional dan dampak pengiring pada siswa. Dampak instruksionalnya yaitu siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat dan aktif berdiskusi. Sedangkan dampak pengiringnya adalah mampu meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mengerjakan tugas, lebih bertanggung jawab dan meningkatkan rasa percaya diri.. Selain itu, model pembelajaran *scramble* juga dipadukan dengan media *powerpoint* yang memiliki keunggulan yaitu penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun gambar atau foto, lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji sehingga pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.

Kondisi akhir yang diharapkan adalah meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Kerangka pemikiran ini dijelaskan dalam bagan di bawah ini:



Bagan 2.1 Alur Kerangka Berpikir

2.4 HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan uraian pada kajian teori dan kerangka berpikir, maka peneliti merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu:

Melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, maka keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang dapat meningkat.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan serta guru kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendan Ngisor kota Semarang.

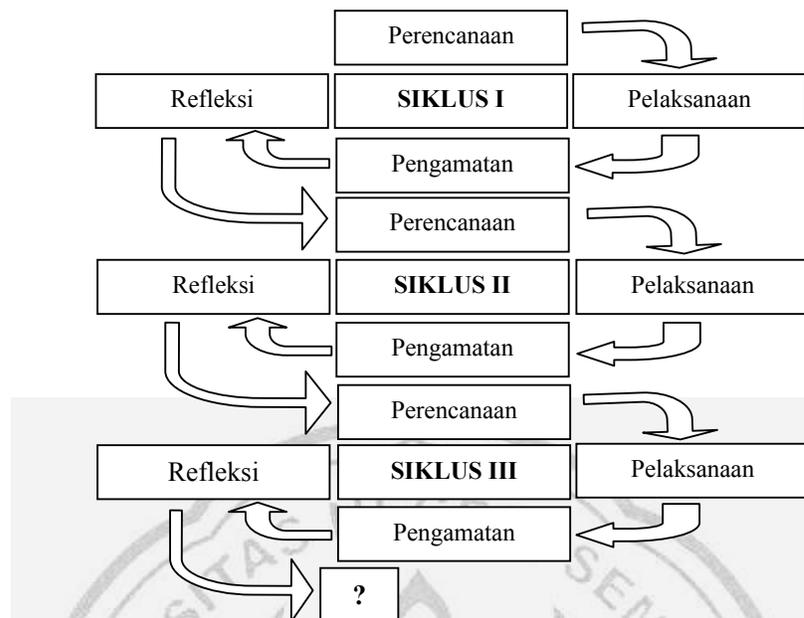
3.2 VARIABEL PENELITIAN

Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*
- c. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*

3.3 PROSEDUR/ LANGKAH-LANGKAH PENELITIAN

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ada empat tahapan yang dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi.



Bagan 3.1 Alur Langkah-Langkah PTK (Arikunto, 2009:16)

3.3.1 Perencanaan

Perencanaan adalah tindakan menjelaskan apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan (Aqib, 2006:89). Kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi:

- a. Mengkaji materi pembelajaran PKn serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi
- b. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan berupa kartu soal, kartu jawaban dan *slide powerpoint*.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru serta catatan lapangan.

3.3.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan (Arikunto, 2009:18). Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn. Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 3 siklus dan setiap siklus terdiri atas 1 pertemuan. Pada siklus pertama membahas tentang pengertian organisasi, siklus kedua membahas tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat, kemudian siklus ketiga membahas tentang peran serta dalam kegiatan organisasi.

3.3.3 Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah kegiatan perekaman data yang meliputi proses dan hasil pelaksanaan kegiatan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi (Aqib, 2006:31). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan kolaborator untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* di kelas VA SDN Bendan Ngisor Semarang. Kegiatan observasi dilaksanakan saat pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang telah dibuat dalam tahap perencanaan.

3.3.4 Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2009:19). Refleksi dilakukan berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan kolaborator. Refleksi dilakukan

untuk mengkaji apakah pelaksanaan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sudah dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn atau belum. Selain itu, peneliti juga mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan tindakan. Pengkajian tersebut digunakan sebagai acuan perencanaan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

3.4 SIKLUS PENELITIAN

3.4.1 Siklus Pertama

3.4.1.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan materi pengertian organisasi dan cara berorganisasi yang baik
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, LCD proyektor serta *slide powerpoint* tentang pengertian organisasi dan cara berorganisasi yang baik
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan serta alat dokumentasi.

3.4.1.2 Pelaksanaan

3.4.1.2.1 *Pendahuluan (5 menit)*

- a. Salam
- b. Presensi

c. Apersepsi

Coba ibu bertanya, jika ada tugas sekolah berupa PR maupun tugas kelompok, lebih cepat diselesaikan sendiri apa lebih cepat diselesaikan bersama teman-teman?

Mengapa demikian?

d. Menyampaikan judul materi melalui tayangan *powerpoint* dan tujuan pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang organisasi.

e. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan

Nanti ibu akan menjelaskan apa itu organisasi, apa saja ciri-ciri organisasi, bagaimana cara berorganisasi serta ciri-ciri organisasi yang baik itu. Kemudian ibu akan meminta kalian berdiskusi mengerjakan kartu soal yang telah ibu siapkan.

f. Motivasi

Setelah belajar tentang cara berorganisasi yang baik, sehingga dapat menambah teman, menambah wawasan, dan organisasi di kelas VA semakin baik.

3.4.1.2.2 Kegiatan Inti

Eksplorasi (15 menit)

- a. Siswa memperhatikan gambar dalam *slide powerpoint* yang berkaitan dengan organisasi kemudian melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar tersebut.

- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang organisasi menggunakan *powerpoint*.

Elaborasi (25 menit)

- a. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar kerja berupa kartu soal, kartu jawaban serta kartu isian untuk didiskusikan.
- b. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang organisasi dan manfaat berorganisasi, serta cara berorganisasi yang baik, sedangkan guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.
- c. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi.
- d. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok

Konfirmasi (5 menit)

- a. Guru menegaskan kembali tentang pengertian organisasi dan ciri-cirinya.
- b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang bisa dipahami.

3.4.1.2.3 Penutup (20 menit)

- a. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi
- c. Pemberian tindak lanjut dengan menyampaikan pembelajaran berikutnya.

3.4.1.3 Observasi

Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi pengertian organisasi dan cara berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

3.4.1.4 Refleksi

Mengkaji pelaksanaan pembelajaran PKn pada siklus 1 dengan materi pengertian organisasi dan cara berorganisasi yang baik kemudian mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus I serta membuat daftar permasalahan pada siklus I yang akan digunakan dalam merencanakan tindak lanjut untuk siklus II.

3.4.2 Siklus Kedua

3.4.2.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan materi contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, LCD Proyektor serta *slide powerpoint* tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, catatan lapangan dan alat dokumentasi.

3.4.2.2 Pelaksanaan

3.4.2.2.1 Pendahuluan (5 menit)

- a. Salam
- b. Presensi
- c. Apersepsi

Kemarin kita sudah memahami pengertian organisasi. Siapa yang masih ingat yang dimaksud dengan organisasi? Sekarang kalian sudah mengetahui pengertian organisasi, siapa yang dapat menyebutkan organisasi apa yang ada di sekolah?

- d. Menyampaikan judul materi melalui tayangan *powerpoint* dan tujuan pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang contoh organisasi di sekolah dan masyarakat.

- e. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Nanti ibu akan menjelaskan tentang contoh organisasi di sekolah dan masyarakat, kemudian ibu akan meminta kalian berdiskusi mengerjakan kartu soal yang telah disiapkan.

- f. Motivasi

Setelah belajar tentang contoh organisasi, anak-anak dapat mengenal organisasi yang ada di sekolah maupun di masyarakat dan dapat berpartisipasi dalam organisasi-organisasi yang ada di lingkungan sekolah maupun di masyarakat sesuai bakat dan minat kalian.

3.4.2.2.2 Kegiatan Inti

Eksplorasi (15 menit)

- a. Siswa memperhatikan tayangan video yang berkaitan dengan contoh kegiatan organisasi kemudian melakukan tanya jawab dengan guru tentang video tersebut.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat menggunakan *powerpoint*.

Elaborasi (25 menit)

- a. Guru menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian untuk dibagikan kepada siswa.
- b. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar kerja berupa kartu soal, kartu jawaban serta kartu isian untuk didiskusikan.
- c. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat, sedangkan guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.
- d. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi.
- e. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok.

Konfirmasi (5 menit)

- a. Guru menegaskan kembali tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.

- b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang bisa dipahami.

3.4.2.2.3 Penutup (20 menit)

- a. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi
- c. Pemberian tindak lanjut dengan menyampaikan pembelajaran berikutnya.

3.4.2.3 Observasi

Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi contoh organisasi di sekolah dan masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

3.4.2.4 Refleksi

Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus II pada materi contoh organisasi di sekolah dan masyarakat kemudian mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus II serta membuat daftar permasalahan pada siklus II yang akan digunakan dalam merencanakan tindak lanjut untuk siklus III.

3.4.3 Siklus Ketiga

3.4.3.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan materi peran serta dalam organisasi.
- b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, serta *slide powerpoint* tentang peran serta dalam organisasi.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis

- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, lembar catatan lapangan, dan alat dokumentasi.

3.4.3.2 Pelaksanaan

3.4.3.2.1 Pendahuluan (5 menit)

- a. Salam
- b. Presensi
- c. Apersepsi

Kemarin kita sudah belajar tentang contoh organisasi. Siapa yang masih ingat? Dari contoh tersebut, siapa yang tahu bagaimana cara kita berpartisipasi dalam organisasi? Kalian tahu pinru (pimpinan regu)?

Ya, pinru atau pimpinan regu adalah ketua regu

- d. Menyampaikan judul materi melalui tayangan *powerpoint* dan tujuan pembelajaran

Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang peran serta dalam organisasi.

- e. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan

Nanti ibu akan menjelaskan tentang peran serta dalam organisasi, kemudian akan menerapkan model pembelajaran *scramble*. Setelah menjelaskan, ibu akan membagikan kartu, dan kalian mempunyai tugas untuk mencari jawabannya.

f. Motivasi

Setelah belajar tentang peran serta dalam organisasi, semoga anak-anak dapat berperan aktif menjadi pengurus dalam organisasi yang ada di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

3.4.3.2.2 *Kegiatan Inti*

Eksplorasi (15 menit)

- a. Siswa memperhatikan tayangan *powerpoint* tentang peran serta dalam organisasi kemudian melakukan tanya jawab dengan guru.
- b. Siswa memperhatikan video pemilihan ketua OSIS yang dilakukan melalui pemungutan suara untuk lebih memahami materi cara pemilihan ketua organisasi.

Elaborasi (25 menit)

- a. Guru menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian untuk dibagikan kepada siswa.
- b. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar kerja berupa kartu soal, kartu jawaban serta kartu isian untuk didiskusikan. Kartu jawaban berisi kata kunci untuk menjawab soal.
- c. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang pemilihan ketua organisasi dan mencari kata kunci yang tepat pada kartu jawaban, kemudian menjelaskan jawabannya pada kartu isian. Guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.

- d. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi
- e. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok.

Konfirmasi (5 menit)

- a. Guru menegaskan kembali tentang peran serta dalam organisasi.
- b. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang bisa dipahami.

3.4.3.2.3 *Penutup (20 menit)*

- a. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi
- c. Pemberian tindak lanjut dengan menyampaikan pembelajaran berikutnya.

3.4.3.3 Observasi

Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada materi peran serta dalam organisasi melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

3.4.3.4 Refleksi

Mengkaji pelaksanaan pembelajaran siklus III dalam pembelajaran PKn pada materi peran serta dalam organisasi melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* kemudian mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran pada siklus III serta membuat daftar permasalahan pada siklus III. Selanjutnya mengukur keberhasilan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis

powerpoint pada siklus I, II, dan III. Dari kegiatan tersebut dapat dilanjutkan ke siklus selanjutnya sesuai rekomendasi hasil refleksi siklus III.

3.5 DATA DAN CARA PENGUMPULAN DATA

3.5.1 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini antara lain:

a. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

b. Siswa

Sumber data siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Semarang diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh selama pelaksanaan siklus dalam lembar observasi aktivitas siswa dan hasil evaluasi.

c. Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelum tindakan.

d. Catatan lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

3.5.2 Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berbentuk bilangan (Herrhyanto dan Hamid, 2008:1.3). Data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn setelah dilakukan penelitian tindakan pada setiap akhir siklus.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kategori atau atribut (Herrhyanto dan Hamid, 2008:1.3). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

3.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif sedangkan teknik non tes digunakan untuk memperoleh data kualitatif.

3.5.3.1 Teknik Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2009:53). Untuk mengerjakan tes tergantung dari petunjuk yang diberikan, misalnya: melingkari salah satu huruf, menerangkan, mencoret

jawaban yang salah, melakukan tugas atau suruhan, menjawab secara lisan dan sebagainya.

Peneliti menggunakan teknik tes berupa soal evaluasi yang dilakukan setiap akhir pelaksanaan tindakan (pembelajaran) untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi organisasi dan mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

3.5.3.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes merupakan teknik asesmen atau evaluasi proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menggunakan tes atau ujian, tetapi dengan mengadakan observasi atau pengamatan, melakukan wawancara, menyebar angket, dan lain-lain (Poerwanti, 2008: 3-19). Penelitian ini menggunakan teknik non tes berupa observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

a. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah cara pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama pengamatan (Gulo dalam Kurnia, 2007:4-2). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

b. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu usaha mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi tidak begitu sulit karena apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah

(Sudrajat, 2010). Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran yang disajikan melalui gambar hasil dokumentasi ketika pelaksanaan penelitian.

c. Catatan lapangan

Catatan lapangan adalah catatan yang digunakan untuk memperoleh data yang tidak terekam melalui lembar observasi, seperti aktivitas siswa selama pemberian tindakan berlangsung, reaksi mereka, atau petunjuk-petunjuk lain yang dapat dipakai sebagai bahan dalam analisis dan untuk keperluan refleksi (Arikunto, 2009:78).

3.6 TEKNIK ANALISIS DATA

3.6.1 Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rerata, skor maksimal, skor minimal. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk presentase. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis data kuantitatif adalah:

- a. Menentukan skor berdasarkan proporsi, dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan:

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

St = Skor teoritis

(Poerwanti, 2008 : 6.15)

b. Menentukan batas minimal nilai ketuntasan

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

Adapun kriteria ketuntasan belajar minimal mata pelajaran PKn di SD Bendan Ngisor Semarang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kriteria
≥ 62	Tuntas
<62	Tidak Tuntas

(Sumber: KKM PKn SDN Bendan Ngisor kelas VA Tahun 2012/2013)

c. Rata-rata hasil belajar

Nilai rata-rata diambil dengan menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah siswa di dalam kelas, dengan rumus:

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

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata- rata

$\sum X$: jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: jumlah siswa

(Aqib, 2011:41)

d. Menentukan ketuntasan klasikal

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

(Aqib, 2011:41)

Hasil perhitungan ketuntasan klasikal, kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel kriteria deskriptif persentase yang dikelompokkan dalam 5 kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam (%)

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

(Aqib, 2011:41)

Pada penelitian ini ditetapkan ketuntasan klasikal berkriteria sangat tinggi. Berdasarkan tabel 3.2, kriteria sangat tinggi terdapat pada rentang >80%. Oleh karena itu, peneliti menetapkan kriteria ketuntasan klasikal minimal 80%.

3.6.2 Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data lembar hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dianalisis dengan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kriteria untuk memperoleh kesimpulan.

Data kualitatif ini diperoleh dari pengolahan data yang didapat dari lembar pengamatan keterampilan guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Menurut Poerwanti dkk (2008:6.9), dalam mengolah data skor dapat dilakukan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor maksimal dan skor minimal,
- b. Menentukan median dari data skor yang diperoleh,
- c. Membagi rentang skor menjadi 4 kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Jika:

R = Skor terendah

T = Skor tertinggi

n = Banyaknya data

$n = (T - R) + 1$

Maka untuk membagi rentang skor menjadi 4 kriteria dapat digunakan rumus perhitungan kuartil. Kuartil akan membagi data menjadi 4 kelompok yang sama banyak yaitu data yang terletak di bawah K_1 (n_1), data yang terletak diantara K_1 dan K_2 (n_2), data yang terletak diantara K_2 dan K_3 (n_3), dan data yang terletak di atas K_3 (n_4) sebagai berikut.

$$\frac{n_1}{K_1} \quad \frac{n_2}{K_2} \quad \frac{n_3}{K_3} \quad \frac{n_4}{K_3}$$

Rumus letak kuartil: $K_i = \frac{i}{4} (n + 1)$ dengan, $i = 1, 2, 3$

Sehingga nilai kuartil yang dicari adalah:

$$K_i = x_m + t (x_{m+1} - x_m)$$

keterangan:

K_i = nilai kuartil ke- i , dengan $i= 1, 2, 3$

m = pembulatan K_i ke bawah

$m+1$ = posisi m ditambah 1

t = $K_i - m$

(Sukestiyarno dan Wardono, 2009:23)

Hasil perhitungan kemudian disajikan dalam tabel kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian

Kriteria ketuntasan	Kriteria
$K3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat baik
$K2 \leq \text{skor} < K3$	Baik
$K1 \leq \text{skor} < K2$	Cukup
$R \leq \text{skor} < K1$	Kurang

Deskripsi kualitatif keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh keterangan sebagai berikut:

- a. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8.5, maka hasil pengamatan keterampilan guru termasuk dalam kriteria kurang.

- b. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 8.5 dan kurang dari 18, maka hasil pengamatan keterampilan guru termasuk dalam kriteria cukup.
- c. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27.5, maka hasil pengamatan keterampilan guru termasuk dalam kriteria baik.
- d. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 27.5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka hasil pengamatan keterampilan guru termasuk dalam kriteria sangat baik.

Sedangkan deskripsi kualitatif aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh keterangan sebagai berikut:

- a. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 0 dan kurang dari 8.5, maka hasil observasi aktivitas siswa termasuk dalam kriteria kurang.
- b. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 8.5 dan kurang dari 18, maka hasil observasi aktivitas siswa termasuk dalam kriteria cukup.

- c. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 18 dan kurang dari 27.5, maka hasil observasi aktivitas siswa termasuk dalam kriteria baik.
- d. Jika skor yang diperoleh lebih dari atau sama dengan 27.5 dan kurang dari atau sama dengan 36, maka hasil observasi aktivitas siswa termasuk dalam kriteria sangat baik.

3.7 INDIKATOR KEBERHASILAN

Keberhasilan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang telah tercapai apabila:

- a. Keterampilan guru kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* meningkat dengan kriteria sangat baik, dengan perolehan skor minimal 27.5
- b. Aktivitas siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* meningkat dengan kriteria sangat baik, dengan perolehan skor minimal 27.5
- c. Sekurang-kurangnya 80% siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang mengalami ketuntasan belajar klasikal dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dengan kriteria sangat tinggi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

Hasil observasi yang dilakukan di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang semester I tahun ajaran 2012/2013 menunjukkan terdapat permasalahan dalam pembelajaran PKn yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut berasal dari guru, siswa, dan media pembelajaran, yaitu: kegiatan pembelajaran kurang mengaktifkan siswa dan kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran, kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat, kurangnya aktivitas siswa dalam diskusi sehingga kurang melibatkan diri dalam diskusi kelompok, serta kurangnya ketertarikan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru.

Penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, setiap siklusnya terdiri atas satu pertemuan. Berikut ini akan dipaparkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan yang meliputi pemaparan hasil observasi keterampilan guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn di kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang.

4.1.1 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus I

4.1.1.1 Perencanaan Siklus I

Kegiatan penelitian tindakan kelas diawali dengan kegiatan perencanaan. Perencanaan dilakukan agar kegiatan pelaksanaan dapat dipersiapkan secara rapi dan terkonsep, sehingga dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan. Kegiatan perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan RPP yang menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dengan standar kompetensi 3. Memahami kebebasan berorganisasi dan kompetensi dasar 3.1 mendeskripsikan pengertian organisasi dengan indikator pembelajaran yaitu (1) menjelaskan pengertian organisasi, (2) menyebutkan ciri-ciri organisasi, (3) menjelaskan manfaat berorganisasi, dan (4) menerapkan cara berorganisasi yang baik.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, LCD proyektor serta *slide powerpoint* materi pengertian organisasi dan cara berorganisasi yang baik
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, lembar untuk catatan lapangan, dan alat dokumentasi.

4.1.1.2 Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan kegiatan pada siklus I merupakan kegiatan awal pada langkah perbaikan pembelajaran. Peneliti menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sebagai tindakan perbaikan. Siklus I ini dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 11 April 2013

Kelas/ Semester : VA/ II

Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)

Pukul : 09.30-10.40 WIB

4.1.1.3.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjabaran kegiatan tersebut.

4.1.1.3.3.1 Pendahuluan (10 Menit)

Kegiatan ini diawali dengan menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, kemudian guru melakukan pengondisian kelas. Guru memberikan salam dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa. Pada siklus I, seorang siswa bernama NS tidak masuk sekolah karena sakit. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa, “Jika ada tugas sekolah berupa PR (Pekerjaan Rumah) maupun tugas kelompok, lebih cepat dikerjakan sendiri apa lebih cepat dikerjakan bersama teman-teman?”. Secara serentak siswa menjawab lebih cepat dikerjakan bersama teman-teman. Selanjutnya, guru menayangkan gambar yang salah satu kegiatan dalam berorganisasi melalui media *powerpoint*, kemudian guru bertanya, “Sedang

apa mereka?”. Siswa memiliki jawaban yang berbeda-beda. Ada yang menjawab sedang bermusyawarah, sedang membahas masalah, sedang berkumpul dan sebagainya. Guru menerima jawaban siswa kemudian menegaskan, “Gambar tersebut adalah contoh kegiatan organisasi”. Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

4.1.1.3.3.2 Kegiatan Inti (45 Menit)

Kegiatan inti dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Eksplorasi

Untuk menggali pengetahuan siswa dan mengajak siswa berpikir, guru memberikan pertanyaan, “Apakah organisasi itu?”, beberapa siswa memberikan pendapatnya, kemudian guru menjelaskan pengertian organisasi melalui tayangan *powerpoint*. Selanjutnya, guru menayangkan *slide powerpoint* yang berisi ciri-ciri organisasi dan cara berorganisasi yang baik kemudian melakukan tanya jawab dengan siswa.

b. Elaborasi

Guru menyiapkan media kartu yang telah dimasukkan ke dalam amplop. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi dan menjelaskan tugas yang harus dilaksanakan oleh masing-masing kelompok kemudian membagikan lembar kerja berupa kartu isian dan amplop berisi kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok. Siswa berdiskusi menyelesaikan tugas dan guru membimbing kelompok dalam melakukan diskusi. Setelah itu guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas dan memberikan kesempatan

kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang dibacakan. ARC dari kelompok C mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya kemudian ditanggapi oleh kelompok lain. Kemudian guru mengonfirmasi persepsi seluruh kelompok. Presentasi selanjutnya adalah NARP dan BBP yang ditanggapi seluruh kelompok. Guru kembali meluruskan persepsi seluruh kelompok. Guru menyimpulkan hasil diskusi dan tanggapan dari kelompok lain.

c. Konfirmasi

Guru menegaskan kembali materi yang telah dibahas kemudian memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

4.1.1.3.3.3 Penutup (20 Menit)

Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian guru membagikan lembar evaluasi kepada seluruh siswa. Guru memberikan tindak lanjut untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya, yaitu contoh-contoh organisasi di sekolah dan masyarakat.

4.1.1.3 Observasi Siklus I

4.1.1.3.1 Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus I, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I

No.	Indikator Keterampilan Guru menggunakan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> berbasis <i>Powerpoint</i>	Perolehan Skor
1	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	3
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	4
3	Menjelaskan konsep pembelajaran	2
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	2
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	3
6	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	2
7	Memberikan penilaian hasil kerja kelompok	3
8	Memberi penguatan	2
9	Menutup kegiatan pembelajaran	3
Jumlah Skor yang diperoleh		24
Kriteria		Baik

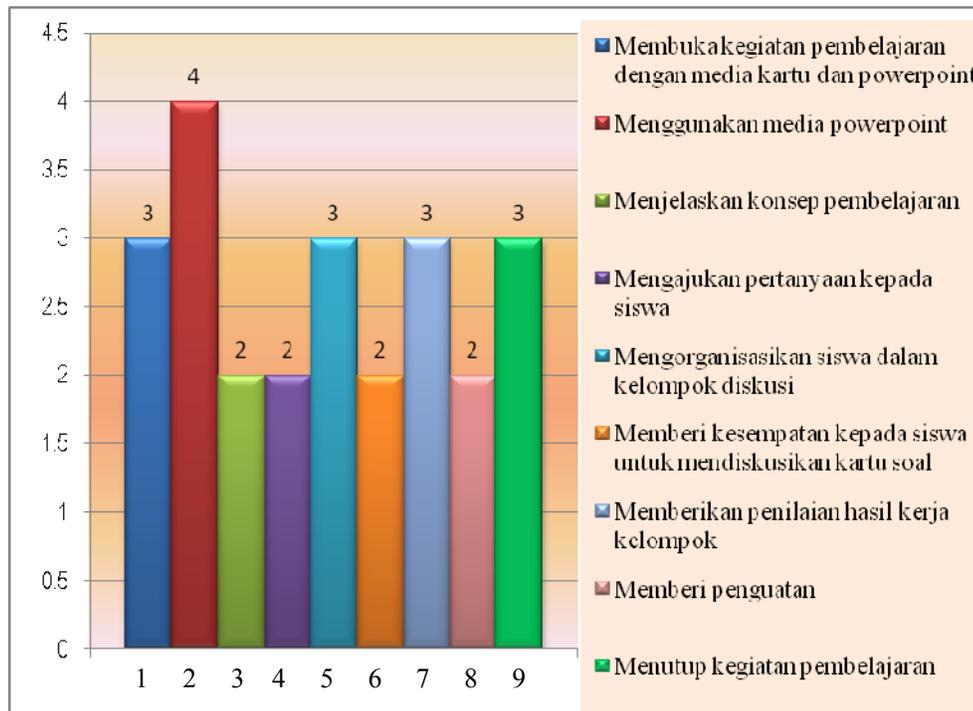
Keterangan:

Kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2
Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Perolehan data keterampilan guru pada siklus I yaitu sebanyak 24 dengan kriteria baik seperti yang tertera pada tabel 4.1, persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.1: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus I

Data keterampilan guru pada gambar 4.1 diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus I menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Untuk memperjelas perolehan data tersebut, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*

Guru memperoleh skor 3 pada indikator ini karena guru telah menunjukkan 3 deskriptor, yaitu menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dan memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran. Akan tetapi,

setelah menyampaikan tujuan dan langkah pembelajaran, guru langsung mengajak siswa mengamati gambar pada *slide powerpoint* yang ditayangkan sehingga guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Menggunakan media *powerpoint*

Guru memperoleh skor 4 pada indikator menggunakan media *powerpoint*, artinya selama pembelajaran berlangsung guru telah menunjukkan 4 deskriptor yaitu media *slide powerpoint* yang ditayangkan menarik perhatian siswa, media sesuai dengan materi yang dibahas, media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti, serta media sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

c. Menjelaskan konsep pembelajaran

Indikator menjelaskan konsep pembelajaran memperoleh skor sebanyak 2 yang ditunjukkan dengan munculnya 2 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas dan menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Akan tetapi, guru belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi serta belum mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan karena setelah selesai menjelaskan satu *slide*, guru langsung meneruskan ke *slide* selanjutnya.

d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa

Pada indikator ini, guru telah menunjukkan 2 deskriptor sehingga memperoleh skor 2. Deskriptor yang ditunjukkan yaitu mengajukan

pertanyaan sesuai materi yang disajikan dan memberikan waktu berpikir untuk siswa. Akan tetapi, guru belum mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat sehingga masih ada siswa yang bingung terhadap pertanyaan yang disampaikan. Selain itu, guru belum memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa. Guru masih menunjuk siswa tertentu untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan.

e. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi

Guru memperoleh skor 3 pada indikator mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi karena guru telah menunjukkan 3 deskriptor saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Deskriptor tersebut adalah menyampaikan aturan pembentukan kelompok, memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk didiskusikan. Deskriptor yang belum muncul pada indikator ini adalah mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok. Setelah selesai pembentukan kelompok dan memberikan tugas untuk didiskusikan, guru langsung menyuruh siswa untuk duduk berkelompok tanpa mengatur tempat duduk untuk masing-masing kelompok.

f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal

Skor 2 diperoleh guru pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal dengan memunculkan 2 deskriptor yaitu memberi waktu kepada kelompok untuk berdiskusi dan berkeliling membimbing kelompok. Sedangkan 2 deskriptor lain yang belum muncul

dalam pembelajaran adalah mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Ketika guru berkeliling membimbing kelompok, guru hanya mengecek apakah petunjuk diskusi yang diberikan sudah jelas atau belum. Kemudian, deskriptor membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian belum muncul karena kegiatan siswa adalah menempelkan kartu soal dan kartu jawaban pada kartu isian.

g. Memberikan penilaian hasil kerja kelompok

Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, guru memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, meminta kelompok lain memberikan tanggapan dan mengoreksi jawaban masing-masing kelompok. Akan tetapi, guru belum menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian karena keterbatasan waktu akibat diskusi yang tidak tepat waktu sehingga guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil diskusinya.

h. Memberi penguatan

Guru memperoleh skor 2 pada indikator memberi penguatan karena hanya menunjukkan 2 deskriptor yaitu memberi penguatan verbal dan memberi penguatan gestural/ gerakan. Deskriptor yang belum muncul yaitu memberi penguatan dengan sentuhan dan memberi penguatan berupa tanda atau benda. Penguatan dengan sentuhan belum muncul karena guru kurang tanggap dalam memberikan penguatan ketika respon yang diharapkan dari siswa muncul. Ketika berinteraksi, guru kurang dekat dengan siswa.

i. Menutup kegiatan pembelajaran

Pada indikator menutup kegiatan pembelajaran, guru memperoleh skor 3 dengan menunjukkan 3 deskriptor yaitu meninjau kembali materi yang telah diberikan, membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran serta memberikan soal evaluasi tertulis. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, siswa langsung diistirahatkan karena jam pelajaran telah habis sehingga guru belum memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan penjabaran data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus I dapat disimpulkan bahwa variabel keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* memperoleh skor 24 dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu kriteria sangat baik dengan perolehan skor minimal 27.5.

4.1.1.3.2 *Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus I*

Selain keterampilan guru, aktivitas siswa juga merupakan salah satu variabel yang diteliti pada penelitian ini. Pada kegiatan observasi dilakukan juga pengambilan data aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sesuai indikator yang telah ditentukan yaitu sebanyak 9 indikator yang ditetapkan pada lembar observasi aktivitas siswa. Pada siklus I, jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran adalah 23 dari 24 siswa. Berikut perolehan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I.

Tabel 4.3
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Menanggapi apersepsi	2	19	2	0	1.9
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	0	12	11	0	2.5
3	Memperhatikan penjelasan guru	2	14	7	0	2.1
4	Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran	7	14	2	0	1.8
5	Membentuk kelompok diskusi	0	3	16	4	3
6	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	0	5	18	0	2.8
7	Mempresentasikan hasil diskusi	11	8	4	0	1.7
8	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	4	10	9	0	2.2
9	Mengerjakan soal evaluasi	0	0	11	12	3.5
Jumlah Skor Rata-rata						21.52
Kriteria						Baik

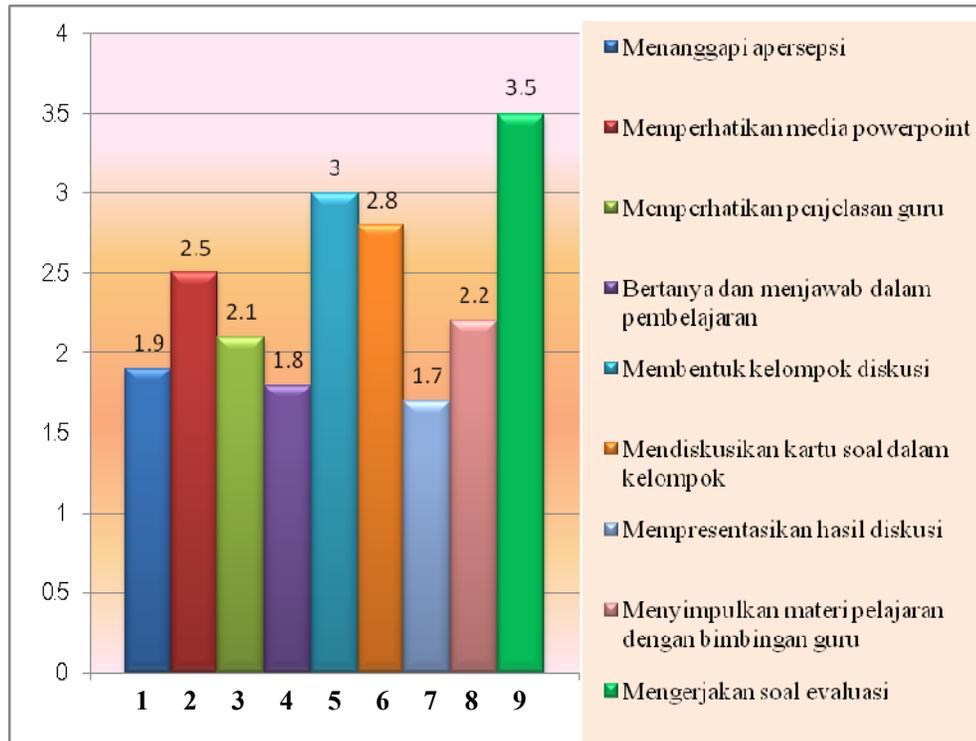
Keterangan:

Kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4
Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.2: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus I

Diperoleh rata-rata skor hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn mencapai 21.52 dengan kriteria baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.3 dan gambar 4.2, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Menanggapi apersepsi

Deskriptor pada indikator menanggapi apersepsi yaitu menjawab pertanyaan pada saat apersepsi, memperhatikan ilustrasi yang disampaikan guru, mengulangi materi pada pertemuan sebelumnya, serta membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya. Pada indikator ini, diperoleh rata-rata skor sebanyak 1.9 dengan rincian 2 siswa memperoleh

skor 1, terdapat 21 siswa memperoleh skor 2. Deskriptor yang belum muncul adalah mengulangi materi pertemuan sebelumnya dan membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah pertemuan yang pertama.

b. Memperhatikan media *powerpoint*

Indikator memperhatikan media *powerpoint* memiliki 4 deskriptor yaitu memperhatikan media dengan sikap duduk yang baik, antusias memperhatikan media yang ditampilkan, menyimak informasi yang ditampilkan, serta menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan. Pada indikator ini diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.5, rinciannya yaitu terdapat 12 siswa memperoleh skor 2 dan sisanya 11 siswa memperoleh skor 3. Deskriptor yang belum muncul adalah menyimpulkan isi dari media karena guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan isi dari tayangan *powerpoint* secara lisan.

c. Memperhatikan penjelasan guru

Deskriptor pada indikator memperhatikan penjelasan guru yaitu memperhatikan dengan sikap duduk yang baik, fokus memperhatikan penjelasan guru, menyimak penjelasan guru dan menyalin materi yang disampaikan. Pada indikator ini, sebanyak 2 siswa memperoleh skor 1, 14 siswa memperoleh skor 2 dan sisanya 7 siswa memperoleh skor 3 sehingga diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.1 pada indikator memperhatikan penjelasan guru. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyalin materi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena guru

terlalu cepat dalam menjelaskan sehingga jika siswa menyalin materi akan kurang memahami materi yang disalinnya.

d. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran

Indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran memiliki 4 deskriptor yaitu mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab, bertanya kepada guru ketika belum paham, menjawab pertanyaan dan memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 1.8, dengan rincian terdapat 7 siswa yang memperoleh skor 1, 14 siswa memperoleh skor 2 dan sisanya, sebanyak 2 siswa memperoleh skor 3. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah bertanya kepada guru ketika belum paham. Sebagian besar siswa akan diam ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya hal yang belum dipahami.

e. Membentuk kelompok diskusi

Deskriptor pada indikator membentuk kelompok diskusi yaitu tertib saat membentuk kelompok, siswa duduk sesuai kelompoknya, siswa memperhatikan penjelasan tentang tugas yang diberikan, siswa menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi. Pada indikator ini, sebanyak 3 siswa memperoleh skor 2, 16 siswa memperoleh skor 3 dan 4 siswa memperoleh skor 4, sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyiapkan alat tulis untuk diskusi karena banyak kelompok yang menyerahkan kegiatan menulis saat

diskusi pada salah satu anggotanya sehingga anggota yang lain tidak menyiapkan alat tulis.

f. Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok

Indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok memiliki 4 deskriptor yaitu ikut menganalisis permasalahan pada kartu soal, membantu kelompok memikirkan jawaban, mencari jawaban pada kartu jawaban yang tersedia, dan menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.8, rinciannya adalah sebanyak 5 siswa memperoleh skor 2, 14 siswa memperoleh skor 3 dan 4 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang belum muncul adalah menuliskan hasil diskusi pada kartu isian karena tugas yang diberikan kepada kelompok adalah menganalisis kartu soal, mencari jawaban pada kartu soal yang tersedia, kemudian menempelkan kartu soal dan kartu jawaban pada kartu isian yang dibagikan.

g. Mempresentasikan hasil diskusi

Deskriptor pada indikator mempresentasikan hasil diskusi yaitu menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, mengemukakan alasan dengan jelas, menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain dan merespon tanggapan dari kelompok lain. Pada indikator ini, 11 siswa memperoleh skor 1, 8 siswa memperoleh skor 2, dan 4 siswa memperoleh skor 3 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 1.7. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas karena hanya beberapa siswa yang mempresentasikan di depan kelas dan perwakilan dari

kelompok lain yang ingin menanggapi cukup mengacungkan tangan kemudian berdiri dari tempat duduknya.

h. Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru

Indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru memiliki 4 deskriptor yaitu merespon umpan dari guru, menyimpulkan sesuai materi yang dibahas, menulis kesimpulan di buku catatan, membacakan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas. Rata-rata skor pada indikator ini adalah 2.2, dengan rincian sebanyak 4 siswa memperoleh skor 1, 10 siswa memperoleh skor 2, serta 9 siswa memperoleh skor 3. Deskriptor yang belum muncul adalah membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas. Hal ini disebabkan karena kegiatan diskusi yang tidak tepat waktu sehingga berpengaruh pada kegiatan selanjutnya.

i. Mengerjakan soal evaluasi

Deskriptor pada indikator mengerjakan soal evaluasi yaitu mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, mengerjakan soal evaluasi sesuai petunjuk, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Pada indikator ini, sebanyak 11 siswa memperoleh skor 3 dan sisanya, sebanyak 12 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.5. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah mengerjakan soal evaluasi secara mandiri karena siswa masih menoleh ke samping maupun ke belakang saat mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, diperoleh jumlah rata-rata skor 21.52 dengan kriteria baik, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik.

4.1.1.3.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus I

Hasil belajar berupa hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah afektif yang akan dijabarkan sebagai berikut.

4.1.1.3.3.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini sebanyak 23 dari 24 siswa, 1 siswa tidak masuk karena sakit. Berikut pemaparan hasil belajar ranah kognitif yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

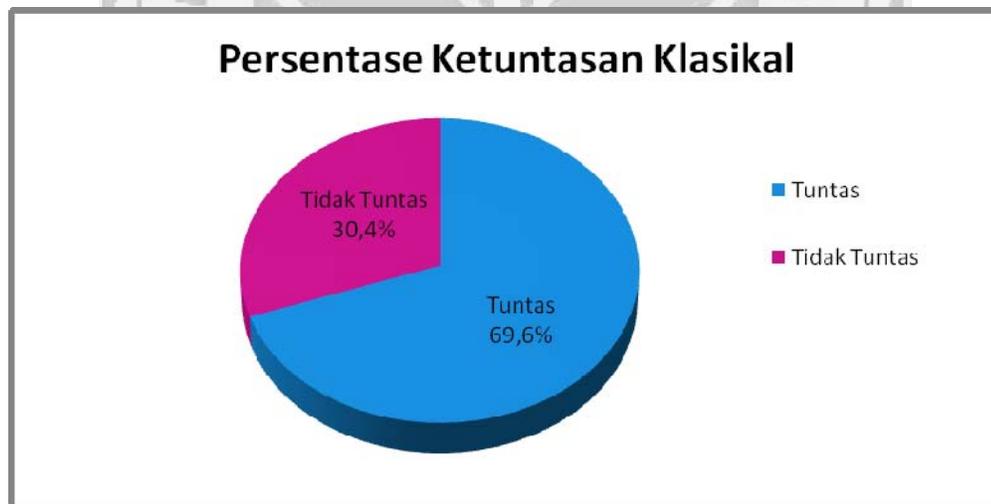
Tabel 4.5
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I

No.	Pencapaian	Skor
1	Rata-Rata Kelas	70
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Terendah	40
4	Jumlah Siswa Tuntas	16
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
6	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	69.6%
7.	Kriteria	Tinggi

Tabel 4.6
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kriteria
≥ 62	Tuntas
< 62	Tidak Tuntas

Berdasarkan penyajian pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 69.6% dengan kriteria tinggi. Sebanyak 16 dari 23 siswa telah mencapai ketuntasan belajar atau memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 62. Sedangkan 30.4 % atau 7 dari 23 siswa belum tuntas karena belum memenuhi KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas berdasarkan tabel di atas adalah 70 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siklus I digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.3: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Siklus I

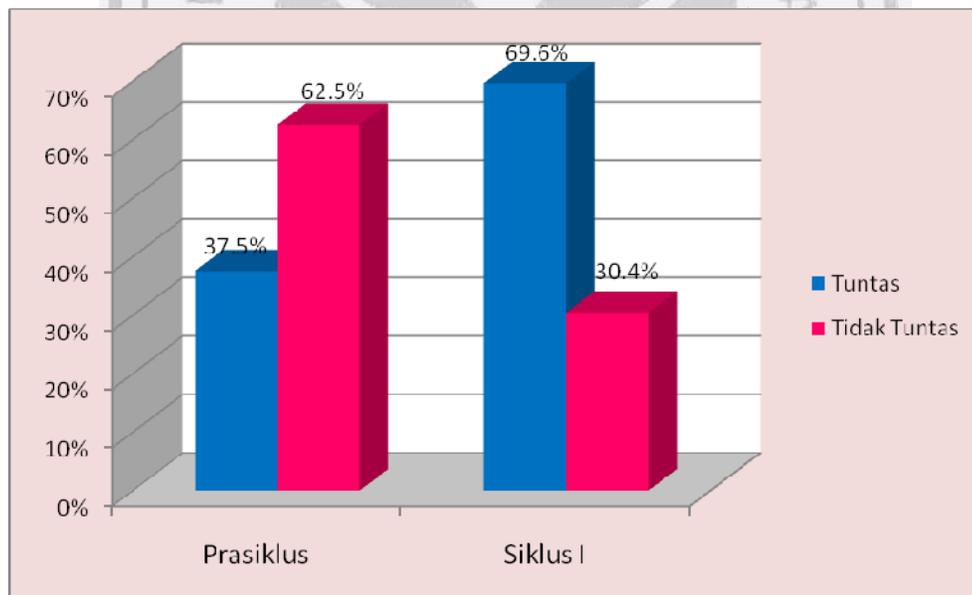
Data hasil belajar siswa ranah kognitif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus I menunjukkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 69.6% dengan

kriteria tinggi. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan dibandingkan ketuntasan klasikal prasiklus yaitu 37.5%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7
Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif
Prasiklus dan Siklus I

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I
Tuntas	37.5%	69.6%
Tidak Tuntas	62.5%	30.4%

Peningkatan ketuntasan hasil belajar ranah kognitif disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.4: Diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar klasikal

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I yaitu 69.6% dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang

ditentukan yaitu sekurang-kurangnya 80% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

4.1.1.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus I diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar penilaian ranah afektif pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Berikut pemaparan hasil belajar siswa ranah afektif.

Tabel 4.8
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I

No.	Indikator Ranah Afektif	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Kerjasama	3	9	11	0	2.35
2	Tanggung jawab	4	9	10	0	2.26
3	Kejujuran	0	0	9	14	3.61
4	Disiplin	0	5	12	8	3.39
Jumlah Skor Rata-rata						11.61
Kriteria						Baik

Keterangan:

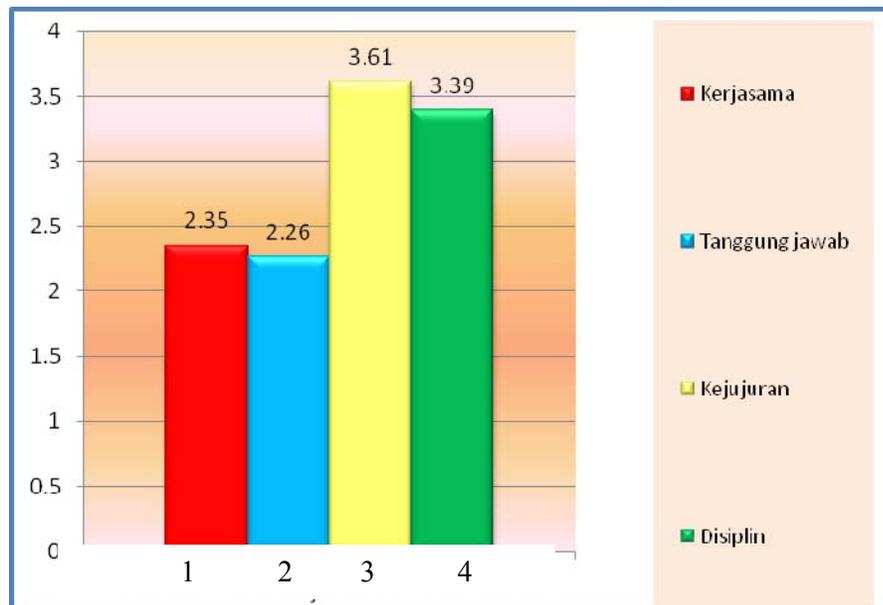
Kriteria penilaian hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.9
Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Skor	Kriteria
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik

$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang

Perolehan data hasil belajar ranah afektif disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.5: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I

Diperoleh rata-rata skor hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn mencapai 11.61 dengan kriteria baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang disajikan pada tabel 4.8 dan gambar 4.5, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kerjasama

Indikator kerjasama memiliki 4 deskriptor yaitu membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah, meminta bantuan kepada teman jika mengalami masalah, mencocokkan jawaban/ konsepsinya dalam satu kelompok, serta adanya pembagian tugas dalam kelompok. Pada indikator

ini, sebanyak 3 siswa memperoleh skor 1, 9 siswa memperoleh skor 2, dan 11 siswa memperoleh skor 3 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.35.

b. Tanggung jawab

Deskriptor pada indikator tanggung jawab yaitu memberikan kontribusi pada kelompok, menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan, mempresentasikan hasil pekerjaan sesuai petunjuk guru, menanggapi pertanyaan/ pendapat kelompok lain. Indikator ini memperoleh rata-rata skor 2.26 dengan rincian sebanyak 4 siswa memperoleh skor 1, 9 siswa memperoleh skor 2, dan 10 siswa memperoleh skor 3.

c. Kejujuran

Indikator kejujuran memiliki 4 deskriptor yaitu melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru, menyelesaikan tugas kelompok secara mandiri, menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain, dan menjelaskan pendapat/pekerjaannya. Rata-rata skor yang diperoleh pada indikator ini adalah 3.61 dengan rincian terdapat 9 siswa memperoleh skor 3 dan 14 siswa memperoleh skor 4.

d. Disiplin

Deskriptor pada indikator ini adalah memperhatikan penjelasan guru tentang petunjuk diskusi, fokus pada tugas yang diberikan guru, mengerjakan tugas kelompok tepat waktu, dan tidak terpengaruh situasi luar kelas. Pada indikator ini, terdapat 5 siswa memperoleh skor 2, 12

siswa memperoleh skor 3, dan 8 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.39.

Berdasarkan penjabaran mengenai hasil belajar siswa ranah afektif, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus I menunjukkan rata-rata skor 11.61 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn, siswa telah mampu mengembangkan sikap ilmiahnya sesuai tujuan pembelajaran ranah afektif dengan kriteria baik.

4.1.1.4 Refleksi Siklus I

Peneliti melakukan refleksi untuk menemukan kekurangan pada pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I. Hal ini dilakukan agar siklus selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* perlu dianalisis kembali bersama kolaborator (observer) sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus II. Adapun refleksinya adalah sebagai berikut:

4.1.1.4.1 Aspek keterampilan guru

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan guru pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yang akan dicapai yaitu sekurang-kurangnya 27.5 dengan kriteria sangat baik.

Ditemukan beberapa permasalahan dalam aspek keterampilan guru selama pembelajaran siklus I, yaitu:

- a. Pada indikator membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*, deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Pada indikator menjelaskan konsep pembelajaran, deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi dan mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan.
- c. Pada indikator mengajukan pertanyaan kepada siswa, indikator yang belum tampak yaitu mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat serta memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa.
- d. Pada indikator mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi, deskriptor yang belum tampak yaitu mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok.
- e. Pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal, deskriptor yang belum tampak yaitu mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian.
- f. Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, deskriptor yang belum tampak yaitu menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian.
- g. Pada indikator memberi penguatan, deskriptor yang belum tampak yaitu memberi penguatan dengan sentuhan dan memberi penguatan dengan tanda atau benda.

- h. Pada indikator menutup kegiatan pembelajaran, deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan tindak lanjut karena jam pelajaran telah usai dan guru langsung mengistirahatkan siswa.

4.1.1.4.2 Aspek aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah rata-rata skor 21.52 dengan kriteria baik, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik. Ditemukan beberapa permasalahan dalam aspek aktivitas siswa selama pembelajaran siklus I, yaitu:

- a. Pada indikator menanggapi apersepsi, deskriptor yang belum tampak adalah mengulangi materi pertemuan sebelumnya dan membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya.
- b. Pada indikator memperhatikan media *powerpoint*, deskriptor yang belum tampak adalah menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan.
- c. Pada indikator memperhatikan penjelasan guru, deskriptor yang belum tampak yaitu menyalin materi yang disampaikan.
- d. Pada indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran, deskriptor yang paling sedikit tampak yaitu bertanya pada guru ketika belum paham dan memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat.
- e. Pada indikator membentuk kelompok diskusi, deskriptor yang paling sedikit tampak yaitu menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi.
- f. Pada indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok, deskriptor yang belum tampak adalah menuliskan hasil diskusi pada kartu isian.

- g. Pada indikator mempresentasikan hasil diskusi, deskriptor yang paling sedikit tampak adalah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas karena hanya beberapa siswa yang mempresentasikan hasil diskusinya.
- h. Pada indikator menyimpulkan materi pelajaran, deskriptor yang belum tampak adalah menulis kesimpulan di buku catatan dan membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas.
- i. Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, deskriptor yang paling sedikit tampak adalah mengerjakan soal evaluasi secara mandiri karena masih ada beberapa siswa yang mencontek jawaban temannya.

4.1.1.4.3 Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 70. Dari 23 siswa yang mengikuti tes, 16 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan, yaitu 62. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif mencapai 69.6% dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif memperoleh jumlah skor rata-rata 11.61 dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan sikap ilmiahnya dalam kegiatan pembelajaran sesuai tujuan karakter yang diharapkan, yaitu kerjasama, tanggung jawab, kejujuran dan disiplin.

4.1.1.5 Revisi Siklus I

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus I, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis

powerpoint perlu mendapat perbaikan supaya siklus berikutnya dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi untuk pelaksanaan siklus II, yaitu:

4.1.1.4.1 Aspek keterampilan guru

- a. Pada indikator membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*, pemberian motivasi perlu diberikan agar siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Pada indikator menjelaskan konsep pembelajaran, guru perlu mengatur tempo saat menjelaskan agar tidak terlalu cepat. Selain itu, guru perlu mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan, "apa kalian paham?". "apakah ada pertanyaan?", atau dengan memberikan pertanyaan tentang materi yang dijelaskan.
- c. Pada indikator mengajukan pertanyaan kepada siswa, guru perlu menyampaikan pertanyaan dengan singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pertanyaan yang diajukan harus diberikan menyebar ke seluruh siswa, bukan hanya siswa tertentu saja.
- d. Pada indikator mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi, guru harus mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi masing-masing kelompok untuk mengurangi kegaduhan yang timbul saat pembentukan kelompok.
- e. Pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal, guru perlu membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian agar dapat mengembangkan pengetahuannya terkait materi

yang sedang dibahas. Selain itu, guru perlu memotivasi siswa untuk meningkatkan perannya dalam kegiatan diskusi.

- f. Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, guru perlu menilai hasil diskusi masing-masing kelompok agar kelompok mengetahui hasil diskusinya sehingga dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Pada indikator memberi penguatan, guru perlu memberi penguatan dengan sentuhan agar siswa lebih berani bertanya, menjawab, maupun berpendapat, sehingga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- h. Pada indikator menutup kegiatan pembelajaran, guru perlu memberikan tindak lanjut berupa tugas untuk mempelajari materi yang akan datang agar siswa dapat mempersiapkan diri mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

4.1.1.4.2 Aspek aktivitas siswa

- a. Pada indikator menanggapi apersepsi, guru harus mengingatkan siswa untuk mengeluarkan buku catatan serta membukanya agar dapat mengingat materi pelajaran pertemuan sebelumnya.
- b. Pada indikator memperhatikan media *powerpoint*, siswa harus diberi kesempatan untuk menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan.
- c. Pada indikator memperhatikan penjelasan guru, guru perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk mencatat informasi penting dengan menjelaskan dengan tempo yang tidak terlalu cepat dan siswa perlu diingatkan untuk mencatat informasi yang perlu dicatat.

- d. Pada indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran, siswa perlu diberi penguatan untuk berani bertanya ketika belum paham dengan mendekati siswa tersebut.
- e. Pada indikator membentuk kelompok diskusi, guru perlu mengingatkan siswa untuk memperhatikan penjelasan tentang tugas yang diberikan dan menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi.
- f. Pada indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok, guru perlu membimbing siswa untuk menempelkan kartu soal dan kartu jawaban pada kemudian menuliskan hasil diskusinya pada kartu isian yang disediakan.
- g. Pada indikator mempresentasikan hasil diskusi, kegiatan diskusi harus selesai tepat waktu sehingga memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk presentasi di depan kelas. Selain itu, siswa perlu mempresentasikan hasil diskusi dengan suara lantang sedangkan siswa lainnya harus menjaga agar suasana kelas tetap tenang dan tidak gaduh.
- h. Pada indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru, siswa harus lebih aktif merespon balikan dari guru serta menuliskan kesimpulan di buku catatannya sehingga dapat membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas.
- i. Pada indikator mengerjakan soal evaluasi, guru perlu meningkatkan pengawasan agar siswa mengerjakan soal evaluasi secara mandiri serta mengurangi kegaduhan yang timbul di kelas.

4.1.1.4.3 Hasil belajar

Memaksimalkan proses pembelajaran agar hasil belajar siswa ranah kognitif meningkat secara individual maupun klasikal sehingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Untuk ranah afektif, siswa harus meningkatkan peran serta dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan sikap ilmiahnya sehingga karakter yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

4.1.2 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus II

4.1.2.1 Perencanaan Siklus II

Kegiatan perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan RPP yang menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dengan standar kompetensi 3. Memahami kebebasan berorganisasi, kompetensi dasar 3.2 menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat, dengan indikator (1) menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah, (2) menjelaskan pembagian organisasi di masyarakat beserta contohnya, dan (3) membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, LCD proyektor dan *slide powerpoint* materi contoh organisasi di sekolah dan masyarakat.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran

scramble berbasis *powerpoint*, lembar catatan lapangan serta alat dokumentasi.

4.1.2.2 Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II merupakan kegiatan perbaikan dari siklus I. Peneliti menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sebagai tindakan perbaikan. Siklus II dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 25 April 2013
 Kelas/ Semester : VA/ II
 Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)
 Pukul : 09.30-10.40 WIB

4.1.2.2.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjabaran kegiatan tersebut.

4.1.2.2.1.1 Pendahuluan (10 Menit)

Kegiatan pendahuluan diawali dengan menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, kemudian guru melakukan pengondisian kelas, guru meminta siswa duduk di tempat duduknya masing-masing, kemudian guru memberikan salam dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa. Siklus II diikuti oleh seluruh siswa yaitu 24 siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa dengan mengaitkan materi pelajaran yang telah lalu, “Kemarin kita sudah memahami pengertian organisasi dan mempelajari tentang bagaimana cara

berorganisasi yang baik. Siapa yang masih ingat, apa yang dimaksud dengan organisasi?”. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru kembali bertanya, “Sekarang, siapa yang bisa menyebutkan organisasi apa saja yang ada di sekolah?”. Siswa menjawab organisasi yang mereka ikuti di sekolah, yaitu pramuka, dokter kecil, UKS, dan organisasi kelas. Setelah itu guru menjelaskan tujuan serta memberikan acuan berupa kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

4.1.2.2.1.2 Kegiatan Inti (45 Menit)

Kegiatan inti dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Eksplorasi

Guru menayangkan sebuah video kegiatan pramuka sebagai salah satu contoh kegiatan organisasi di sekolah, kemudian menanyakan kepada siswa, “Cobak tebak, organisasi apa itu?”. Secara serentak siswa menjawab, “pramuka”. Guru bertanya kembali, “Apa yang sedang mereka lakukan?”. Siswa menjawab, “menyanyikan yel-yel regunya, Bu”. Kemudian guru menjelaskan tentang pramuka dan contoh lain organisasi di sekolah melalui *slide powerpoint*. Setelah itu, guru menyajikan beberapa gambar dan siswa diminta menebak organisasi apa yang ada di gambar tersebut.

Untuk menggali pengetahuan siswa dan mengajak siswa berpikir, guru mengajukan pertanyaan, “Kalian sudah mengetahui contoh organisasi di sekolah, coba sebutkan organisasi apa saja yang kalian ketahui di masyarakat?”, Kelas menjadi ramai karena siswa mengajukan jawaban yang berbeda-beda. Guru meminta siswa menjawab satu persatu. Guru

menyebut nama siswa yang mengacungkan tangannya kemudian siswa menyebutkan contoh organisasi di masyarakat dan organisasi yang sudah disebut tidak boleh disebut kembali. Ada siswa yang menjawab PKK, partai politik, organisasi profesi, karang taruna, pabrik, swalayan dan lain-lain. Setelah itu guru menayangkan *slide powerpoint* yang berisi contoh organisasi yang ada di masyarakat berdasarkan jenisnya, yaitu organisasi sosial kemasyarakatan, organisasi politik dan organisasi ekonomi. Selanjutnya, guru menyajikan gambar dan meminta siswa menebak organisasi apa yang ditayangkan pada *slide powerpoint*.

b. Elaborasi

Guru menyiapkan media kartu yang telah dimasukkan ke dalam amplop. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi, mengatur tempat duduk masing-masing kelompok, menjelaskan tugas yang harus dilaksanakan oleh masing-masing kelompok kemudian membagikan lembar kerja serta amplop berisi kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok. Siswa berdiskusi menyelesaikan tugas mengelompokkan organisasi termasuk apakah termasuk organisasi sekolah atau organisasi masyarakat, kemudian menempelkannya pada kartu isian serta memberikan penjelasan tentang organisasi yang ditempelkannya. Penjelasan tersebut digunakan kelompok sebagai informasi yang akan disampaikan saat presentasi. Guru membimbing kelompok dalam melakukan diskusi. Setelah itu guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Guru menunjuk kelompok yang belum

mempresentasikan hasil diskusinya pada pertemuan minggu lalu yaitu kelompok B dan kelompok D. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang dibacakan oleh kelompok yang presentasi. Guru menyimpulkan hasil diskusi dan tanggapan dari kelompok lain.

c. Konfirmasi

Guru menegaskan kembali materi yang telah dibahas kemudian memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

4.1.2.2.1.3 *Penutup (20 Menit)*

Pada kegiatan penutup, siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian guru membagikan lembar evaluasi kepada seluruh siswa. Guru memberikan tindak lanjut berupa tugas untuk mempelajari materi pada pertemuan selanjutnya, yaitu peran serta dalam organisasi. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam kemudian mengistirahatkan siswa.

4.1.2.3 Observasi Siklus II

4.1.2.3.1 *Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus II*

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus II berlangsung, diperoleh data hasil observasi keterampilan guru sebagai berikut:

Tabel 4.10
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus II

No.	Indikator Keterampilan Guru menggunakan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> berbasis <i>Powerpoint</i>	Perolehan Skor
1	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	3
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	4
3	Menjelaskan konsep pembelajaran	3
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	3
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	4
6	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	3
7	Memberikan penilaian hasil kerja kelompok	3
8	Memberi penguatan	3
9	Menutup kegiatan pembelajaran	4
Jumlah Skor yang diperoleh		30
Kriteria		Sangat Baik

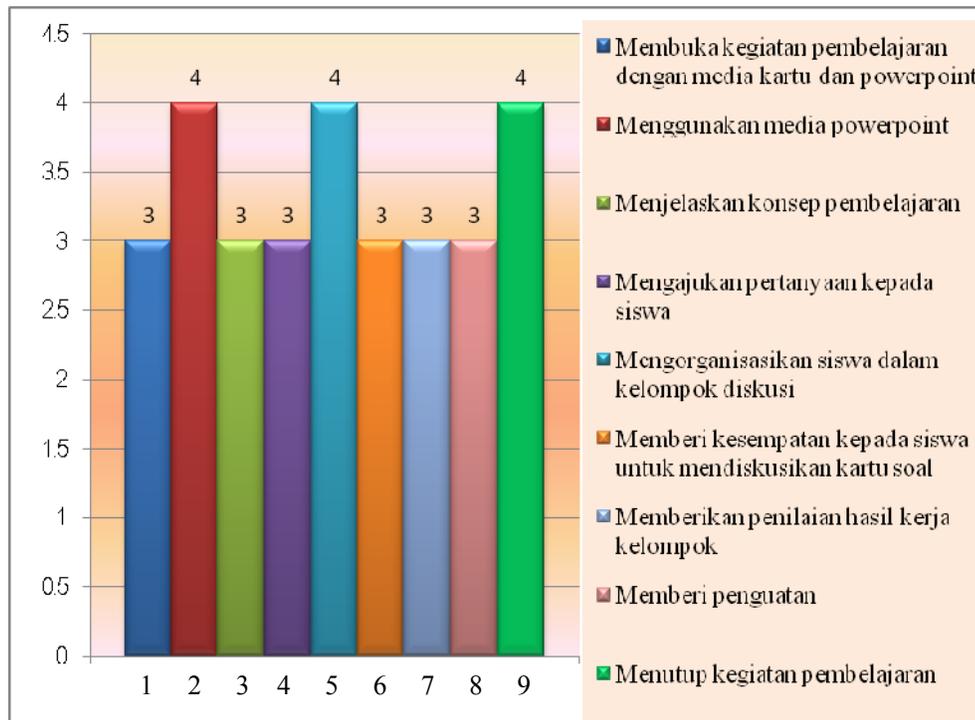
Keterangan:

Kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.11
Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Berdasarkan perolehan data keterampilan guru pada siklus II yaitu sebanyak 30 dengan kriteria sangat baik seperti yang tertera pada tabel 4.10, persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.6: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus II

Data keterampilan guru pada gambar 4.6 diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus II menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Untuk memperjelas perolehan data tersebut, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*

Guru memperoleh skor 3 pada indikator ini karena guru telah menunjukkan 3 deskriptor, yaitu menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dan memberikan

acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran. Akan tetapi, guru belum memotivasi kepada siswa agar lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru sudah mencoba memberikan motivasi bahwa dengan mempelajari materi contoh organisasi di sekolah dan masyarakat, siswa akan mengetahui contoh organisasi baik di sekolah maupun di masyarakat sehingga siswa dapat aktif dalam kegiatan organisasi sesuai bakat dan minatnya. Pemberian motivasi juga masih kurang karena guru lebih fokus dalam menegur beberapa siswa yang tidak memperhatikan. Seharusnya guru memberikan motivasi sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Menggunakan media *powerpoint*

Guru memperoleh skor 4 pada indikator menggunakan media *powerpoint*, artinya selama pembelajaran berlangsung guru telah menunjukkan 4 deskriptor yaitu media *slide powerpoint* yang ditayangkan menarik perhatian siswa, media sesuai dengan materi yang dibahas, media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti, serta media sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

c. Menjelaskan konsep pembelajaran

Indikator menjelaskan konsep pembelajaran memperoleh skor sebanyak 3 yang ditunjukkan dengan munculnya 3 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas, menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa, dan mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan. Akan tetapi, meskipun tempo dalam

menjelaskan tidak terlalu cepat, guru masih belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi sehingga dalam menjelaskan masih terkesan datar.

d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa

Pada indikator ini, guru telah menunjukkan 3 deskriptor sehingga memperoleh skor 3. Deskriptor yang ditunjukkan yaitu mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan, memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa serta memberikan waktu berpikir untuk siswa. Akan tetapi, guru belum mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat. Pertanyaan yang disampaikan terlalu panjang sehingga sulit dipahami siswa sehingga masih ada beberapa siswa yang meminta guru mengulangi pertanyaan yang disampaikan.

e. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi

Guru memperoleh skor 4 pada indikator mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi karena guru telah menunjukkan 4 deskriptor saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Deskriptor tersebut adalah menyampaikan aturan pembentukan kelompok, mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok, memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan.

f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal

Skor 3 diperoleh guru pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal dengan memunculkan 3 deskriptor

yaitu memberi waktu kepada kelompok untuk berdiskusi, berkeliling membimbing kelompok, dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Sedangkan 1 deskriptor lain yang belum muncul dalam pembelajaran adalah mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok. Guru sudah berusaha meminta seluruh anggota berpartisipasi agar tidak didominasi oleh salah satu anggota, tetapi masih ada yang siswa cenderung menggantungkan hasil diskusi pada anggota yang lain.

g. Memberikan penilaian hasil kerja kelompok

Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, guru memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, meminta kelompok lain memberikan tanggapan dan mengoreksi jawaban masing-masing kelompok. Akan tetapi, guru belum menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian karena waktu berdiskusi terlalu lama sehingga kegiatan presentasi menjadi lebih singkat.

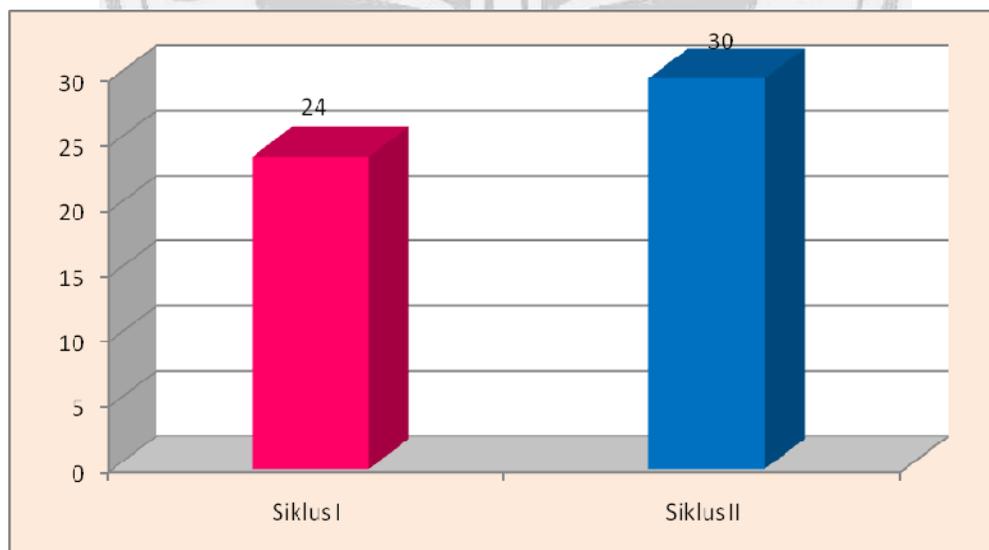
h. Memberi penguatan

Guru memperoleh skor 3 pada indikator memberi penguatan karena hanya menunjukkan 3 deskriptor yaitu memberi penguatan verbal, memberi penguatan gestural/ gerakan, dan memberi penguatan dengan sentuhan. Deskriptor yang belum muncul yaitu dan memberi penguatan berupa tanda atau benda. Penguatan dengan benda belum diberikan untuk mengecek keaktifan siswa tanpa penguatan dengan benda atau tanda.

i. Menutup kegiatan pembelajaran

Pada indikator menutup kegiatan pembelajaran, guru memperoleh skor 4 dengan menunjukkan 4 deskriptor yaitu meninjau kembali materi yang telah diberikan, membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran, memberikan soal evaluasi tertulis serta memberikan tindak lanjut berupa tugas untuk mempelajari materi untuk pertemuan selanjutnya.

Penjabaran data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus II menunjukkan peningkatan jumlah skor sebanyak 6. Pada siklus I, keterampilan guru memperoleh jumlah skor 24 dengan kriteria baik, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan jumlah skor menjadi 30 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan tersebut disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.7: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru pada siklus II dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* memperoleh skor 30 dengan kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu perolehan skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik. Namun, akan tetap dilaksanakan siklus selanjutnya untuk memperbaiki beberapa deskriptor yang belum muncul di siklus II.

4.1.2.3.2 Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus II diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.12
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Menanggapi apersepsi	0	16	8	0	2.3
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	0	5	17	2	2.9
3	Memperhatikan penjelasan guru	0	12	11	1	2.5
4	Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran	4	17	3	0	2
5	Membentuk kelompok diskusi	0	0	13	11	3.5
6	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	0	6	11	7	3
7	Mempresentasikan hasil diskusi	4	16	4	0	2.0
8	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	0	11	11	2	2.7
9	Mengerjakan soal evaluasi	0	0	9	15	3.6
Jumlah Skor Rata-rata						24.5

Kriteria	Baik
----------	------

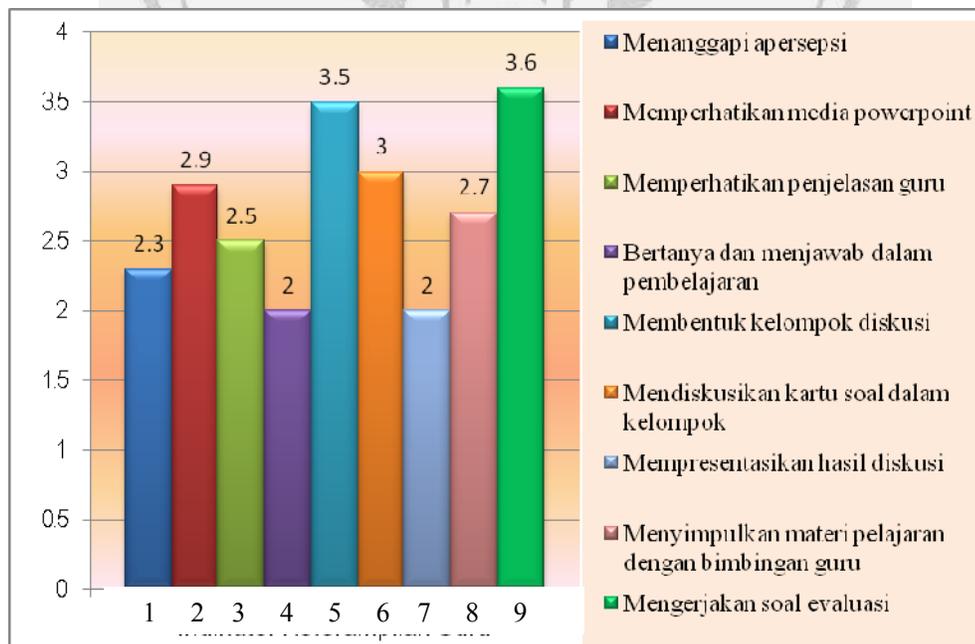
Keterangan:

Kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.13
Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.8: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus II

Diperoleh rata-rata skor hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn mencapai 24.5 dengan kriteria baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.12 dan gambar 4.8, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Menanggapi apersepsi

Deskriptor pada indikator menanggapi apersepsi yaitu menjawab pertanyaan pada saat apersepsi, memperhatikan ilustrasi yang disampaikan guru, mengulangi materi pada pertemuan sebelumnya, serta membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya. Pada indikator ini, diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.3, rinciannya yaitu 16 siswa memperoleh skor 2 dan 8 siswa memperoleh skor 3. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah membuka buku untuk mengingat materi pada pertemuan sebelumnya karena beberapa siswa yang mampu mengingat materi pertemuan sebelumnya tanpa membuka buku, sedangkan yang lain menjawab semampunya.

b. Memperhatikan media *powerpoint*

Indikator memperhatikan media *powerpoint* memiliki 4 deskriptor yaitu memperhatikan media dengan sikap duduk yang baik, antusias memperhatikan media yang ditampilkan, menyimak informasi yang ditampilkan, serta menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan. Pada indikator ini diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.9, rinciannya yaitu terdapat 5 siswa memperoleh skor 2, 17 siswa memperoleh skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan karena guru belum

memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan isi dari tayangan *powerpoint* yang ditampilkan.

c. Memperhatikan penjelasan guru

Deskriptor pada indikator memperhatikan penjelasan guru yaitu memperhatikan dengan sikap duduk yang baik, fokus memperhatikan penjelasan guru, menyimak penjelasan guru dan menyalin materi yang disampaikan. Sebanyak 12 siswa memperoleh skor 2, 11 siswa memperoleh skor 3 dan seorang siswa memperoleh skor 4 sehingga diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.5 pada indikator memperhatikan penjelasan guru. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyalin materi yang disampaikan. Siswa cenderung malas mencatat dan ingin segera berdiskusi menggunakan kartu seperti pertemuan sebelumnya.

d. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran

Indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran memiliki 4 deskriptor yaitu mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab, bertanya kepada guru ketika belum paham, menjawab pertanyaan dan memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 2, dengan rincian terdapat 4 siswa yang memperoleh skor 1, 17 siswa memperoleh skor 2 dan sebanyak 3 siswa memperoleh skor 3. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah bertanya kepada guru ketika belum paham. Guru sudah memberikan kesempatan bertanya pada siswa, tetapi masih banyak siswa yang memilih diam meskipun belum paham pada materi bagian tertentu.

e. Membentuk kelompok diskusi

Deskriptor pada indikator membentuk kelompok diskusi yaitu tertib saat membentuk kelompok, siswa duduk sesuai kelompoknya, siswa memperhatikan penjelasan tentang tugas yang diberikan, siswa menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi. Pada indikator ini, sebanyak 13 siswa memperoleh skor 3 dan 11 siswa memperoleh skor 4, sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.5. Sama seperti siklus sebelumnya, deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi karena sebagian besar siswa yang menyiapkan alat tulis adalah siswa perempuan pada masing-masing kelompok karena setiap kelompok memberikan tugas untuk menulis hasil diskusi kepada siswa perempuan.

f. Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok

Indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok memiliki 4 deskriptor yaitu ikut menganalisis permasalahan pada kartu soal, membantu kelompok memikirkan jawaban, mencari jawaban pada kartu jawaban yang tersedia, dan menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3, rinciannya yaitu sebanyak 6 siswa memperoleh skor 2, 11 siswa memperoleh skor 3 dan 7 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit adalah menuliskan hasil diskusi pada kartu isian karena tidak semua anggota kelompok menuliskan hasil diskusinya pada kartu isian.

g. Mempresentasikan hasil diskusi

Deskriptor pada indikator mempresentasikan hasil diskusi yaitu menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, mengemukakan alasan dengan jelas, menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain dan merespon tanggapan dari kelompok lain. Pada indikator ini, 4 siswa memperoleh skor 1, 16 siswa memperoleh skor 2, dan 4 siswa memperoleh skor 3 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2. Seperti siklus sebelumnya, deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas karena hanya beberapa siswa yang mempresentasikan di depan kelas dan perwakilan dari kelompok lain yang ingin menanggapi cukup mengacungkan tangan kemudian berdiri dari tempat duduknya.

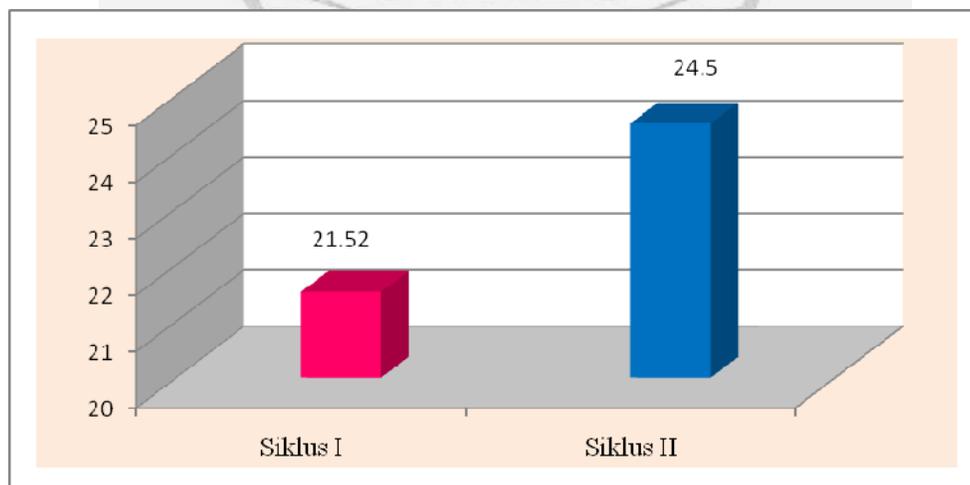
h. Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru

Indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru memiliki 4 deskriptor yaitu merespon umpan dari guru, menyimpulkan sesuai materi yang dibahas, menulis kesimpulan di buku catatan, membacakan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas. Rata-rata skor pada indikator ini adalah 2.7, rinciannya yaitu sebanyak 11 siswa memperoleh skor 2, 11 siswa memperoleh skor 3, dan 2 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas karena guru hanya meminta beberapa siswa untuk membacakan kesimpulan.

i. Mengerjakan soal evaluasi

Deskriptor pada indikator mengerjakan soal evaluasi yaitu mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, mengerjakan soal evaluasi sesuai petunjuk, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Pada indikator ini, sebanyak 9 siswa memperoleh skor 3 dan sisanya, sebanyak 15 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.6. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah mengerjakan soal evaluasi secara mandiri karena masih ada siswa yang mencontek jawaban temannya.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* menunjukkan terjadinya peningkatan jumlah rata-rata skor sebanyak 2.98. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah rata-rata skor 21.52 dengan kriteria baik, kemudian mengalami peningkatan jumlah rata-rata skor 24.5 dengan kriteria baik pada siklus II. Peningkatan jumlah rata-rata skor aktivitas siswa disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.9: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, perolehan rata-rata skor 24.5 dengan kriteria baik belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik.

4.1.2.3.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus II

Hasil belajar berupa hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah afektif yang akan dijabarkan sebagai berikut.

4.1.2.3.3.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus II diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini sebanyak 24 siswa. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

Tabel 4.14
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas	72
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	50
4	Jumlah Siswa Tuntas	19
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	5
6	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	79.2%
7	Kriteria	Tinggi

Tabel 4.15
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kriteria
≥ 62	Tuntas
< 62	Tidak Tuntas

Berdasarkan penyajian tabel 4.14 dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 79.2 %, artinya sebanyak 19 dari 24 siswa telah mencapai ketuntasan belajar atau memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 62. Sedangkan 20.8 % atau 5 dari 24 siswa tidak tuntas karena belum memenuhi KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas berdasarkan tabel di atas adalah 72 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siklus II digambarkan ke dalam diagram berikut:



Gambar 4.10: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Siklus II

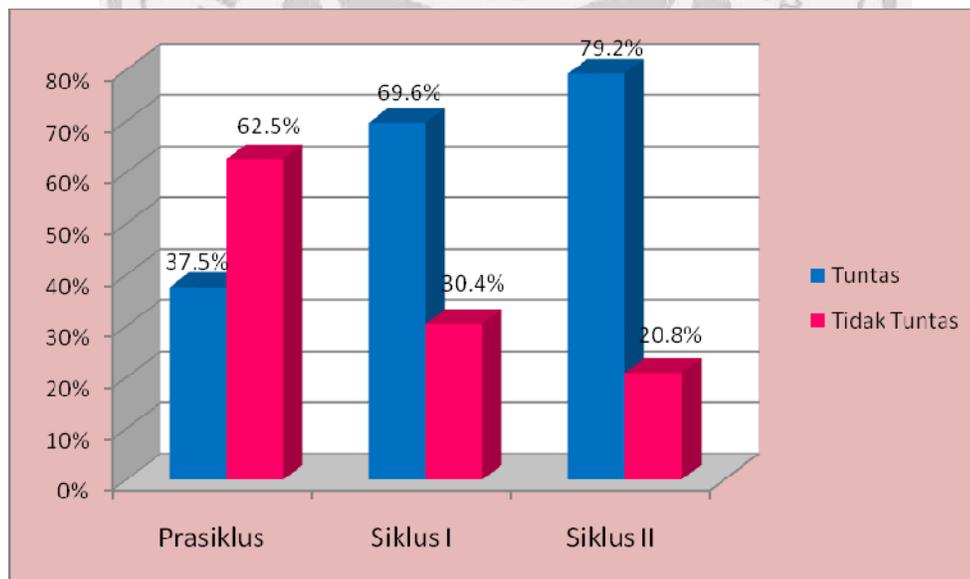
Data hasil belajar siswa ranah kognitif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus II menunjukkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 79.2% dengan

kriteria tinggi. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan dibandingkan ketuntasan klasikal prasiklus yaitu 37.5% dan siklus I yaitu 69.6%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16
Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif
Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	37.5%	69.6%	79.2%
Tidak Tuntas	62.5%	30.4%	20.8%

Peningkatan ketuntasan hasil belajar ranah kognitif disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.11: Diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar klasikal

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus II yaitu 79.2% dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adalah sekurang-kurangnya 80% dengan kriteria sangat tinggi, sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus III.

4.1.2.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus II dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.17
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II

No.	Indikator Ranah Afektif	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Kerjasama	0	6	10	8	3.08
2	Tanggung jawab	0	12	10	2	2.58
3	Kejujuran	0	0	7	17	3.71
4	Disiplin	0	0	12	12	3.50
Jumlah Skor Rata-rata						12.88
Kriteria						Sangat Baik

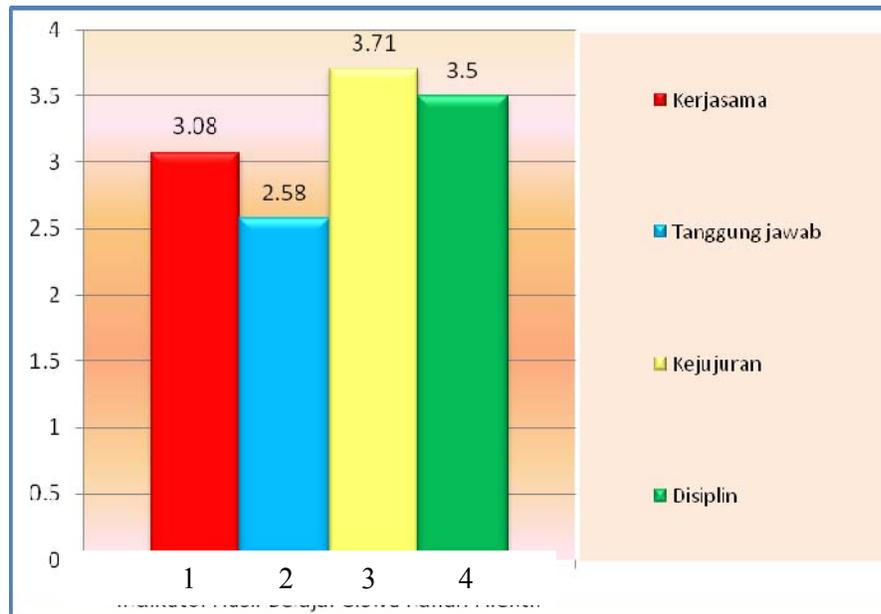
Keterangan:

Kriteria penilaian hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.18
Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Skor	Kriteria
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang

Perolehan data hasil belajar siswa ranah afektif disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.12: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II

Diperoleh rata-rata skor hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn mencapai 12.88 dengan kriteria sangat baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.17 dan gambar 4.12, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kerjasama

Indikator kerjasama memiliki 4 deskriptor yaitu membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah, meminta bantuan kepada teman jika mengalami masalah, mencocokkan jawaban/ konsepsinya dalam satu kelompok, serta adanya pembagian tugas dalam kelompok. Pada indikator ini, sebanyak 6 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3 dan 8 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skornya adalah 3.08.

b. Tanggung jawab

Deskriptor pada indikator tanggung jawab yaitu memberikan kontribusi pada kelompok, menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan, mempresentasikan hasil pekerjaan sesuai petunjuk guru, menanggapi pertanyaan/ pendapat kelompok lain. Indikator ini memperoleh rata-rata skor 2.58 dengan rincian sebanyak 12 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3 dan 2 siswa memperoleh skor 4.

c. Kejujuran

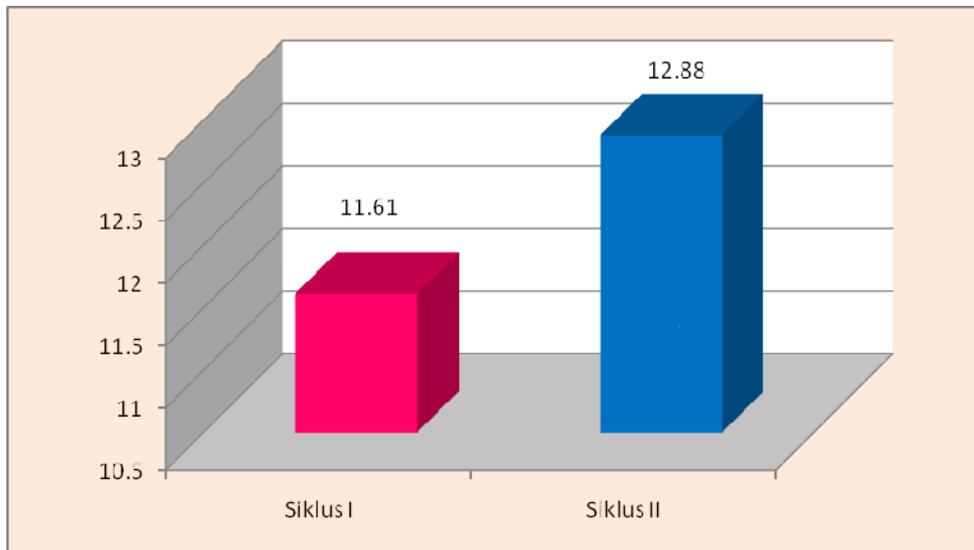
Indikator kejujuran memiliki 4 deskriptor yaitu melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru, menyelesaikan tugas kelompok secara mandiri, menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain, dan menjelaskan pendapat/ pekerjaannya. Rata-rata skor yang diperoleh pada indikator ini adalah 3.71 dengan rincian terdapat 7 siswa memperoleh skor 3 dan 17 siswa memperoleh skor 4.

d. Disiplin

Deskriptor pada indikator ini adalah memperhatikan penjelasan guru tentang petunjuk diskusi, fokus pada tugas yang diberikan guru, menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu, dan tidak terpengaruh situasi luar kelas. Pada indikator ini, terdapat 12 siswa memperoleh skor 3 dan 12 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.50.

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis

powerpoint pada siklus II menunjukkan rata-rata skor 12.88 dengan kriteria sangat baik. Siswa telah mampu mengembangkan sikap ilmiahnya untuk mencapai karakter yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran. Peningkatan rata-rata skor hasil belajar siswa ranah afektif disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 4.13: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif

4.1.2.4 Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, diperoleh data berupa hasil observasi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* belum optimal. Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi untuk menganalisis pelaksanaan pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus III. Adapun refleksinya adalah sebagai berikut:

4.1.1.4.4 Aspek keterampilan guru

Berdasarkan hasil observasi, keterampilan guru pada siklus II memperoleh skor 30 dengan kriteria sangat baik. Namun, masih ditemukan beberapa permasalahan dalam aspek keterampilan guru selama pembelajaran siklus II, yaitu:

- a. Pada indikator membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*, deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
- b. Pada indikator menjelaskan konsep pembelajaran, deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi..
- c. Pada indikator mengajukan pertanyaan kepada siswa, indikator yang belum tampak yaitu mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat.
- d. Pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal, deskriptor yang belum tampak yaitu mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok.
- e. Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, deskriptor yang belum tampak yaitu menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian.
- f. Pada indikator memberi penguatan, deskriptor yang belum tampak yaitu memberi penguatan dengan sentuhan dan memberi penguatan dengan tanda atau benda.

4.1.1.4.5 Aspek aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, aktivitas siswa memperoleh jumlah rata-rata skor 24.5 dengan kriteria baik, belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik. Ditemukan beberapa permasalahan dalam aspek aktivitas siswa selama pembelajaran siklus II, yaitu:

- a. Pada indikator menanggapi apersepsi, deskriptor yang belum tampak adalah membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya. Hanya siswa yang pandai yang mampu mengingat dan mengungkapkan materi pertemuan sebelumnya sedangkan siswa lain masih terlihat pasif.
- b. Pada indikator memperhatikan media *powerpoint*, deskriptor yang belum tampak adalah menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan.
- c. Pada indikator memperhatikan penjelasan guru, deskriptor yang belum tampak yaitu menyalin materi yang disampaikan.
- d. Pada indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran, deskriptor yang paling sedikit tampak yaitu bertanya pada guru ketika belum paham.
- e. Pada indikator mempresentasikan hasil diskusi, deskriptor yang paling sedikit tampak adalah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas dengan jelas karena hanya beberapa siswa yang mempresentasikan hasil diskusinya. Kelas masih gaduh karena kelompok lain berebut ingin menyampaikan hasil diskusinya sehingga siswa yang mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya tidak terdengar dengan jelas.

- f. Pada indikator menyimpulkan materi pelajaran, deskriptor yang belum tampak adalah membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas.

4.1.1.4.6 Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 72. Dari 24 siswa yang mengikuti tes, 19 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan, yaitu 62. Persentase ketuntasan belajar siswa ranah kognitif mencapai 79.2 % dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Sedangkan untuk hasil belajar ranah afektif memperoleh jumlah skor rata-rata 12.88 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengembangkan sikap ilmiahnya sesuai tujuan karakter yang diharapkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu kerjasama, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin.

4.1.1.6 Revisi Siklus II

Berdasarkan refleksi hasil observasi siklus II, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* perlu mendapat perbaikan supaya siklus berikutnya dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi untuk pelaksanaan siklus II, yaitu:

4.1.1.4.4 Aspek keterampilan guru

- a. Pada indikator membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*, pemberian motivasi perlu diberikan agar siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru akan menggunakan kartu prestasi

agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran untuk memperoleh poin berupa bintang bagi kelompoknya.

- b. Pada indikator menjelaskan konsep pembelajaran, guru perlu mengatur tempo saat menjelaskan agar tidak terlalu cepat sehingga dapat memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi. Selain itu, pada *slide powerpoint* akan diberikan warna yang berbeda pada kata kunci materi agar siswa lebih memahami. Guru akan membagikan *print out powerpoint* untuk tiap-tiap kelompok agar siswa yang belum mencatat informasi dari materi yang disajikan dapat menyalinnya.
- c. Pada indikator mengajukan pertanyaan kepada siswa, guru perlu menyampaikan pertanyaan dengan singkat dan jelas agar mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pertanyaan yang diajukan harus diberikan menyebar ke seluruh siswa, bukan hanya siswa tertentu saja.
- d. Pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal, guru perlu memotivasi siswa untuk meningkatkan perannya dalam kegiatan diskusi agar tidak didominasi oleh anggota tertentu.
- e. Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, guru perlu menilai hasil diskusi masing-masing kelompok agar kelompok mengetahui hasil diskusinya dan diperoleh kelompok dengan hasil diskusi terbaik.
- f. Pada indikator memberi penguatan, guru perlu memberi penguatan dengan tanda/benda agar siswa lebih berani bertanya, menjawab, maupun berpendapat, sehingga lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penguatan

yang diberikan berupa bintang untuk ditempelkan pada kartu prestasi yang dibagikan kepada tiap-tiap kelompok.

4.1.1.4.5 Aspek aktivitas siswa

- a. Pada indikator menanggapi apersepsi, guru harus mengingatkan siswa untuk mengeluarkan buku catatan serta membukanya agar dapat mengingat materi pelajaran pertemuan sebelumnya agar semua siswa mampu mengingat materi pertemuan sebelumnya.
- b. Pada indikator memperhatikan media *powerpoint*, siswa harus diberi kesempatan untuk menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan. Guru juga menyajikan pertanyaan pada *slide powerpoint* untuk mengecek pemahaman siswa.
- c. Pada indikator memperhatikan penjelasan guru, guru perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk mencatat informasi penting dengan menjelaskan dengan tempo yang tidak terlalu cepat dan siswa perlu diingatkan untuk mencatat informasi yang perlu dicatat.
- d. Pada indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran, guru perlu mendekati siswa agar berani bertanya ketika belum paham meskipun dengan suara lirih kemudian menyampaikan pertanyaan yang disampaikan ke semua siswa agar siswa lain dapat mengungkapkan jawabannya serta memberikan alasan dengan tepat.
- e. Pada indikator mempresentasikan hasil diskusi, kegiatan diskusi harus selesai tepat waktu sehingga memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk presentasi di depan kelas. Selain itu, guru perlu memberikan

kesempatan kepada setiap kelompok untuk memberikan tanggapan tentang hasil diskusi yang disampaikan secara merata agar setiap kelompok memperoleh giliran dan mengurangi kegaduhan.

- f. Pada indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru, siswa perlu diberi kesempatan untuk membacakan kesimpulannya dan meminta siswa lain untuk memperhatikan informasi yang disampaikan temannya.

4.1.1.4.6 Hasil belajar

Memaksimalkan proses pembelajaran agar hasil belajar siswa ranah kognitif meningkat secara individual maupun klasikal sehingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Untuk ranah afektif, siswa harus meningkatkan peran serta dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan sikap ilmiahnya sehingga tujuan karakter yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

4.1.3 Deskripsi Data Pelaksanaan Siklus III

4.1.3.1 Perencanaan Siklus III

Kegiatan perencanaan pada siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Menyiapkan RPP yang menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, standar kompetensi 3. Memahami kebebasan berorganisasi, kompetensi dasar 3.3 menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah, dengan indikatornya yaitu (1) menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi, (2) menyebutkan peran anggota dalam organisasi, dan (3) menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi.

- b. Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku-buku yang relevan, kartu soal dan kartu jawaban, LCD proyektor, serta *slide powerpoint* materi peran serta dalam organisasi.
- c. Menyiapkan kartu prestasi dan bintang agar masing-masing kelompok lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, lembar catatan lapangan dan alat dokumentasi.

4.1.3.2 Pelaksanaan Siklus III

Pelaksanaan kegiatan pada siklus III merupakan kegiatan perbaikan dari siklus II. Peneliti menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* sebagai tindakan perbaikan. Siklus III dilaksanakan pada:

Hari/ Tanggal : Kamis, 2 Mei 2013
 Kelas/ Semester : VA/ II
 Alokasi waktu : 2 jam pelajaran (2 x 35 menit)
 Pukul : 09.30-10.40 WIB

4.1.3.2.1 Uraian Kegiatan

Kegiatan pada siklus ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Berikut penjabaran kegiatan tersebut.

4.1.3.2.1.1 *Pendahuluan (10 Menit)*

Kegiatan pendahuluan diawali dengan menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, kemudian guru melakukan pengondisian kelas, guru meminta siswa duduk di tempat duduknya masing-masing, kemudian guru memberikan salam dan dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa. Siklus III diikuti oleh seluruh siswa yaitu 24 siswa. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan apersepsi. Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa dengan mengaitkan materi pelajaran yang telah lalu, “Minggu kemarin kita sudah belajar tentang contoh organisasi di sekolah dan di masyarakat. Kalian juga sudah aktif dalam kegiatan organisasi baik di sekolah maupun di luar sekolah. Bagaimana cara kita berpartisipasi dalam kegiatan organisasi?”. Setelah itu guru menjelaskan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui tayangan *slide powerpoint*. Agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru menunjukkan kartu prestasi yang dapat diisi dengan bintang oleh seluruh anggota dengan cara bertanya, menjawab, presentasi, dan menanggapi.

4.1.3.2.1.2 *Kegiatan Inti (45 Menit)*

Kegiatan inti dibagi menjadi 3, yaitu:

a. Eksplorasi

Untuk menggali pengetahuan siswa dan mengajak siswa berpikir, guru mengajukan pertanyaan, “Siapa yang dalam kegiatan organisasi pramuka di sekolah bertugas menjadi pimpinan regu?”, beberapa siswa mengacungkan tangannya. Guru bertanya, “tugas apa saja yang ketua

lakukan?” kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab. Guru kembali bertanya, “Jika sebagai anggota, tugas apa saja yang harus dilakukan?”. Setelah itu guru menayangkan *slide powerpoint* tentang peran serta dalam organisasi dan melakukan tanya jawab dengan siswa.

Setelah menjelaskan peran ketua dan anggota dalam organisasi, guru menanyakan kembali. “Setiap organisasi pasti ada ketuanya. Bagaimana orang itu bisa menjadi ketua?”. Ada siswa yang menjawab dengan voting, suara terbanyak, pemungutan suara”. Kemudian guru bertanya kembali, “Dengan cara apa pemilihan ketua organisasi di kelas VA?”. Siswa menjawab serentak, “Ditunjuk Bu Guru”. Setelah melakukan tanya jawab, guru menjelaskan cara-cara pemilihan ketua organisasi melalui *slide powerpoint*. Agar siswa lebih paham, guru menayangkan video pemilihan ketua OSIS melalui pemungutan suara.

b. Elaborasi

Guru menyiapkan media kartu yang telah dimasukkan ke dalam amplop. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi serta menjelaskan tugas yang harus dilaksanakan oleh masing-masing kelompok kemudian membagikan lembar kerja serta amplop berisi kartu soal dan kartu jawaban kepada masing-masing kelompok. Siswa berdiskusi menyelesaikan tugas yaitu menemukan kata kunci yang tersedia pada kartu jawaban kemudian menguraikannya menjadi kalimat yang utuh sehingga dapat dipahami oleh semua siswa saat dipresentasikan. Guru membimbing kelompok dalam melakukan diskusi serta mencegah terjadinya dominasi

oleh siswa tertentu dalam kegiatan diskusi kelompok. Setelah itu guru meminta perwakilan kelompok untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas dan memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi yang dibacakan. Setiap kelompok antusias untuk menyampaikan hasil diskusinya guna memperoleh bintang bagi kelompok mereka. Guru menyimpulkan hasil diskusi dan tanggapan dari kelompok lain.

c. Konfirmasi

Guru menegaskan kembali materi yang telah dibahas kemudian memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

4.1.3.2.1.3 *Penutup (20 Menit)*

Pada kegiatan penutup, siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan kemudian membagikan lembar evaluasi kepada seluruh siswa. Kegiatan diakhiri dengan memberikan penguatan berupa hadiah kepada kelompok terbaik yaitu kelompok yang memiliki banyak bintang pada kartu prestasinya.

4.1.3.3 Observasi Siklus III

4.1.3.3.1 *Keterampilan Guru pada Pembelajaran Siklus III*

Berdasarkan kegiatan observasi keterampilan guru yang telah dilakukan selama kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III berlangsung, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.19
Data Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus III

No.	Indikator Keterampilan Guru menggunakan Model Pembelajaran <i>Scramble</i> berbasis <i>Powerpoint</i>	Perolehan Skor
1	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	4
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	4
3	Menjelaskan konsep pembelajaran	3
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	3
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	4
6	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	4
7	Memberikan penilaian hasil kerja kelompok	4
8	Memberi penguatan	4
9	Menutup kegiatan pembelajaran	4
Jumlah Skor yang diperoleh		34
Kriteria		Sangat Baik

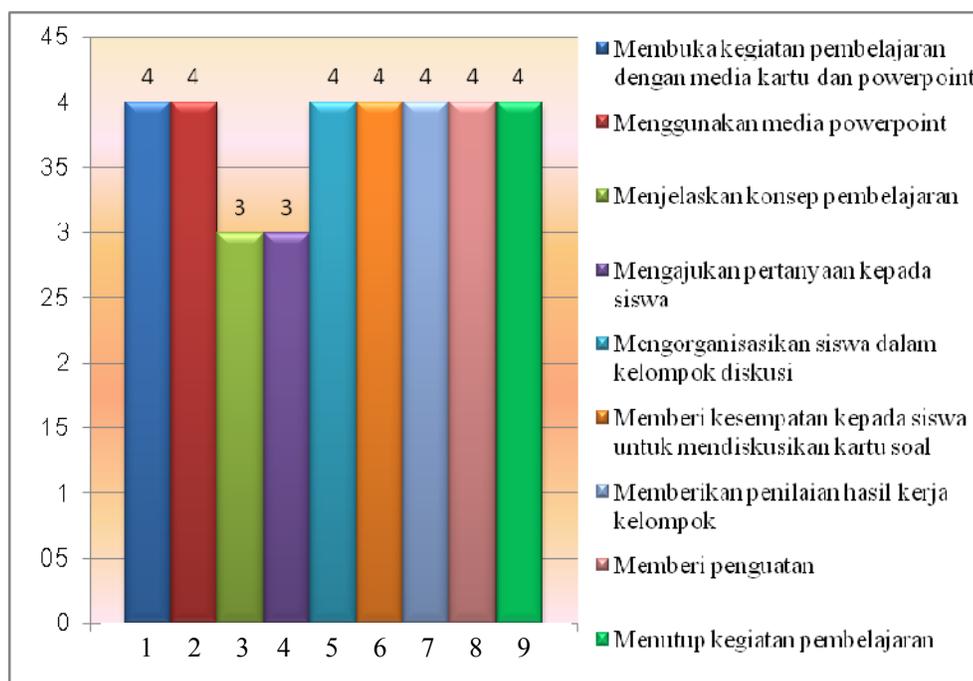
Keterangan:

Kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.20
Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Berdasarkan perolehan data keterampilan guru pada siklus III yaitu sebanyak 34 dengan kriteria sangat baik seperti yang tertera pada tabel 4.19, persebaran skor pada tiap indikator dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.14: Diagram Perolehan Data Keterampilan Guru pada Siklus III

Data keterampilan guru pada gambar 4.14 diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru pada siklus III dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Untuk memperjelas perolehan data tersebut, berikut akan dijabarkan lebih lanjut sesuai indikator keterampilan guru yang telah ditentukan.

a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*

Guru memperoleh skor 4 pada indikator ini karena guru telah menunjukkan 4 deskriptor, yaitu menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi, memberikan acuan

berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Menggunakan media *powerpoint*

Guru memperoleh skor 4 pada indikator menggunakan media *powerpoint*, artinya selama pembelajaran berlangsung guru telah menunjukkan 4 deskriptor yaitu media *slide powerpoint* yang ditayangkan menarik perhatian siswa, media sesuai dengan materi yang dibahas, media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti, serta media sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

c. Menjelaskan konsep pembelajaran

Indikator menjelaskan konsep pembelajaran memperoleh skor sebanyak 3 yang ditunjukkan dengan munculnya 3 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas dan menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa, serta mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan. Akan tetapi, guru belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi sehingga masih terkesan datar.

d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa

Pada indikator ini, guru telah menunjukkan 3 deskriptor sehingga memperoleh skor 3. Deskriptor yang ditunjukkan yaitu mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan, memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa serta memberikan waktu berpikir untuk siswa. Akan tetapi, guru masih belum mengajukan pertanyaan dengan jelas dan

singkat. Pertanyaan yang diberikan guru masih berbelit-belit sehingga masih ada siswa yang belum memahami sehingga pertanyaan perlu diulang.

e. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi

Guru memperoleh skor 4 pada indikator mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi karena guru telah menunjukkan 4 deskriptor yaitu menyampaikan aturan pembentukan kelompok, mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok, memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan.

f. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal

Skor 4 diperoleh guru pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal karena seluruh deskriptor telah nampak yaitu memberi waktu kepada kelompok untuk berdiskusi, berkeliling membimbing kelompok, mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok, dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian.

g. Memberikan penilaian hasil kerja kelompok

Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok, guru memperoleh skor 4. Deskriptor yang muncul adalah meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, meminta kelompok lain memberikan tanggapan, mengoreksi jawaban masing-masing kelompok, serta menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian.

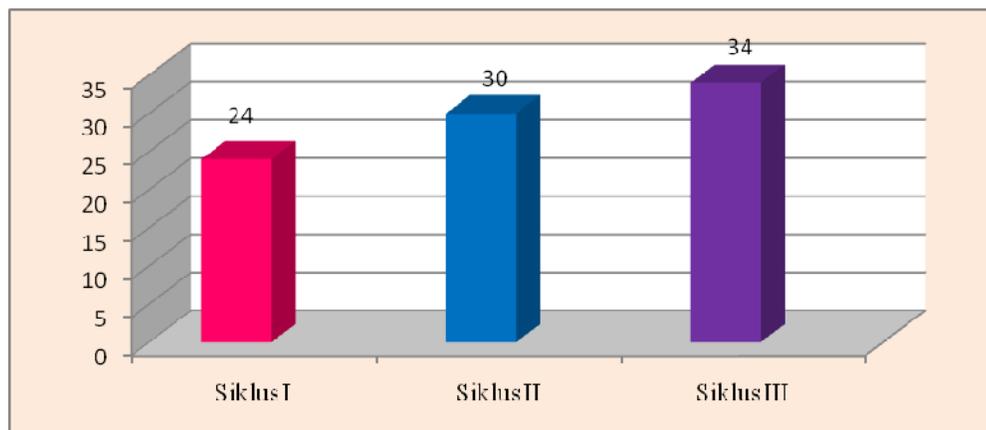
h. Memberi penguatan

Guru memperoleh skor 4 pada indikator memberi penguatan karena menunjukkan 4 deskriptor yaitu memberi penguatan verbal, memberi penguatan gestural/ gerakan, memberi penguatan dengan sentuhan serta memberi penguatan berupa tanda atau benda.

i. Menutup kegiatan pembelajaran

Pada indikator menutup kegiatan pembelajaran, guru memperoleh skor 4 dengan menunjukkan 4 deskriptor yaitu meninjau kembali materi yang telah diberikan, membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran, memberikan soal evaluasi tertulis, serta memberikan tindak lanjut.

Penjabaran data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III menunjukkan peningkatan jumlah skor sebanyak 4. Pada siklus I, keterampilan guru memperoleh jumlah skor 24 dengan kriteria baik, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 30 dengan kriteria sangat baik dan pada siklus III meningkat menjadi 34 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan tersebut disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.15: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru

Berdasarkan hasil observasi keterampilan guru pada siklus III dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* memperoleh skor 34 dengan kriteria sangat baik dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu perolehan skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik.

4.1.3.3.2 Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus III

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.21

Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus III

No.	Indikator Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Menanggapi apersepsi	0	11	10	3	2.7
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	0	3	15	6	3.1
3	Memperhatikan penjelasan guru	0	3	13	8	3.2
4	Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran	0	5	16	3	3.0

5	Membentuk kelompok diskusi	0	0	11	13	3.5
6	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	0	0	16	8	3.3
7	Mempresentasikan hasil diskusi	0	15	8	1	2.4
8	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	0	4	15	5	3.1
9	Mengerjakan soal evaluasi	0	0	4	20	3.8
Jumlah Skor Rata-rata						28.1
Kriteria						Sangat Baik

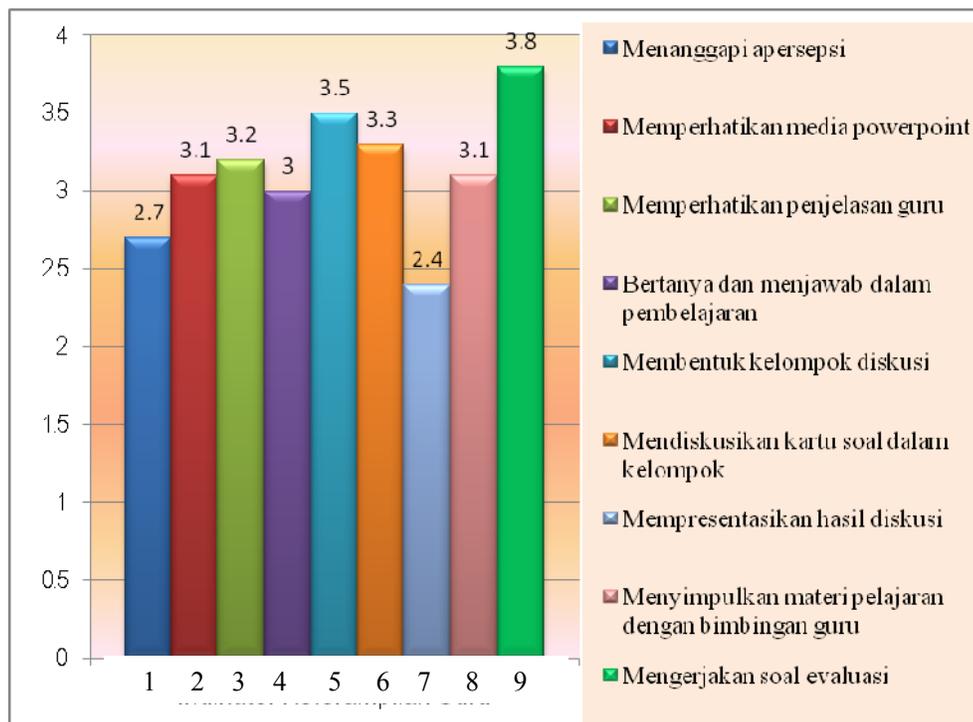
Keterangan:

Kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.22
Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Perolehan data hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.16: Diagram Perolehan Data Aktivitas Siswa pada Siklus III

Diperoleh rata-rata skor hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn mencapai 28.1 dengan kriteria sangat baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.21 dan gambar 4.16, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Menanggapi apersepsi

Deskriptor pada indikator menanggapi apersepsi yaitu menjawab pertanyaan pada saat apersepsi, memperhatikan ilustrasi yang disampaikan guru, mengulangi materi pada pertemuan sebelumnya, serta membuka buku untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya. Pada indikator ini, diperoleh rata-rata skor sebanyak 2.7 dengan rincian 11 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3, dan 3 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah membuka buku untuk

mengingat materi pada pertemuan sebelumnya karena banyak siswa yang mengingat materi pertemuan sebelumnya dan menjawab semampunya.

b. Memperhatikan media *powerpoint*

Indikator memperhatikan media *powerpoint* memiliki 4 deskriptor yaitu memperhatikan media dengan sikap duduk yang baik, antusias memperhatikan media yang ditampilkan, menyimak informasi yang ditampilkan, serta menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan. Pada indikator ini diperoleh rata-rata skor sebanyak 3.1, rinciannya yaitu terdapat 3 siswa memperoleh skor 2, 15 siswa memperoleh skor 3 dan 6 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan karena guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan isi dari tayangan *powerpoint* yang ditampilkan.

c. Memperhatikan penjelasan guru

Deskriptor pada indikator memperhatikan penjelasan guru yaitu memperhatikan dengan sikap duduk yang baik, fokus memperhatikan penjelasan guru, menyimak penjelasan guru dan menyalin materi yang disampaikan. Pada indikator ini, sebanyak 3 siswa memperoleh skor 2, 13 siswa memperoleh skor 3 dan 8 siswa memperoleh skor 4 sehingga diperoleh rata-rata skor sebanyak 3.2 pada indikator memperhatikan penjelasan guru. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyalin materi yang disampaikan. Siswa cenderung malas mencatat dan ingin segera berdiskusi menggunakan kartu seperti pertemuan sebelumnya.

d. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran

Indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran memiliki 4 deskriptor yaitu mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab, bertanya kepada guru ketika belum paham, menjawab pertanyaan dan memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.0, dengan rincian terdapat 5 siswa yang memperoleh skor 3, 16 siswa memperoleh skor 3 dan sebanyak 3 siswa memperoleh skor 4. Guru sudah memberikan kesempatan bertanya pada siswa, tetapi masih banyak siswa yang memilih diam meskipun belum paham pada bagian materi tertentu. Lain halnya ketika guru mengajukan pertanyaan, banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk berpendapat agar memperoleh bintang bagi kelompok mereka.

e. Membentuk kelompok diskusi

Deskriptor pada indikator membentuk kelompok diskusi yaitu tertib saat membentuk kelompok, siswa duduk sesuai kelompoknya, siswa memperhatikan penjelasan tentang tugas yang diberikan, siswa menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi. Pada indikator ini, sebanyak 11 siswa memperoleh skor 3 dan 13 siswa memperoleh skor 4, sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.5. Masih sama dengan sebelumnya, deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi karena sebagian besar siswa yang menyiapkan alat tulis adalah siswa perempuan pada masing-masing kelompok karena setiap

kelompok memberikan tugas untuk menulis hasil diskusi kepada siswa perempuan.

f. Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok

Indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok memiliki 4 deskriptor yaitu ikut menganalisis permasalahan pada kartu soal, membantu kelompok memikirkan jawaban, mencari jawaban pada kartu jawaban yang tersedia, dan menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.3, rinciannya adalah sebanyak 16 siswa memperoleh skor 3 dan 8 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit adalah menuliskan hasil diskusi pada kartu isian karena tidak semua anggota kelompok menuliskan hasil diskusinya pada kartu isian.

g. Mempresentasikan hasil diskusi

Deskriptor pada indikator mempresentasikan hasil diskusi yaitu menyampaikan hasil diskusi di depan kelas, mengemukakan alasan dengan jelas, menanggapi hasil pekerjaan kelompok lain dan merespon tanggapan dari kelompok lain. Pada indikator ini, 15 siswa memperoleh skor 2, 8 siswa memperoleh skor 3, dan 1 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.4. Seperti siklus sebelumnya, deskriptor yang paling sedikit muncul adalah menyampaikan hasil diskusi di depan kelas karena hanya beberapa siswa yang mempresentasikan di depan kelas dan perwakilan dari kelompok lain yang ingin menanggapi cukup mengacungkan tangan kemudian berdiri dari tempat duduknya.

h. Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru

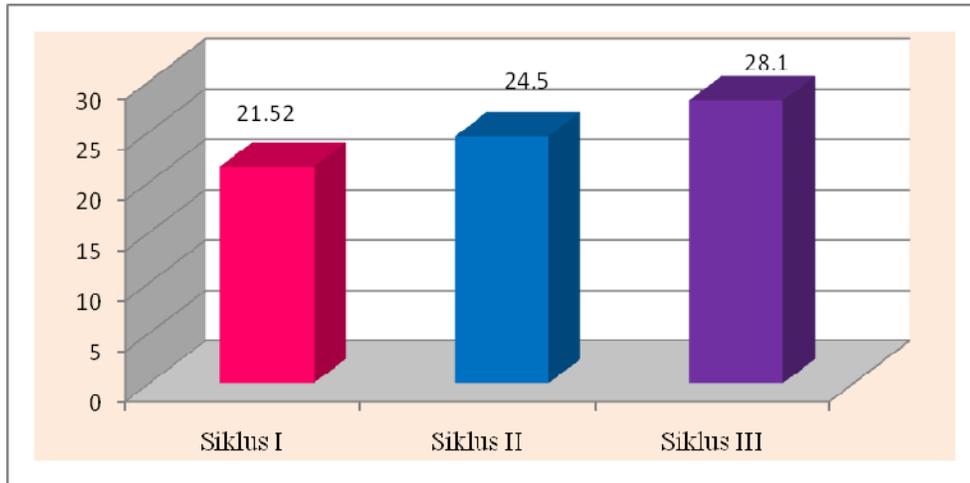
Indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru memiliki 4 deskriptor yaitu merespon umpan dari guru, menyimpulkan sesuai materi yang dibahas, menulis kesimpulan di buku catatan, membacakan kesimpulan terhadap materi yang telah dibahas. Rata-rata skor pada indikator ini adalah 3.1, dengan rincian sebanyak 4 siswa memperoleh skor 2, 15 siswa memperoleh skor 3, dan 5 siswa memperoleh skor 4. Deskriptor yang paling sedikit muncul adalah membacakan kesimpulan sesuai materi yang dibahas karena guru hanya menunjuk beberapa siswa untuk membacakan kesimpulan secara bergantian.

i. Mengerjakan soal evaluasi

Deskriptor pada indikator mengerjakan soal evaluasi yaitu mengerjakan soal evaluasi dengan tenang, mengerjakan soal evaluasi secara mandiri, mengerjakan soal evaluasi sesuai petunjuk, mengerjakan soal evaluasi tepat waktu. Pada indikator ini, sebanyak 4 siswa memperoleh skor 3 dan sisanya, sebanyak 20 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.8.

Penjabaran data hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III menunjukkan peningkatan jumlah skor rata-rata sebanyak 3.6. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 21.52 dengan kriteria baik, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan jumlah skor menjadi 24.5 dengan kriteria

sangat baik dan pada siklus III meningkat menjadi 28.1. Peningkatan tersebut disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.17: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa

melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III, perolehan rata-rata skor 28.1 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik.

4.1.3.3.3 Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Siklus III

Hasil belajar berupa hasil belajar ranah kognitif dan hasil belajar ranah afektif yang akan dijabarkan sebagai berikut.

4.1.3.3.3.1 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus III diperoleh dari kegiatan evaluasi dengan menggunakan tes pada akhir kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Siswa yang mengikuti kegiatan tes ini sebanyak 24 siswa. Berikut pemaparan hasil tes yang dilakukan

pada kegiatan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*.

Tabel 4.23
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus III

No.	Keterangan	Skor
1	Rata-Rata Kelas	75
2	Nilai Tertinggi	100
3	Nilai Terendah	45
4	Jumlah Siswa Tuntas	21
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
6	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	87.5%
7	Kriteria	Sangat Tinggi

Tabel 4.24
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Kriteria
≥ 62	Tuntas
< 62	Tidak Tuntas

Berdasarkan penyajian tabel 4.23, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87.5 %, yaitu sebanyak 21 dari 24 siswa telah mencapai ketuntasan belajar atau memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 62. Sedangkan 12.5 % atau 3 dari 24 siswa belum tuntas karena belum memenuhi KKM yang ditentukan. Rata-rata kelas berdasarkan tabel diatas adalah 75 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Persentase ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siklus III di atas digambarkan ke dalam diagram berikut:



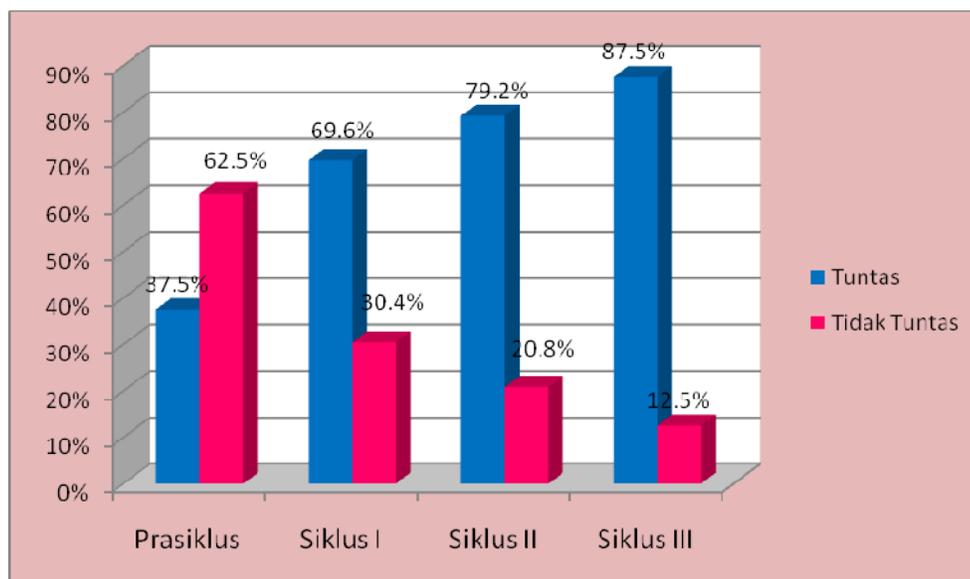
Gambar 4.18: Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Siklus III

Data hasil belajar siswa ranah kognitif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III menunjukkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87.5% dengan kriteria sangat tinggi. Hasil tersebut sudah mengalami peningkatan dibandingkan ketuntasan klasikal prasiklus yaitu 37.5%, siklus I yaitu 69.6% dan siklus II yaitu 79.2%. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.25
Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif
Prasiklus, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tuntas	37.5%	69.6%	79.2%	87.5%
Tidak Tuntas	62.5%	30.4%	20.8%	12.5%

Peningkatan ketuntasan hasil belajar ranah kognitif disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.19: Diagram perbandingan ketuntasan hasil belajar klasikal

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus II yaitu 87.5% dengan kriteria sangat tinggi telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan adalah sekurang-kurangnya 80% dengan kriteria sangat tinggi.

4.1.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4.26
Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus III

No.	Indikator Ranah Afektif	Jumlah Siswa yang Memperoleh Skor				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Kerjasama	0	2	10	12	3.42
2	Tanggung jawab	0	7	14	3	2.83
3	Kejujuran	0	0	6	18	3.75
4	Disiplin	0	0	9	15	3.63
Jumlah Skor Rata-rata						13.63

Kriteria	Sangat Baik
----------	-------------

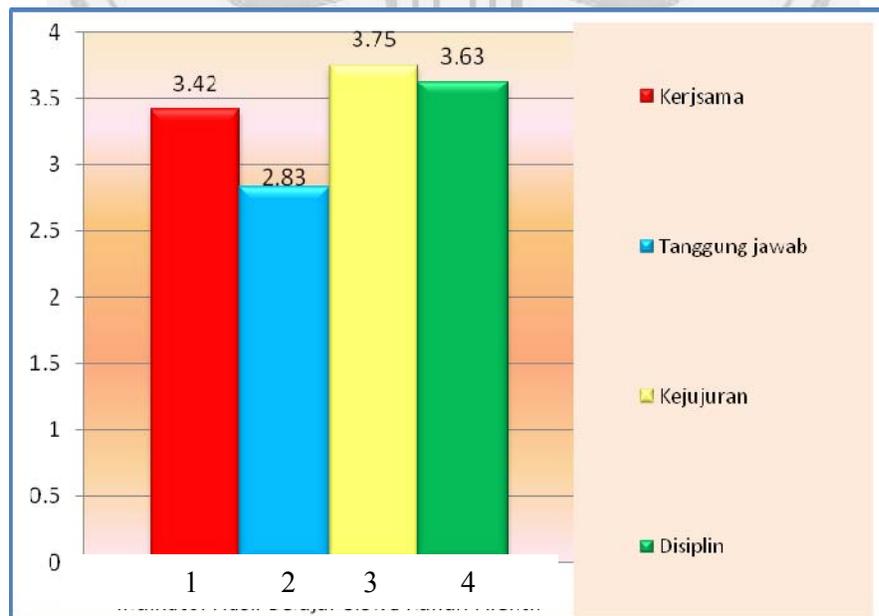
Keterangan:

Kriteria penilaian hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.27
Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Skor	Kriteria
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang

Perolehan data hasil belajar siswa ranah afektif pada siklus III disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.20: Diagram Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus III

Diperoleh rata-rata skor hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn mencapai 13.63 dengan kriteria sangat baik. Untuk memperjelas perolehan skor yang tertera pada tabel 4.26 dan gambar 4.20, akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Kerjasama

Indikator kerjasama memiliki 4 deskriptor yaitu membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah, meminta bantuan kepada teman jika mengalami masalah, mencocokkan jawaban/ konsepsinya dalam satu kelompok, serta adanya pembagian tugas dalam kelompok. Pada indikator ini, sebanyak 2 siswa memperoleh skor 2, 10 siswa memperoleh skor 3 dan 12 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.42.

b. Tanggung jawab

Deskriptor pada indikator tanggung jawab yaitu memberikan kontribusi pada kelompok, menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan, mempresentasikan hasil pekerjaan sesuai petunjuk guru, menanggapi pertanyaan/ pendapat kelompok lain. Indikator ini memperoleh rata-rata skor 2.83 dengan rincian sebanyak 7 siswa memperoleh skor 2, 14 siswa memperoleh skor 3 dan 3 siswa memperoleh skor 4.

c. Kejujuran

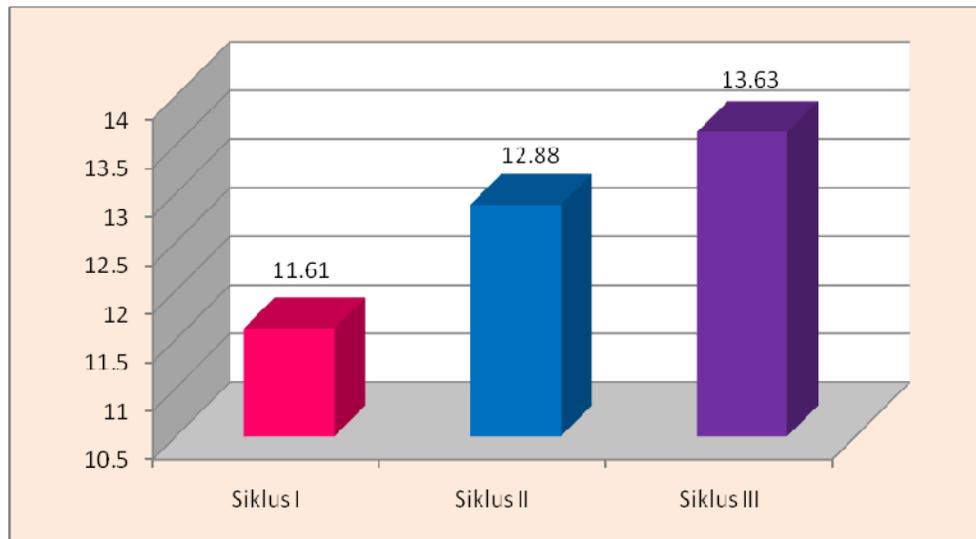
Indikator kejujuran memiliki 4 deskriptor yaitu melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru, menyelesaikan tugas kelompok secara

mandiri, menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain, dan menjelaskan pendapat/ pekerjaannya. Rata-rata skor yang diperoleh pada indikator ini adalah 3.75 dengan rincian terdapat 6 siswa memperoleh skor 3 dan 18 siswa memperoleh skor 4.

d. Disiplin

Deskriptor pada indikator ini adalah memperhatikan penjelasan guru tentang petunjuk diskusi, fokus pada tugas yang diberikan guru, menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu, dan tidak terpengaruh situasi luar kelas. Pada indikator ini, terdapat 9 siswa memperoleh skor 3 dan 15 siswa memperoleh skor 4 sehingga rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.63.

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada siklus III menunjukkan jumlah rata-rata skor 13.63 dengan kriteria sangat baik. Siswa telah mampu mengembangkan sikap ilmiahnya untuk mencapai karakter yang diharapkan pada kegiatan pembelajaran. Peningkatan jumlah rata-rata skor hasil belajar siswa ranah afektif disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.21: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Afektif

4.1.3.4 Refleksi Siklus III

Pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus III secara keseluruhan sudah baik dan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Indikator keterampilan guru dan aktivitas siswa dilaksanakan dengan baik sehingga kelemahan-kelemahan pada siklus III tidak begitu tampak. Berdasarkan hasil observasi siklus III, dapat diketahui bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkat. Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan siklus III adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* memperoleh skor 34 dengan kriteria sangat baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu kriteria sangat baik dengan perolehan skor minimal 27.5.

- b. Aktivitas siswa memperoleh rata-rata skor 28.1 dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu skor minimal 27.5 dengan kriteria sangat baik.
- c. Data hasil belajar siswa ranah kognitif yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* menunjukkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 87.5% dengan kriteria sangat tinggi sehingga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sekurang-kurangnya 80% dengan kriteria sangat tinggi. Sedangkan skor rata-rata data hasil belajar ranah afektif mencapai 13.63 dengan kriteria sangat baik sehingga karakter yang diharapkan dalam pembelajaran telah tercapai.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Hasil penelitian pada siklus III menunjukkan indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus III. Selanjutnya, hasil pengumpulan data, hasil pengamatan dan temuan-temuan selama pelaksanaan siklus I sampai siklus III dijadikan dasar pembuatan laporan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

4.1.3.5 Revisi

Pembelajaran sudah berhasil dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan, tetapi perbaikan harus tetap dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya. Perbaikan yang perlu dilakukan yaitu guru harus selalu membimbing

siswa agar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta iklim pembelajaran yang kondusif.

4.1.4 Rekapitulasi Data pada Pembelajaran Siklus I, II, dan II

Berdasarkan pemaparan data hasil pelaksanaan pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berikut ini rekapitulasi data hasil penelitian siklus I, siklus II dan siklus III.

4.1.4.1 Rekapitulasi Data Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* yang telah dijabarkan sebelumnya menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Secara keseluruhan rekapitulasi data hasil observasi keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.28

Rekap Data Hasil Observasi Keterampilan Guru siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Indikator	Skor yang diperoleh		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Membuka kegiatan pembelajaran	3	3	4

	dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>			
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	4	4	4
3	Menjelaskan konsep pembelajaran	2	3	3
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	2	3	3
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	3	4	4
6	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	2	3	4
7	Memberikan penilaian hasil kerja kelompok	3	3	4
8	Memberi penguatan	2	3	4
9	Menutup kegiatan pembelajaran	3	4	4
Jumlah skor		24	30	34
Persentase		66.7%	83.3%	94.4%
Kriteria		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

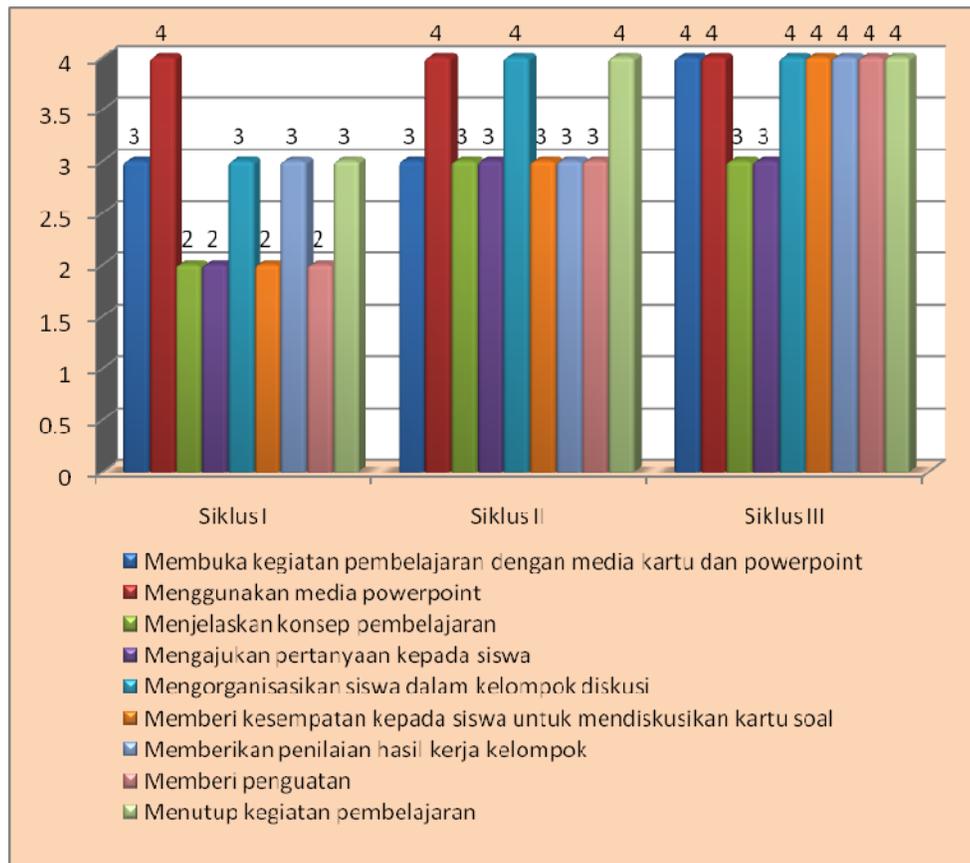
Keterangan:

Kriteria penilaian keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.29
Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

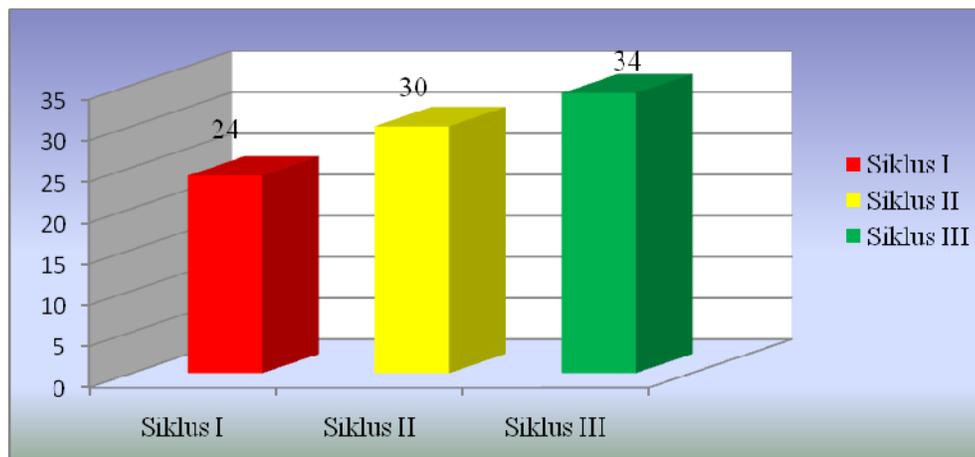
Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Rekapitulasi hasil observasi keterampilan guru dari siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.22: Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan rekapitulasi data observasi keterampilan guru dapat diketahui bahwa pada siklus I, guru memperoleh skor 24 dengan kriteria baik, kemudian siklus II meningkat dengan tambahan 6 skor sehingga memperoleh skor 30 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan terjadi pada siklus III, guru memperoleh skor 34 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada setiap siklus disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.23: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

4.1.4.2 Rekapitulasi Data Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Data aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa juga mengalami peningkatan jumlah rata-rata skor. Secara keseluruhan rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.30

Rekap Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor Rata-Rata		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Menanggapi apersepsi	1.9	2.3	2.7
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	2.5	2.9	3.1
3	Memperhatikan penjelasan guru	2.1	2.5	3.2
4	Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran	1.8	2	3.0
5	Membentuk kelompok diskusi	3	3.5	3.5
6	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	2.8	3	3.3
7	Mempresentasikan hasil diskusi	1.7	2	2.4
8	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	2.2	2.7	3.1
9	Mengerjakan soal evaluasi	3.5	3.6	3.8
Jumlah Skor Rata-rata		21.52	24.5	28.1
Persentase		59.8%	68.1%	78.1%
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik

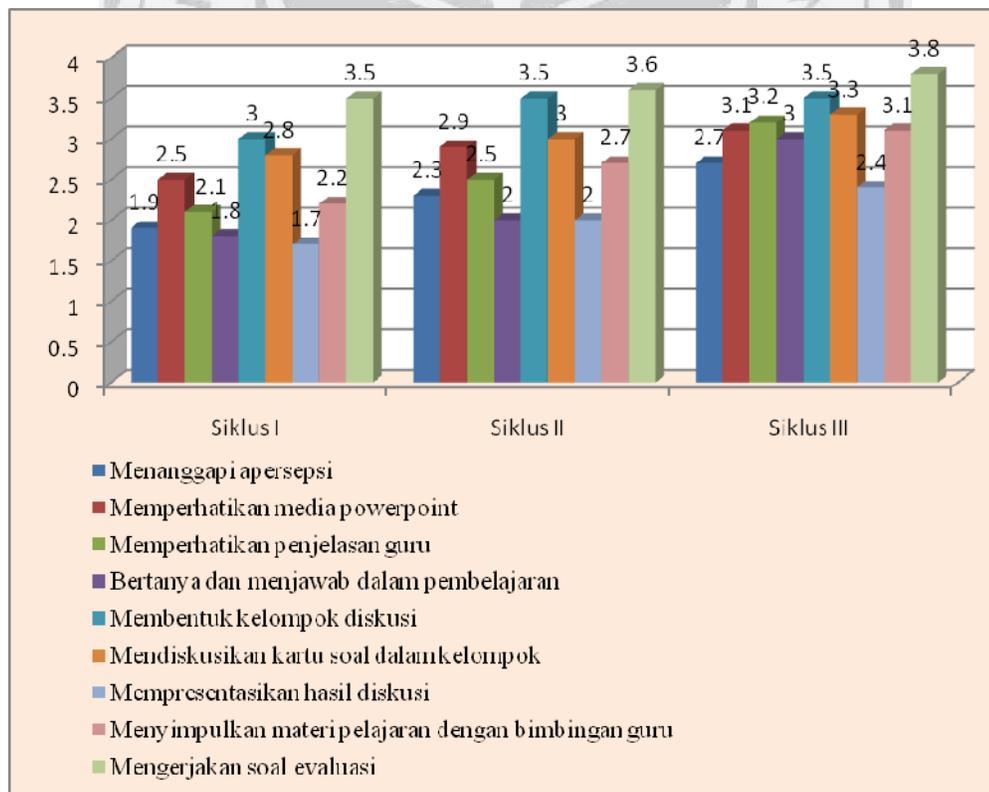
Keterangan:

Kriteria penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.31
Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

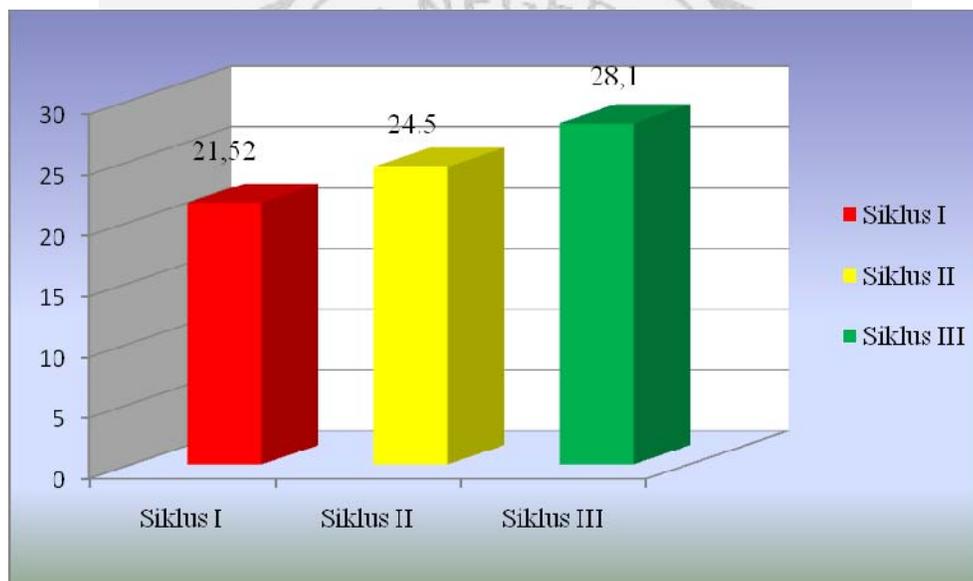
Skor	Kriteria
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat baik
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang

Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III disajikan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 4.24: Diagram Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Berdasarkan rekapitulasi data hasil observasi aktivitas siswa diketahui bahwa pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh jumlah skor rata-rata sebanyak 21.52 dengan kriteria baik, kemudian meningkat menjadi 24.5 dengan kriteria baik pada siklus II dan pada siklus III aktivitas siswa memperoleh jumlah skor rata-rata 28.1 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada tiap siklus disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.25: Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III

4.1.4.3 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa

4.1.4.3.1 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

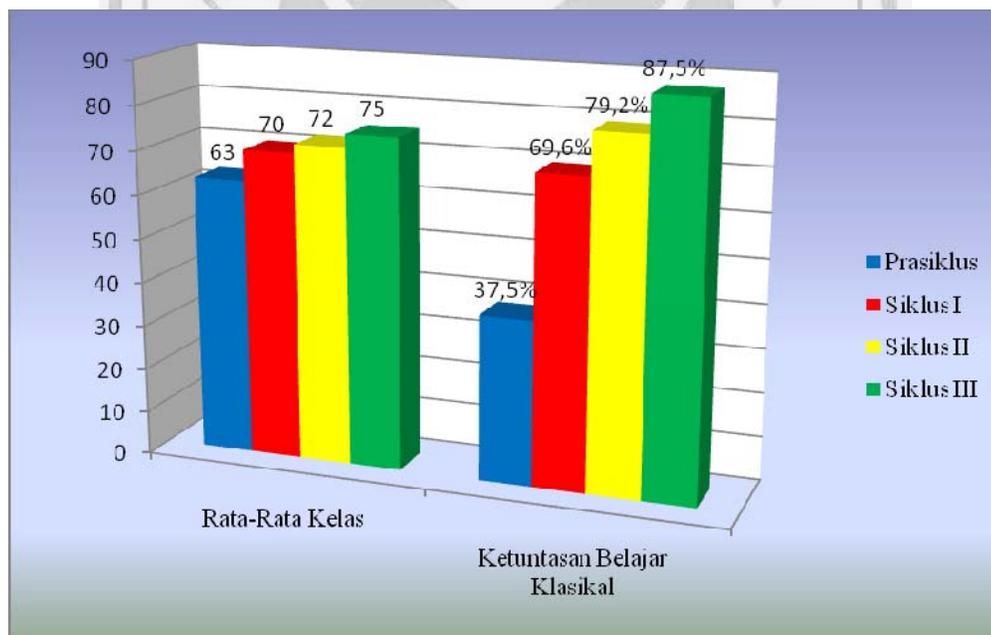
Hasil belajar siswa ranah kognitif dalam mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* telah menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal. Hasil rekapitulasi data hasil belajar siswa ranah kognitif dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4.32

Rekap Data Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Pencapaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Rata-Rata Kelas	63	70	72	75
2	Nilai Tertinggi	89	95	90	100
3	Nilai Terendah	48	40	50	45
4	Jumlah Siswa Tuntas	9	16	19	21
5	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	15	7	5	3
6	Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal	37,5%	69,6%	79,2%	87,5%
7	Kriteria	Rendah	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

Peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa tersebut akan diperjelas melalui diagram di bawah ini:

**Gambar 4.26:** Diagram Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif

Data hasil belajar siswa ranah kognitif pada tabel 4.32 dan gambar 4.26 menunjukkan peningkatan yang terjadi dalam pembelajaran PKn melalui model

pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pada tiap siklusnya. Data prasiklus menunjukkan persentase ketuntasan klasikal pada data awal 37.5% dengan kriteria rendah yaitu hanya 9 dari 24 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata kelas pada data awal adalah 63 dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 48.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I yang diikuti oleh 23 siswa, 16 dari 23 siswa telah mencapai ketuntasan klasikal dengan memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan, yaitu 62. Rata-rata kelas pada siklus I adalah 70 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40. Ketuntasan klasikal yaitu 69.9% dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat tinggi sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II, berdasarkan hasil tes yang diikuti oleh 24 siswa. 19 dari 24 siswa telah mencapai KKM yang ditentukan atau dapat dikriteriakan tuntas. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 72 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50. Ketuntasan klasikal yaitu 79.2% dengan kriteria tinggi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat tinggi sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus III.

Sedangkan pada siklus III, kegiatan tes diikuti oleh 24 siswa. Hasil tes menunjukkan 21 dari 24 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan. Rata-rata kelas pada siklus III adalah 75 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Ketuntasan klasikal yaitu 87.5% dengan kriteria sangat tinggi. Pada siklus ini, persentase ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu $\geq 80\%$ dengan kriteria sangat tinggi, sehingga penelitian dihentikan pada siklus III.

4.1.4.3.2 Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* telah menunjukkan peningkatan pada tiap pelaksanaan siklusnya. Rekapitulasi hasil belajar siswa ranah afektif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.33

Rekap Data Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No	Indikator	Perolehan Skor Rata-Rata		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kerjasama	2.35	3.08	3.42
2.	Tanggung jawab	2.26	2.58	3.83
3.	Kejujuran	3.61	3.71	3.75
4.	Disiplin	3.39	3.50	3.63
Jumlah Skor Rata-Rata		11.61	12.88	13.63
Persentase		72.6%	80.5%	85.2%
Kriteria		Baik	Baik	Sangat baik

Keterangan:

Kriteria penilaian hasil belajar siswa ranah afektif dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* disajikan dalam tabel berikut.

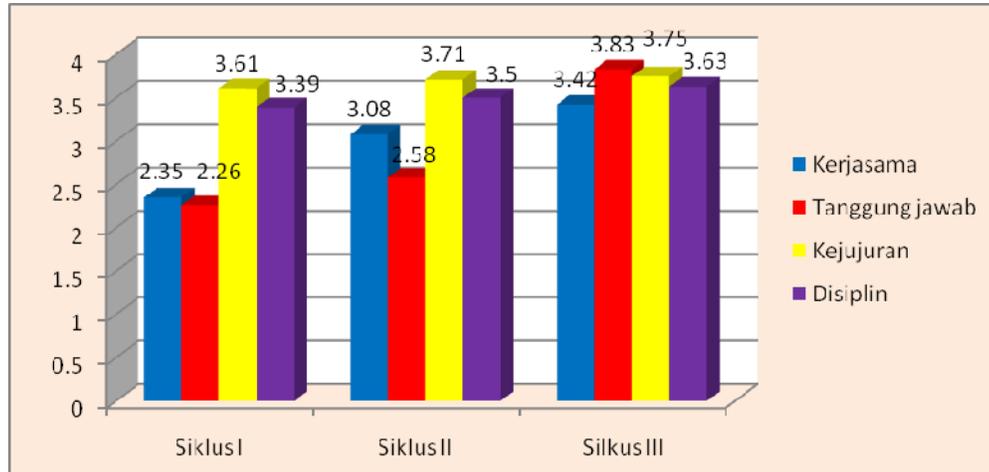
Tabel 4.34

Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Skor	Kriteria
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat baik
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik

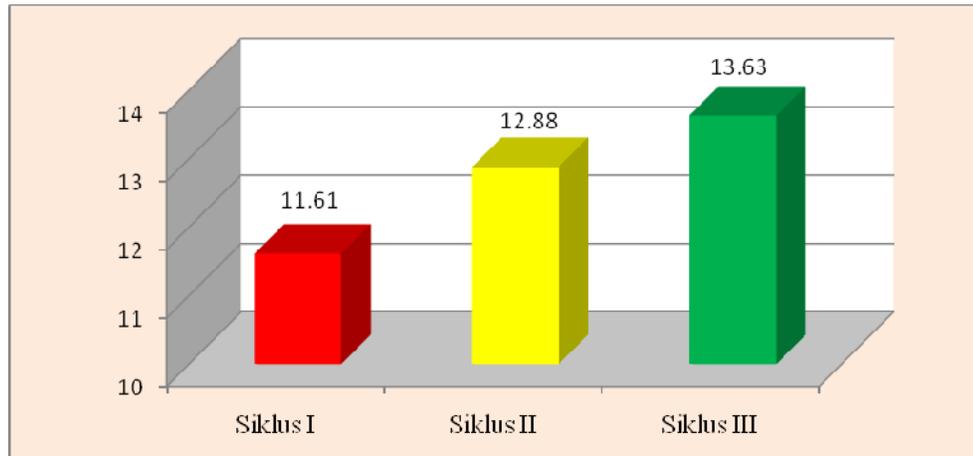
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang

Peningkatan yang terjadi pada tiap indikator pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III ditunjukkan oleh diagram berikut:



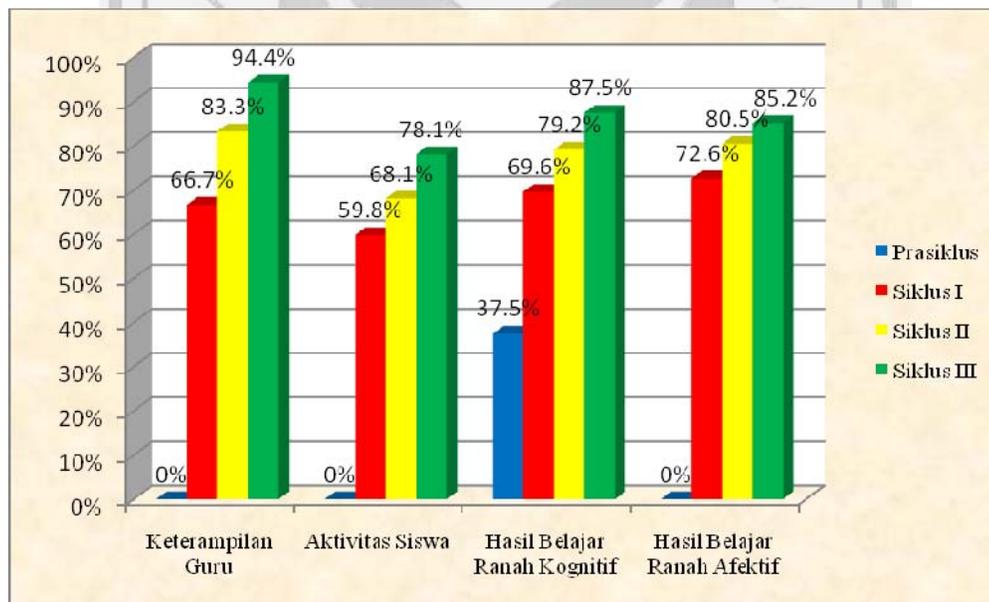
Gambar 4.27: Diagram Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif

Berdasarkan rekapitulasi data hasil belajar siswa ranah afektif dapat diketahui bahwa pada siklus I, skor rata-rata hasil belajar ranah afektif yang diperoleh siswa adalah 11.61 dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat yaitu 12.88 dengan kriteria sangat baik, kemudian pada siklus III juga meningkat yaitu skor rata-rata 13.63 dengan kriteria sangat baik. Peningkatan hasil belajar tiap siklus disajikan dalam gambar diagram berikut.



Gambar 4.28: Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

hasil belajar ranah kognitif serta hasil belajar ranah afektif pada prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III disajikan pada gambar diagram berikut.



Gambar 4.29: Diagram Peningkatan Keterampilan Guru, Aktivitas Siswa, dan Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

4.2 PEMBAHASAN

4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian

4.2.1.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru

Kegiatan pembelajaran dapat dikelola secara lebih efektif jika guru menguasai keterampilan dasar mengajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mewajibkan guru menguasai 4 kompetensi, salah satunya kompetensi pedagogis. Kompetensi pedagogis berkaitan dengan kemampuan guru mengelola pembelajaran agar dapat dilaksanakan dengan baik. Untuk itu, guru perlu menguasai berbagai kemampuan, salah satunya menguasai keterampilan dasar mengajar. Turney (dalam Winataputra, 2004:7.2) menyatakan bahwa terdapat 8 keterampilan dasar mengajar yang dianggap menentukan keberhasilan pembelajaran, yaitu:

- a. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran
- b. Keterampilan mengadakan variasi
- c. Keterampilan menjelaskan
- d. Keterampilan bertanya
- e. Keterampilan mengelola kelas
- f. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil
- g. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan
- h. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada teori keterampilan guru yang disampaikan oleh Turney (dalam Winataputra, 2004:7.2) yang dipadukan dengan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*,

sehingga diperoleh 9 indikator keterampilan guru yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*

Pada indikator membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan *powerpoint*, skor yang diperoleh pada siklus I adalah 3 dengan deskriptor yang tampak yaitu guru telah menyiapkan media kartu dan *powerpoint* untuk menarik perhatian siswa, melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan yang mengaitkan antara kehidupan sehari-hari dengan materi yang akan dibahas, serta memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran. Namun, guru belum memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Siklus II guru masih memperoleh skor 3 seperti siklus sebelumnya dengan menunjukkan 3 deskriptor yang tampak. Sedangkan pada siklus III, guru memperoleh skor 4 dengan menunjukkan keempat deskriptor yaitu menarik perhatian siswa dengan media kartu dan *powerpoint*, melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pelajaran pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dibahas, Guru sudah mampu menarik perhatian siswa siswa dan memotivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan yang dilaksanakan pada indikator tersebut sesuai komponen keterampilan membuka pelajaran yang yang diungkapkan oleh Anitah (2011:8.3) yang meliputi menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan, dan membuat kaitan.

b. Menggunakan media *powerpoint*

Guru memperoleh skor 4 pada indikator menggunakan media *powerpoint* baik pada siklus I, siklus II maupun siklus III. Selama pembelajaran berlangsung guru telah menunjukkan 4 deskriptor yaitu media *slide powerpoint* yang ditayangkan menarik perhatian siswa, media sesuai dengan materi yang dibahas, media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti, serta media sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

Hal tersebut sesuai dengan keterampilan mengadakan variasi menurut Winataputra (2004:7.45) yang meliputi variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam pola interaksi dan variasi dalam penggunaan media. Variasi dalam penggunaan media meliputi alat bantu pengajaran yang dapat dilihat, alat bantu pengajaran yang dapat didengar serta alat bantu pengajaran yang dapat diraba dan dimanipulasi. Media *powerpoint* yang dibuat termasuk alat bantu pengajaran yang dapat dilihat dan alat bantu yang dapat didengar.

Penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran juga sesuai dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2010:5) yang menyatakan bahwa penggunaan media memiliki kontribusi agar penyampaian pesan lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, Arsa (2007:6-4) menyatakan bahwa *powerpoint* mampu menggabungkan semua unsur

media teks, video, animasi, gambar dan suara menjadi satu kesatuan sehingga dapat membantu mengurangi kesan verbalistik. Daryanto (2010:145) juga mengungkapkan kelebihan media *powerpoint* yaitu penyajiannya menarik, merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, serta informasi secara visual akan lebih mudah dipahami daripada informasi secara verbal.

c. Menjelaskan konsep pembelajaran

Pada siklus I, guru memperoleh skor 2 yang ditunjukkan dengan munculnya 2 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas dan menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Akan tetapi, guru belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi serta belum mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan karena setelah selesai menjelaskan satu *slide*, guru langsung meneruskan ke *slide* selanjutnya.

Peningkatan terjadi pada siklus II, guru memperoleh skor 3 yang ditunjukkan dengan munculnya 3 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas, menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa, serta mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan. Akan tetapi, meskipun tempo dalam menjelaskan tidak terlalu cepat, guru belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi sehingga dalam menjelaskan masih terkesan datar. Pada siklus III, guru

masih memperoleh skor 3 yang ditunjukkan dengan munculnya 3 deskriptor yaitu menyampaikan materi secara jelas dan menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa, serta mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan. Guru masih belum memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi sehingga masih terkesan datar sehingga tidak ada bagian yang ditegaskan. Akan tetapi, guru sudah berusaha memberikan kata kunci pada beberapa istilah dengan memberikan warna tulisan yang berbeda.

Kegiatan menjelaskan sudah sesuai dengan pendapat Rusman (2012:86) yang menyatakan bahwa keterampilan menjelaskan dalam pembelajaran adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasi secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lainnya. Komponen keterampilan menjelaskan meliputi kegiatan merencanakan penjelasan yang berkaitan dengan isi pesan atau materi pembelajaran yang akan dijelaskan dan kegiatan menyajikan penjelasan yang meliputi kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, pemberian tekanan dan balikan.

d. Mengajukan pertanyaan kepada siswa

Pada siklus I, guru telah menunjukkan 2 deskriptor sehingga memperoleh skor 2. Deskriptor yang ditunjukkan yaitu mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan dan memberikan waktu berpikir untuk siswa. Akan tetapi, guru belum mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat sehingga masih ada siswa yang bingung terhadap pertanyaan

yang disampaikan, serta guru belum memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa. Guru masih menunjuk siswa tertentu untuk menjawab pertanyaan yang disampaikan.

Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya, guru memperoleh skor 3 pada siklus II dengan menambah 1 deskriptor yang tampak yaitu memberikan pertanyaan secara menyebar ke seluruh siswa. Akan tetapi pada siklus III, guru belum mampu memunculkan deskriptor yang belum nampak sebelumnya yaitu mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat sehingga skor yang diperoleh adalah 3.

Kegiatan yang tampak pada indikator mengajukan pertanyaan kepada siswa sudah sesuai dengan pendapat Anita (2011: 7.8) mengenai komponen keterampilan bertanya yang meliputi, pengajuan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan kearah jawaban yang diminta, pemindahan giliran menjawab, penyebaran pertanyaan, pemberian waktu berpikir, dan pemberian tuntunan.

e. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi

Guru memperoleh skor 3 pada siklus I dengan menunjukkan 3 deskriptor yaitu menyampaikan aturan pembentukan kelompok, memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi, serta membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk didiskusikan. Deskriptor yang belum muncul pada indikator ini adalah mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok. Setelah diadakan refleksi siklus I, guru mampu memunculkan deskriptor yang

belum muncul sebelumnya sehingga memperoleh skor 4. Pada siklus III, guru juga memperoleh skor 4 dengan memunculkan keempat deskriptor.

Kegiatan pada deskriptor mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok diskusi merupakan keterampilan mengelola kelas dalam bentuk kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2011:8.36) tentang komponen keterampilan mengelola kelas. Komponen keterampilan mengelola kelas dibagi menjadi dua, yaitu keterampilan yang bersifat preventif dan keterampilan yang bersifat resesif. Keterampilan yang bersifat preventif meliputi: menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur, dan memberi penguatan. Sedangkan keterampilan yang bersifat resesif, meliputi: memodifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah.

Pelaksanaan kegiatan ini juga sesuai dengan langkah ketiga dalam pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim (dalam Hamdani, 2010:34) yaitu mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. Guru menjelaskan kepada siswa aturan membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

f. Memberi kesempatan kepada siswa mendiskusikan kartu soal

Guru memperoleh skor 2 pada siklus I dengan menunjukkan 2 deskriptor yaitu memberi waktu kepada kelompok untuk berdiskusi dan berkeliling membimbing kelompok. Sedangkan 2 deskriptor lain yang

belum muncul dalam pembelajaran adalah mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian.

Peningkatan terjadi pada siklus II, guru memperoleh skor 3 dengan memunculkan 1 deskriptor yang belum nampak sebelumnya yaitu menuliskan hasil diskusi pada kartu isian. Peningkatan kembali terjadi pada siklus III dengan menunjukkan keempat deskriptor yaitu memberi waktu kepada kelompok untuk berdiskusi, berkeliling membimbing kelompok, mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok, dan membimbing siswa menuliskan hasil diskusi pada kartu isian.

Kegiatan pada indikator memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal merupakan keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil untuk mendiskusikan kartu soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Rusman (2012:89) yang menyatakan bahwa keterampilan membimbing kelompok kecil merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara berkelompok. Anitah (2011:8.20) menyatakan pendapatnya tentang komponen keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, yaitu memusatkan perhatian, memperjelas masalah atau uraian pendapat, menganalisis pandangan, meningkatkan uraian, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, serta menutup diskusi.

Selain itu, kegiatan memberi kesempatan kepada siswa mendiskusikan kartu soal juga sesuai dengan langkah keempat dalam

pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Ibrahim (dalam Hamdani, 2010:34) yaitu membimbing kelompok bekerja dan belajar. Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka serta meluruskan jika terjadi kesalahan konsep. Melalui kerja kelompok, siswa dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

g. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok

Pada indikator memberikan penilaian hasil kerja kelompok siklus I, guru memperoleh skor 3. Deskriptor yang muncul adalah meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya, meminta kelompok lain memberikan tanggapan dan mengoreksi jawaban masing-masing kelompok. Akan tetapi, guru belum menilai hasil kerja kelompok pada kartu isian karena keterbatasan waktu akibat diskusi yang tidak tepat waktu sehingga guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil diskusinya.

Pada siklus II, guru masih memperoleh skor 3 karena hanya mampu memunculkan deskriptor yang muncul pada siklus I. Peningkatan terjadi pada siklus III dengan memunculkan 1 deskriptor lagi, yaitu menilai hasil kerja kelompok. Hal ini dilakukan guru ketika siswa mengerjakan soal evaluasi, sehingga di akhir pembelajaran guru dapat mengumumkan kelompok terbaik.

Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok merupakan salah satu keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan. Guru

perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara klasikal, kelompok kecil ataupun perorangan sesuai dengan topik yang dibahas, tujuan yang ingin dicapai dan waktu yang tersedia saat proses pembelajaran sehingga kegiatan ini merupakan kegiatan bagi siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya secara klasikal serta memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain. Hal ini sesuai dengan pendapat Anitah (2011:8.51) yang menjelaskan komponen keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan meliputi: keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, serta keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran.

h. Memberi penguatan

Pada siklus I, guru memperoleh skor 2 dengan menunjukkan 2 deskriptor yaitu memberi penguatan verbal dan memberi penguatan gestural/ gerakan. Deskriptor yang belum muncul yaitu memberi penguatan dengan sentuhan dan memberi penguatan berupa tanda atau benda. Pada siklus II terjadi peningkatan dengan menunjukkan 1 deskriptor yang belum muncul sebelumnya, yaitu memberi penguatan dengan sentuhan. Guru memperoleh skor 4 pada siklus III dengan menunjukkan keempat deskriptor, yaitu memberi penguatan verbal, memberi penguatan gestural/ gerakan, memberi penguatan dengan sentuhan, serta memberi penguatan dengan tanda atau benda.

Kegiatan tersebut sesuai dengan pendapat Anita (2011:7.25) tentang komponen-komponen keterampilan memberi penguatan, yaitu penguatan verbal, penguatan gestural, penguatan dengan gerak mendekati, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan, dan penguatan dengan pemberian simbol atau benda.

i. Menutup kegiatan pembelajaran

Guru memperoleh skor 3 pada siklus I dengan menunjukkan 3 deskriptor yaitu meninjau kembali materi yang telah diberikan, membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran serta memberikan soal evaluasi tertulis. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan menunjukkan 4 deskriptor. Deskriptor yang belum nampak pada siklus sebelumnya yaitu memberikan tindak lanjut telah nampak pada siklus II. Pada siklus III, guru tetap memperoleh skor 4 dengan menunjukkan keempat deskriptor.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Anita (2011:8.9) yang menyebutkan komponen menutup pelajaran meliputi kegiatan meninjau kembali (mereviu), mengevaluasi (menilai), dan memberikan tindak lanjut. Pendapat tersebut diperkuat oleh Winataputra (2004:8.3-5) yang menyatakan bahwa keterampilan menutup pelajaran bertujuan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dibahas dan mengetahui keberhasilan siswa dan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan dan didukung dengan hasil catatan lapangan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru pada setiap siklusnya. Pada siklus I keterampilan guru memperoleh skor 24 dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II yaitu memperoleh skor 30 dengan kriteria sangat baik, dan selanjutnya pada siklus III skor yang diperoleh meningkat lagi menjadi 34 dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan guru.

4.2.1.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan tersebut mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, menjawab pertanyaan guru, bekerjasama dalam kelompok, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) membuat 177 kegiatan siswa yang dikelompokkan sebagai berikut:

- a. *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, misalnya: menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- c. *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writing activities*, misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- e. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup

Aktivitas siswa yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada teori Aktivitas siswa yang dikemukakan oleh Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) yang dipadukan dengan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, sehingga diperoleh 9 indikator aktivitas siswa yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menanggapi apersepsi

Pada siklus I, rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.0. Sebagian besar siswa telah menjawab pertanyaan guru saat apersepsi dan memperhatikan ilustrasi yang disampaikan oleh guru. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan perolehan skor 2.3 karena terdapat 8 siswa yang memunculkan deskriptor baru, yaitu mengulangi materi pada pertemuan sebelumnya.

Selanjutnya, pada siklus III rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.7. Sebagian besar siswa telah menjawab pertanyaan guru saat apersepsi, memperhatikan ilustrasi yang disampaikan oleh guru, dan mengulangi materi pada pertemuan sebelumnya. Akan tetapi, hanya beberapa siswa yang membuka buku catatan untuk mengingat materi pertemuan sebelumnya.

Aktivitas siswa menanggapi apersepsi telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities* dan *mental activities*. Contoh kegiatan pada *Visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Kegiatan yang termasuk pada *oral activities* misalnya menyatakan, merumuskan, bertanya, menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato. Sedangkan kegiatan yang termasuk *mental activities* yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.

b. Memperhatikan media *powerpoint*

Rata-rata skor aktivitas siswa siklus I pada indikator memperhatikan media *powerpoint* yaitu 2.5. Sebagian besar siswa antusias memperhatikan media *powerpoint* dan menyimak informasi yang ditampilkan. Akan tetapi, masih ada siswa yang sikap duduknya kurang baik saat memperhatikan media yaitu duduk miring berbicara dengan temannya sambil

memperhatikan media, ada yang meletakkan kepala di meja dan ada bertopang dagu.

Pada siklus II, rata-rata skor yang diperoleh mengalami peningkatan yaitu 2.9. Hanya 2 siswa yang menyimpulkan materi yang ditayangkan pada media *powerpoint* secara lisan. Sedangkan pada siklus III, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.1. Sebagian besar siswa telah memperhatikan media dengan sikap duduk yang baik, antusias memperhatikan media, serta menyimak informasi yang ditampilkan. Di akhir penyayangan media, guru melakukan tanya jawab sehingga siswa dapat menyimpulkan materi yang ditayangkan.

Aktivitas siswa pada indikator memperhatikan media *powerpoint* telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *visual activities*, *emotional activities* dan *listening activities*. Kegiatan yang termasuk *visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Kegiatan yang termasuk *emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. Sedangkan kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.

c. Memperhatikan penjelasan guru

Indikator memperhatikan penjelasan guru memperoleh rata-rata skor 2.2 pada siklus I. Sebagian besar siswa telah memperhatikan dengan sikap duduk yang baik dan menyimak penjelasan guru. Akan tetapi hanya

beberapa siswa yang fokus memperhatikan penjelasan guru sedangkan siswa lainnya tidak fokus atau masih melakukan pekerjaan lain seperti berbicara dengan temannya, mengganggu temannya, dan memainkan bolpoin yang dipegangnya. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.5. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memperhatikan dengan sikap duduk yang baik, menyimak penjelasan guru, dan fokus memperhatikan penjelasan guru. Hanya beberapa siswa yang bersedia menyalin materi yang disampaikan ke buku catatannya.

Aktivitas siswa pada indikator memperhatikan penjelasan guru telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *visual activities*, *emotional activities*, *writing activities* dan *listening activities*. Kegiatan yang termasuk *visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Kegiatan yang termasuk *emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup. Kegiatan yang termasuk *writing activities* adalah menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. Sedangkan kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.

d. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran

Indikator bertanya dan menjawab dalam pembelajaran memperoleh rata-rata skor 1.8 pada siklus I. Sebagian besar siswa telah mengangkat tangannya untuk bertanya atau menjawab dan menjawab pertanyaan. Akan

tetapi, hanya beberapa siswa yang berani bertanya ketika belum paham dengan penjelasan yang diberikan oleh guru dan memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat. Pada siklus II, rata-rata skor yang diperoleh adalah 2.0. Setelah guru mendekati siswa kemudian memberikan penguatan sentuhan, siswa berani bertanya meskipun dengan suara lirih. Guru mengulangi pertanyaan yang disampaikan siswa kemudian memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab sehingga terjadi peningkatan aktivitas.

Pada siklus III, setelah guru membagikan kartu prestasi pada masing-masing kelompok untuk diisi dengan bintang keaktifan, sebagian besar siswa antusias mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab, menjawab pertanyaan, memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat sehingga terjadi peningkatan aktivitas dan rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.

Aktivitas siswa pada indikator memperhatikan penjelasan guru telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *oral activities*. Kegiatan-kegiatan yang termasuk *oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

e. Membentuk kelompok diskusi

Indikator membentuk kelompok diskusi pada siklus I memperoleh rata-rata skor 3. Sebagian besar siswa sudah tertib saat membentuk kelompok, duduk sesuai kelompoknya dan memperhatikan tugas dari guru.

Namun hanya beberapa siswa yang menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan perolehan skor rata-rata 3.45. Siswa semakin tertib saat pembentukan kelompok dan menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi. Kemudian pada siklus III, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3.54.

Aktivitas siswa dalam membentuk kelompok diskusi sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang contoh kegiatan yang termasuk *emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

f. Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok

Indikator mendiskusikan kartu soal dalam kelompok memperoleh skor rata-rata 2.8 pada siklus I, peningkatan terjadi pada siklus II dengan skor rata-rata 3 dan pada siklus III memperoleh skor rata-rata 3.3. Sebagian besar siswa telah ikut menganalisis permasalahan pada kartu soal, membantu kelompok memikirkan jawaban, mencari jawaban pada kartu jawaban. Sedangkan kegiatan menuliskan hasil diskusi pada kartu isian hanya dilakukan oleh sebagian anggota kelompok saja.

Aktivitas siswa dalam mendiskusikan kartu soal dalam kelompok sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *listening activities, writing activities, oral activities, dan mental activities*. Contoh kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Contoh kegiatan yang termasuk *writing activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan

menyalin. Contoh kegiatan yang termasuk *oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Sedangkan contoh kegiatan yang termasuk *mental activities* yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

g. Mempresentasikan hasil diskusi

Skor rata-rata yang diperoleh pada indikator mempresentasikan hasil diskusi siklus I adalah 1.7, kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dengan skor rata-rata 2. Pada siklus III, kembali terjadi peningkatan dengan skor rata-rata 2.4. Sebagian besar siswa telah memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan kelompok lain yang sedang dipresentasikan dan mengemukakan alasan/ pendapatnya dengan jelas. Akan tetapi, hanya beberapa siswa yang menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dan mampu merespon tanggapan dari kelompok lain.

Aktivitas siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *oral activities, listening activities, dan emotional activities*. Contoh kegiatan yang termasuk *oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Contoh kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato. Sedangkan contoh kegiatan *emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

h. Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru

Indikator menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru memperoleh skor rata-rata 2.2. Sebagian besar siswa telah merespon umpan dari guru dan menyimpulkan sesuai materi yang dibahas. Akan tetapi, hanya beberapa siswa yang menuliskan kesimpulan dibuku catatannya dan membacakan kesimpulannya untuk didengarkan siswa lainnya. Pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh adalah 2.7, sedangkan pada siklus III, skor rata-rata yang diperoleh mengalami peningkatan, yaitu 3.1.

Aktivitas siswa menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *oral activities*, *writing activities*, dan *listening activities*. Contoh kegiatan yang termasuk *oral activities* yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, dan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi. Contoh kegiatan yang termasuk *writing activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. Sedangkan contoh kegiatan yang termasuk *listening activities* yaitu mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.

i. Mengerjakan soal evaluasi

Pada siklus I, skor rata-rata yang diperoleh adalah 3.5, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 3.6. Pada siklus III, skor rata-rata yang diperoleh adalah 3.8. Sebagian besar siswa telah mengerjakan soal dengan tenang, sesuai

petunjuk dan mengerjakan soal tepat waktu. Akan tetapi, masih ada beberapa siswa yang menyontek jawaban temannya hingga siklus III.

Aktivitas siswa mengerjakan soal evaluasi telah sesuai dengan pendapat Dierich (dalam Sardiman, 2012:101) tentang *visual activities*, *writing activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Contoh kegiatan yang termasuk *visual activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain. Contoh kegiatan yang termasuk *writing activities* yaitu menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin. Contoh kegiatan yang termasuk *mental activities* yaitu menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan. Sedangkan contoh kegiatan yang termasuk *emotional activities* yaitu menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan dan didukung dengan hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh skor rata-rata 21.52 dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II yaitu memperoleh skor rata-rata 24.5 dengan kriteria baik, dan pada siklus III skor rata-rata yang diperoleh meningkat lagi menjadi 28.1 dengan kriteria sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

4.2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* mengalami peningkatan pada tiap pelaksanaan siklusnya. Data awal menunjukkan persentase ketuntasan klasikal pada data awal 37.5% yaitu hanya 9 dari 24 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata kelas pada data awal adalah 63 dengan nilai tertinggi 89 dan nilai terendah 48.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I yang diikuti oleh 23 siswa, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 69.9% dengan kriteria tinggi yaitu 16 dari 23 siswa telah mencapai ketuntasan klasikal. Rata-rata kelas pada siklus I adalah 70 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 40. Pada siklus II, berdasarkan hasil tes yang diikuti oleh 24 siswa diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 79.9% dengan kriteria tinggi yaitu 19 dari 24 siswa telah mencapai KKM yang ditentukan atau dapat dikriteriakan tuntas. Rata-rata kelas pada siklus II adalah 72 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40.

Sedangkan pada siklus III, kegiatan tes diikuti oleh 24 siswa, Hasil tes menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 87.5% dengan kriteria sangat tinggi yaitu 21 dari 24 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan. Rata-rata kelas pada siklus III adalah 75 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 45. Pada siklus ini, persentase ketuntasan klasikal telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 80%.

Pencapaian hasil belajar pada pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III merupakan hasil dari upaya guru dalam mengoptimalkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu

mengaktifkan siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Pencapaian hasil tersebut tidak lepas dari penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Model pembelajaran *scramble* memiliki beberapa kelebihan yang tampak langsung dalam proses pembelajaran, yaitu memudahkan siswa mencari jawaban, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal tersebut, melatih siswa untuk berpikir aktif, serta membuat pelajaran lebih menarik dan membuat siswa tertantang untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada permainan tersebut (Junaidi, 2010). Selain itu, Suhani (2010) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* memiliki tujuan berupa dampak instruksional dan dampak pengiring pada siswa. Dampak instruksional model pembelajaran *scramble* yaitu siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat dan aktif berdiskusi. Sedangkan dampak pengiringnya adalah mampu meningkatkan kerjasama secara kooperatif untuk mengerjakan tugas, lebih bertanggung jawab dan meningkatkan rasa percaya diri.

Penerapan model pembelajaran *scramble* membutuhkan sistem pendukung untuk membantu siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan sehingga sangat tepat jika media *powerpoint* diterapkan dengan model pembelajaran *scramble*. Kelebihan menggunakan media *powerpoint* yaitu penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun gambar atau foto, lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-

ulang, serta dapat disimpan dalam bentuk data optic atau magnetic sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Hasil belajar ranah afektif juga mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Penilaian hasil belajar afektif dalam penelitian ini meliputi 4 indikator yaitu kerjasama, tanggung jawab, berani, dan disiplin. Pada siklus I memperoleh skor rata-rata 11.61 dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II yaitu perolehan skor rata-rata 12.88 dengan kriteria baik. Peningkatan juga terjadi pada siklus III dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 13.63 dengan kriteria sangat baik.

Kegiatan yang dilakukan dalam penilaian hasil belajar afektif telah sesuai dengan pendapat Suprijono (2009:12) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:86) juga menyampaikan tiga ranah sebagai perubahan hasil belajar, salah satunya adalah penguasaan nilai-nilai sikap (afektif). Oleh karena itu, hasil belajar ranah afektif dapat dilihat dari perasaan, sikap, minat, dan nilai yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.

4.2.2 Uji Hipotesis

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam pembahasan, maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN

Bendan Ngisor Semarang. Dengan demikian hipotesis yang telah diajukan terbukti kebenarannya. Oleh karena itu, penelitian dihentikan sampai pada siklus III karena sudah mencapai hasil yang optimal.

4.2.3 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian pada pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* memberikan pengalaman baru terhadap peneliti dan kolaborator, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok serta melatih siswa untuk berorganisasi dalam lingkup kecil yaitu kelompok diskusi. Implikasi yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

4.2.3.1 Implikasi Teoritis

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang menyajikan kartu untuk kegiatan diskusi sehingga kegiatan pembelajaran dilaksanakan sambil bermain mencocokkan kartu yang dibagikan kepada masing-masing kelompok. Model ini melibatkan seluruh anggota dalam kelompok diskusi sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan media *powerpoint* dalam pembelajaran diharapkan mampu mengurangi kesan verbalisme, memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan antusias siswa dalam memperhatikan penjelasan guru. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya mengenai penerapan

model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran inovatif.

4.2.3.2 Implikasi Praktis

Pada pelaksanaan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*, aktivitas siswa mengalami perubahan. Sebagian besar siswa yang awalnya cenderung pasif menjadi aktif saat diterapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*. Penggunaan media *powerpoint* membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sehingga konsep yang diajarkan ke siswa lebih mudah diterima. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa maupun ketuntasan klasikal yang meningkat pada tiap siklusnya. Penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan guru dalam menerapkan model pembelajaran inovatif pada pembelajaran PKn maupun mata pelajaran lainnya.

4.2.3.3 Implikasi Pedagogis

Model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan siswa terutama dalam kegiatan diskusi. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta mengembangkan sikap aktif siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* akan terasa menyenangkan karena siswa melaksanakan kegiatan

diskusi sambil bermain kartu serta dapat memperluas pengetahuannya melalui kegiatan diskusi yang dituliskan pada kartu isian. Penelitian ini dapat menambah referensi guru untuk menerapkan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PKn.



BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang diperoleh simpulan sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh skor 24 dengan kriteria baik. Pada siklus II meningkat dengan perolehan skor 30 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya pada siklus III meningkat dengan jumlah skor yang diperoleh 34 dengan kriteria sangat baik.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I memperoleh jumlah skor rata-rata 21.52 dengan kriteria baik. Kemudian meningkat pada siklus II dengan jumlah skor rata-rata yang diperoleh yaitu 24.5 dengan kriteria baik. Pada siklus III meningkat dengan jumlah skor 28.1 dengan kriteria sangat baik.
- c. Hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan. Pada siklus I, ketuntasan klasikal sebesar 69.9% dengan kriteria tinggi dan rata-rata kelas

70. Peningkatan terjadi pada siklus II dengan ketuntasan klasikal mencapai 79.2% dengan kriteria tinggi dan rata-rata kelas 72. Peningkatan juga terjadi pada siklus III dengan ketuntasan klasikal 87.5% dengan kriteria sangat tinggi dan rata-rata kelas 75. Hasil belajar ranah afektif juga mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh skor rata-rata 11.61 dengan kriteria baik, kemudian meningkat pada siklus II yaitu perolehan skor rata-rata 12.88 dengan kriteria baik. Peningkatan juga terjadi pada siklus III dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 13.63 dengan kriteria sangat baik.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang. Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

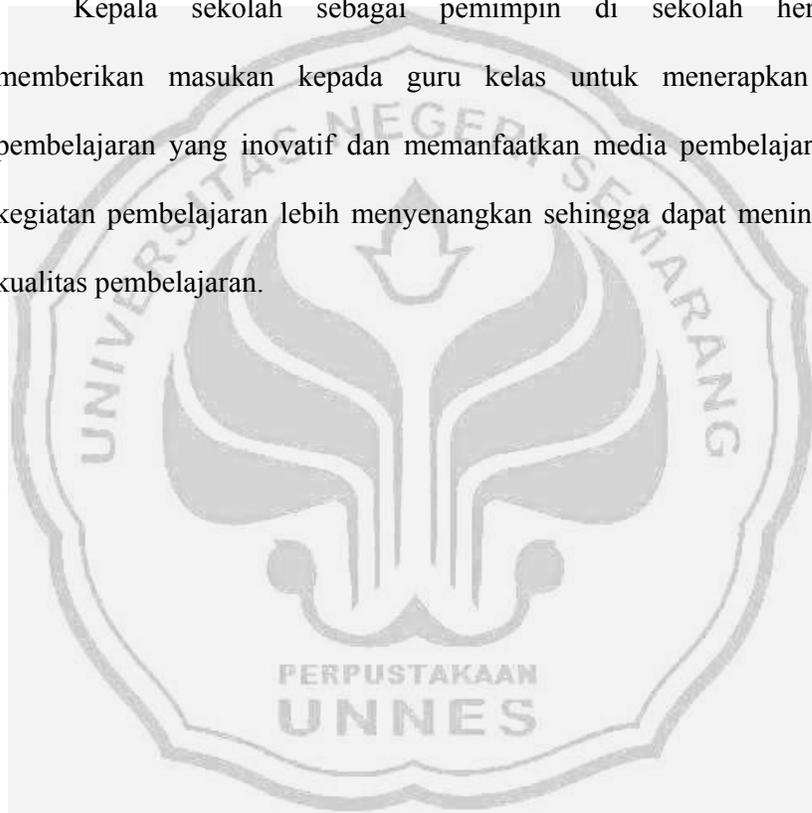
Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inovatif dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran *scramble* merupakan pembelajaran yang menggunakan permainan kartu sehingga sangat baik diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media *powerpoint* yang dapat disajikan dengan video juga cocok diterapkan di semua mata pelajaran sehingga penggunaannya perlu dimaksimalkan.

b. Bagi siswa

Siswa perlu meningkatkan keaktifannya dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Kepala sekolah sebagai pemimpin di sekolah hendaknya memberikan masukan kepada guru kelas untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan memanfaatkan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya
- _____, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Anitah, Sri dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- _____. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsa, dkk. 2007. *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- BSNP. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- _____. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Puskur Depdiknas
- E'en. 2012. *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas V di SDN Dukuh 01 Salatiga*. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana. <http://repository.library.uksw.edu/handle/123456789/943> diakses pada 18 Mei 2013 pukul 21.15 WIB
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hernawan, Asep Herry, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Junaidi, Mahbub. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. <http://manjherity09.blogspot.com/2011/11/taksonomi-bloom.html> diakses pada tanggal 13 Januari 2013 pukul 20.05 WIB

- Kurnia, Ingridwati dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Kusmiati, Sri. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 012 Sari Makmur, Kecamatan Pangkalan Lesung, Kab. Pelalawan*.
http://lib.unri.ac.id/skripsi/index.php?p=show_detail&id=40556 diakses pada tanggal 18 Mei 2013 pukul 21.25 WIB
- Kusumawati, Ida Dwi. 2011. *Kebutuhan Warga Negara*.
<http://idadhoe.blogspot.com/2011/12/kebutuhan-warga-negara.html> diakses pada tanggal 18 Mei 2013 pukul 21.18 WIB
- Lay, Febri Belandina. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA pada Mata Pelajaran PKn SDN Madyopuro 4 Kecamatan Kedungkandang kota Malang*. Skripsi Universitas Negeri Malang.
<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=49687> diakses pada tanggal 13 Januari 2013 pukul 19.45 WIB
- Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Oktaria, Ike. 2012. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Powerpoint untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III SDN Cemorokandang 2 Malang*. Skripsi Universitas Negeri Malang <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=55985> diakses pada tanggal 13 Januari 2013 pukul 19.38 WIB
- Poerwanti, Endang. 2007. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Siddiq, M. Djauhar, dkk. 2007. *Pengembangan Bahan Pelajaran SD*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas
- Sapriya. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)*. Jakarta: Dirjen Diktis

- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Supratiknya. 2012. *Penilaian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Sudrajat, Akhmad. 2010. *Teknik Pengumpulan Data dalam Pendidikan*. <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/11/10/tentang-pengumpulan-data/> diakses pada tanggal 21 Januari 2013 pukul 21.34 WIB
- Sugandi, Achmad. 2005. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Suhani, Agus. 2010. *Implementasi Model Pembelajaran Scramble*. <http://agussambeng.blogspot.com/2010/10/implementasi-model-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 3 Januari 2013 pukul 19.35 WIB
- Sukestiyarno dan Wardono. 2009. *Statistika*. Semarang: UNNES Press
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Massmedia
- Winataputra, Udin S dkk. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- _____. 2011. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yasa, Doantara. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*. <http://ipotes.wordpress.com/2008/05/24/prestasi-belajar/> diakses pada tanggal 13 Januari 2013 pukul 19.58 WIB



LAMPIRAN





LAMPIRAN 1

INSTRUMEN PENELITIAN

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor kota Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/ Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran <i>scramble</i> berbasis <i>powerpoint</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i> 2. Menggunakan media <i>powerpoint</i> 3. Menjelaskan konsep pembelajaran 4. Mengajukan pertanyaan kepada siswa 5. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi 6. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal 7. Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok 8. Memberi penguatan 9. Menutup kegiatan pembelajaran 	<p>-Guru</p> <p>-Foto</p>	<p>- Lembar observasi</p> <p>- Catatan lapangan</p>
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn melalui model	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanggapi apersepsi 2. Memperhatikan media <i>powerpoint</i> 3. Memperhatikan penjelasan 	<p>- Siswa</p> <p>- Foto</p>	<p>- Lembar observasi</p> <p>- Catatan lapangan</p>

	pembelajaran <i>scramble</i> berbasis <i>powerpoint</i>	guru 4. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran 5. Membentuk kelompok diskusi 6. Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok 7. Mempresentasikan hasil diskusi 8. Menyimpulkan materi pelajaran 9. Mengerjakan soal evaluasi		
3.	Hasil belajar siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor dalam pembelajaran PKn melalui model pembelajaran <i>scramble</i> berbasis <i>powerpoint</i>	Ranah Kognitif: 1. Menjelaskan pengertian organisasi 2. Menyebutkan ciri-ciri organisasi 3. Menjelaskan manfaat berorganisasi 4. Menerapkan cara berorganisasi yang baik 5. Menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah 6. Menjelaskan pembagian organisasi di masyarakat beserta contohnya. 7. Membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan	-Siswa -Foto	- Tes tertulis - Tes proses

		masyarakat		
		8. Menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi		
		9. Menyebutkan peran anggota dalam organisasi		
		10. Menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi		
		Ranah Afektif:		
		1. Kerjasama		
		2. Tanggung jawab		
		3. Kejujuran		
		4. Disiplin		

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT**
Siklus.....

Nama Guru : Retno Asih

Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas/Semester : VA / 2

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!
3. Skor penilaian
Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak

Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	a. Menyiapkan media kartu dan <i>powerpoint</i> untuk menarik perhatian siswa b. Melakukan apersepsi c. Memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran d. Memberikan motivasi							
2.	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	a. Media yang ditayangkan menarik perhatian siswa b. Media sesuai dengan materi yang dibahas c. Media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti d. Media sesuai dengan tingkat berpikir siswa							

3.	Menjelaskan konsep pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan materi secara jelas b. Menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa c. Memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi d. Memeriksa pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan 							
4.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan b. Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat c. Pertanyaan diberikan secara menyebar ke seluruh siswa d. Memberikan waktu berfikir untuk siswa 							

5.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan aturan pembentukan kelompok b. Mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok c. Memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan 							
6.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberi waktu pada kelompok untuk berdiskusi b. Berkeliling dalam membimbing kelompok c. Mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok d. Membimbing siswa untuk menuliskan hasil diskusi pada kartuisian 							
7.	Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya b. Meminta kelompok lain memberikan tanggapan c. Mengoreksi jawaban masing-masing 							

		kelompok d. Menilai hasil diskusi kelompok pada kartu isian							
8.	Memberi penguatan	a. Memberi penguatan verbal b. Memberi penguatan gestural c. Memberi penguatan dengan sentuhan d. Memberi penguatan berupa tanda atau benda							
9.	Menutup kegiatan pembelajaran	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan b. Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran c. Memberikan soal evaluasi tertulis d. Memberikan tindak lanjut							
Jumlah Skor									

Jumlah Skor = Kriteria.....

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 36

n = banyaknya skor = 37

K_1 = kuartil pertama

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

$$K_1 = 8 + \frac{1}{2} (9-8) = 8.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 8.5

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

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9.5$$

K_2 = median

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

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

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

Jadi, nilai K_2 adalah 18

K_3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4} (n+1)$$

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

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28.5$$

$$K_3 = 27 + \frac{1}{2} (28 - 27) = 27.5$$

Jadi, nilai K_3 adalah 27.5

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria	Keterangan
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik	Tuntas
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, April 2013
Observer,

.....
NIP
LEMBAR PENGAMATAN A
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT

Siklus....

- Nama siswa :
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk :
 1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
 2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 3. Skor penilaian
 Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
 Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check	Tingkat	Skor
----	-----------	------------	-------	---------	------

			(√)	kemampuan				
				0	1	2	3	4
1	Menanggapi apersepsi	a. Menjawab pertanyaan pada saat apersepsi b. Memperhatikan ilustrasi yang disampaikan guru c. Mengulangi materi yang disampaikan guru pada pertemuan sebelumnya d. Membuka buku untuk mengingat materi pada pertemuan sebelumnya						
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	a. Memperhatikan media yang ditampilkan dengan sikap duduk yang baik b. Antusias memperhatikan media yang ditampilkan c. Menyimak informasi yang ditampilkan d. Menyimpulkan isi dari media yang ditampilkan						

3.	Memperhatikan penjelasan guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan dengan sikap duduk yang baik b. Fokus memperhatikan penjelasan guru c. Menyimak penjelasan guru d. Menyalin materi yang disampaikan oleh guru di buku catatan 				
4.	Bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengangkat tangan untuk bertanya atau menjawab pertanyaan b. Bertanya pada guru ketika belum paham c. Menjawab pertanyaan d. Memberikan alasan terhadap jawaban yang disampaikan dengan tepat 				
5.	Membentuk kelompok diskusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Tertib saat membentuk kelompok b. Siswa duduk sesuai kelompoknya c. Siswa memperhatikan penjelasan tentang tugas yang akan dilaksanakan d. Siswa menyiapkan alat tulis untuk kegiatan diskusi 				

6.	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Ikut menganalisis permasalahan yang diberikan oleh guru pada kartu soal b. Membantu kelompok memikirkan jawaban c. Mencari jawaban pada kartu jawaban yang tersedia d. Menuliskan hasil diskusi pada kartu isian yang disediakan 				
7.	Mempresentasikan hasil diskusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyampaikan hasil diskusi di depan kelas b. Mengemukakan alasan dengan jelas c. Menanggapi hasil kerja kelompok lain d. Merespon tanggapan dari kelompok lain 				
8.	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Merespon umpan dari guru b. Menulis kesimpulan materi di buku catatan c. Menyimpulkan sesuai dengan materi yang telah dibahas d. Menjelaskan kembali materi yang telah dibahas 				

9.	Mengerjakan soal evaluasi	a. Mengerjakan soal dengan tenang b. Mengerjakan soal secara mandiri c. Mengerjakan soal sesuai petunjuk d. Mengerjakan soal dengan waktu yang telah ditentukan							
Jumlah Skor									

Jumlah Skor = Kriteria.....

Keterangan Penilaian:

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 36

n = banyaknya skor = 37

K₁ = kuartil pertama

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

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

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9.5$$

$$K_1 = 8 + \frac{1}{2} (9-8) = 8.5$$

Jadi, nilai K₁ adalah 8.5

K₂ = median

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

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

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

Jadi, nilai K_2 adalah 18

K_3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n + 1)$$

$$K_3 = 27 + \frac{1}{2}(28 - 27) = 27.5$$

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

Jadi, nilai K_3 adalah 27.5

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28.5$$

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor	Kriteria	Keterangan
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik	Tuntas
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, April 2013
Observer,

.....
NIM



LAMPIRAN 2
PERANGKAT PEMBELAJARAN
SIKLUS I

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN BENDAN NGISOR
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN)
Kelas : V
Semester : 2
STANDAR KOMPETENSI : 3. Memahami kebebasan berorganisasi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1. Mendeskripsikan pengertian organisasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian organisasi. ▪ Ciri-ciri organisasi. ▪ Manfaat berorganisasi ▪ Ciri-ciri organisasi yang baik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjelaskan pengertian organisasi. ▪ Siswa menyebutkan ciri-ciri organisasi ▪ Siswa berdiskusi dan memperkirakan manfaat organisasi ▪ Siswa berdiskusi dan memperkirakan ciri organisasi yang baik dan menerapkannya. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian organisasi ▪ Menyebutkan ciri-ciri organisasi ▪ Menjelaskan manfaat berorganisasi. ▪ Menerapkan cara berorganisasi yang baik 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian tertulis. ▪ Penilaian unjuk kerja (Keterlibatan anak dalam diskusi). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apa saja manfaat mengikuti organisasi? 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSE karangan Najib Sulhan ▪ BSE karangan Setiati Widihastuti ▪ Kartu Soal ▪ <i>Powerpoint</i>
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Kerjasama, Disiplin, Tanggung jawab, dan kejujuran								

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 1

Satuan Pendidikan : SDN Bendan Ngisor
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
 Kelas/Semester : VA/ 2
 Hari, tanggal : Kamis, 11 April 2013
 Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 Pertemuan)

- I. Standar Kompetensi**
3. Memahami kebebasan berorganisasi
- II. Kompetensi Dasar**
- 3.1 Mendeskripsikan pengertian organisasi
- III. Indikator**
- 3.1.1 Menjelaskan pengertian organisasi
 3.1.2 Menyebutkan 4 ciri-ciri organisasi
 3.1.3 Menjelaskan manfaat berorganisasi
 3.1.4 Menerapkan cara berorganisasi yang baik
- IV. Tujuan Pembelajaran**
1. Melalui tayangan *powerpoint* tentang organisasi, siswa dapat menjelaskan pengertian organisasi dengan tepat.
 2. Melalui tayangan *powerpoint* yang berisi gambar kegiatan organisasi, siswa dapat menyebutkan 4 ciri-ciri organisasi dengan tepat.
 3. Melalui kartu soal yang dikerjakan berkelompok, siswa dapat menjelaskan manfaat berorganisasi dengan tepat.
 4. Melalui kartu soal yang dikerjakan berkelompok, siswa dapat menerapkan cara berorganisasi yang baik dengan tepat
- Karakter yang diharapkan:** kerjasama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab
- Analisis Muatan Materi:**
- Konsep : Pemahaman tentang organisasi, manfaat berorganisasi serta cara berorganisasi yang baik

- Nilai : nilai kesopanan, persatuan, dan sosial
- Moral : Rendah hati, pengendalian diri, dan rasa percaya diri.
- Psikomotorik : Menumbuhkan sikap gemar berorganisasi dan suka berkumpul dengan temannya sejak dini dengan sikap rendah hati dan mampu mengendalikan diri.

V. Materi Ajar

Pengertian organisasi dan cara berorganisasi yang baik

VI. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Pembelajaran Kooperatif tipe *Scramble*

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (5 menit)

1. Salam
2. Presensi
3. Apersepsi

Coba ibu mau bertanya, jika ada tugas sekolah berupa PR maupun tugas kelompok, lebih cepat diselesaikan sendiri apa lebih cepat diselesaikan bersama teman-teman? Mengapa demikian?

4. Menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran
Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang organisasi.
5. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
Nanti ibu akan menjelaskan tentang apa itu organisasi, apa saja unsur organisasi, bagaimana cara berorganisasi serta ciri-ciri organisasi yang baik itu. Kemudian ibu akan meminta kalian berdiskusi mengerjakan kartu soal yang telah ibu siapkan.

6. Motivasi

Setelah belajar tentang cara berorganisasi yang baik, kalian bisa menerapkannya dalam kehidupan dan semoga organisasi di kelas ini semakin baik.

B. Kegiatan Inti

- Eksplorasi (15 menit)
 1. Siswa memperhatikan gambar yang berkaitan dengan organisasi kemudian melakukan tanya jawab dengan guru tentang gambar tersebut.
 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang organisasi menggunakan *slide powerpoint*.
- Elaborasi (25 menit)
 1. Guru menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian untuk dibagikan kepada siswa.
 2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar kerja berupa kartu soal, kartu jawaban serta kartu isian untuk didiskusikan.
 3. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang organisasi, manfaat berorganisasi dan cara berorganisasi yang baik, sedangkan guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.
 4. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi.
 5. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok.
- Konfirmasi (5 menit)
 1. Guru menegaskan kembali tentang pengertian organisasi dan unsur-unsurnya.
 2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

C. Penutup (20 menit)

1. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Pemberian tindak lanjut berupa menyampaikan pembelajaran berikutnya.

VIII.

Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
 - a. LCD proyektor, laptop, *slide powerpoint*
 - b. Kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian
2. Sumber Belajar
 - a. Standar Isi 2006
 - b. Sulhan, Najid, dkk.2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas
 - c. Widiastuti, Setiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas

IX.

Penilaian

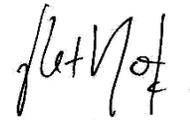
- a. Prosedur tes
 - Tes dalam proses : Lembar kerja kelompok
 - Tes hasil/tes akhir : Tes tertulis
- b. Jenis tes
 - Tes lisan : apersepsi dan tanya jawab
 - Tes Tertulis : evaluasi

- c. Bentuk tes
Tes tertulis : pilihan ganda dan uraian

Semarang, 11 April 2013

Kolaborator

Guru Kelas VA



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 19710126 200701 2 004

Retno Asih
NIM 1401409154

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor

Eko Susilowati R., S.Pd, M.Pd
NIP. 19620602 198304 2 003



PERPUSTAKAAN
UNNES

MATERI AJAR

Organisasi merupakan sekelompok orang yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Ciri-ciri organisasi ditandai dengan adanya sekelompok orang, kerjasama, tujuan bersama, dan pengaturan.

Manfaat dari berorganisasi sangat banyak. Beberapa manfaat organisasi adalah memudahkan tugas, menambah teman, belajar menghargai orang lain, dan belajar hidup bersama.

Ada beberapa langkah agar organisasi dapat berjalan dengan baik. Langkah-langkah itu antara lain sebagai berikut.

a. Memiliki tujuan

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

b. Pembagian kerja

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

c. Rasa saling percaya

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

d. Koordinasi

Koordinasi merupakan hal mengatur organisasi sehingga antara peraturan dan tindakan dalam organisasi tidak bertentangan. Koordinasi ini merupakan cara yang efektif untuk menghindari kesalahpahaman dalam menjalankan tugas.

Media Powerpoint

Tikar dan kita akan belajar tentang...

ORGANISASI



Apa Organisasi Itu?



Apa saja ciri-ciri organisasi?



1. Sekelompok orang



2. Kerjasama



Organisasi



Apa manfaat berorganisasi?

1. Memudahkan tugas
2. Menambah teman
3. Belajar menghargai orang lain
4. Belajar hidup bersama



Bagaimana agar organisasi berjalan dengan baik?

1. Memiliki tujuan yang jelas dan nyata
2. Pembagian kerja yang jelas dan sesuai kemampuan
3. Ada rasa saling percaya
4. Adanya koordinasi yang baik untuk semua bagian



Contoh Kartu Isian

		Nama Kelompok		Nilai
Kartu Soal	Kartu Jawaban	Kartu Soal	Kartu Jawaban	

Contoh Kartu Soal



Contoh Kartu Jawaban



Petunjuk!

1. Diskusikan dengan kelompokmu
2. Pasangkan setiap kartu soal dengan kartu jawaban yang tepat
3. Tempelkan pada kartu isian

Kartu Soal

1. Inti dari organisasi adalah
2. Kebebasan berorganisasi di atur dalam UUD 1945 yaitu pasal
3. Unsur utama organisasi yaitu
4. Manfaat berorganisasi akan pelaksanaan tugas-tugas kita
5. Yang bertugas membuat agenda kegiatan organisasi adalah
6. Awal organisasi itu dibentuk karena ada yang hendak dicapai
7. Pada dasarnya dengan organisasi yang ada harapan pekerjaan itu bisa dikerjakan secara
8. Suatu organisasi akan berjalan dengan baik jika masing-masing pengurus dan anggotanya mengetahui akan
9. Manusia selalu membutuhkan pertolongan orang lain. Hal ini, manusia sebagai makhluk
10. Agar kerjasama berjalan lancar, sebuah organisasi memerlukan

Kartu Jawaban

- | | |
|-------------------|----------------------|
| A. Kegiatan | I. Ketua |
| B. Terikat | J. Sekretaris |
| C. 28 A | K. Tujuan |
| D. 28 E | L. Tanggung jawabnya |
| E. Cepat | M. Efektif |
| F. Kumpulan orang | N. Koordinasi |
| G. Kerjasama | O. Sosial |

H. Memudahkan

Kunci Jawaban Kartu Soal

No Kartu Soal	No Kartu Jawaban
1	G
2	D
3	F
4	H
5	J
6	K
7	M
8	L
9	O
10	N

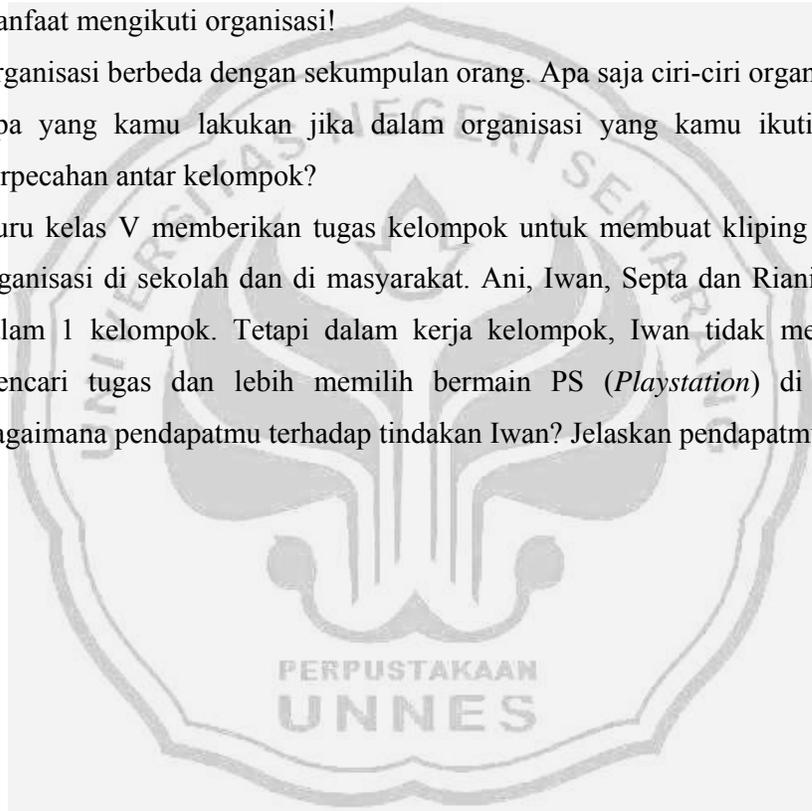
SOAL EVALUASI**Petunjuk!****I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Manakah yang merupakan pengertian organisasi paling tepat?
 - a. Manusia hidup berkelompok-kelompok dengan manusia lain
 - b. Kelompok manusia yang bermusuhan untuk mewujudkan tujuan yang berbeda
 - c. Kelompok manusia yang diatur untuk bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama
 - d. Kelompok manusia yang saling bersaing untuk mencapai tujuan yang sama
2. Organisasi berbeda dengan sekumpulan orang. Yang membedakan organisasi dengan sekumpulan orang adalah
 - a. mempunyai tujuan
 - b. mempunyai peraturan
 - c. anggotanya manusia
 - d. struktur yang sistematis
3. Sebuah organisasi mempunyai beberapa ciri. Manakah yang merupakan ciri sebuah organisasi?
 - a. Saling bersaing
 - b. Tanpa aturan
 - c. Kerja sama
 - d. Tujuan yang berbeda
4. Hal-hal dibawah ini harus diperhatikan agar organisasi berjalan dengan baik, *kecuali*...
 - a. adanya kerja sama yang efektif dan efisien
 - b. mementingkan kepentingan pribadi dan golongan
 - c. adanya pedoman dan sistem kerja yang tetap
 - d. adanya tujuan yang jelas
5. Jika tidak ada pembagian yang jelas, maka organisasi....
 - a. Berjalan dengan baik

- b. Kegiatannya akan kacau
- c. Mendapat hasil yang maksimal
- d. Mendapatkan prestasi

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Organisasi erat kaitannya dengan kerjasama. Bagaimana hubungan antara kerjasama dengan organisasi?
2. Berperan serta dalam organisasi memberikan banyak manfaat. Sebutkan 3 manfaat mengikuti organisasi!
3. Organisasi berbeda dengan sekumpulan orang. Apa saja ciri-ciri organisasi?
4. Apa yang kamu lakukan jika dalam organisasi yang kamu ikuti terjadi perpecahan antar kelompok?
5. Guru kelas V memberikan tugas kelompok untuk membuat kliping tentang organisasi di sekolah dan di masyarakat. Ani, Iwan, Septa dan Riani berada dalam 1 kelompok. Tetapi dalam kerja kelompok, Iwan tidak membantu mencari tugas dan lebih memilih bermain PS (*Playstation*) di rumah. Bagaimana pendapatmu terhadap tindakan Iwan? Jelaskan pendapatmu!



Kunci Jawaban

I. Pilihan Ganda

1. c
2. a
3. c
4. b
5. a

II. Uraian

1. Organisasi timbul karena orang ingin mencapai suatu tujuan bersama. Tujuan bersama tidak dapat tercapai tanpa adanya kerjasama. Jadi, inti dari organisasi adalah kerjasama.
2. Memudahkan tugas, menambah teman, belajar menghargai orang lain, belajar hidup bersama
3. Ciri-ciri organisasi ditandai dengan adanya sekelompok orang, kerjasama, tujuan bersama, dan pengaturan.
4. Bersikap netral (tidak memihak) dan berusaha mendamaikan agar tidak terjadi perpecahan lagi.
5. Tindakan Iwan merupakan tindakan yang tidak terpuji. Iwan tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Seharusnya Iwan mengerjakan tugas kelompoknya dulu, daripada bermain PS (*Playstation*).

Bentuk Tes	Jumlah Soal	Skor Maksimal
Pilihan ganda	5	5
Uraian	5	15
St		20

$$\text{Nilai} = \frac{D}{St} \times 100$$

KISI-KISI SOAL EVALUASI

Nama Sekolah : SDN Bendan Ngisor
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/ Semester : VA/ 2
 Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi
 Kompetensi Dasar : 3.1 Mendeskripsikan pengertian organisasi
 Materi : Organisasi, ciri-ciri dan manfaat berorganisasi
 Alokasi waktu : 15 Menit
 Jumlah Soal : 10 butir

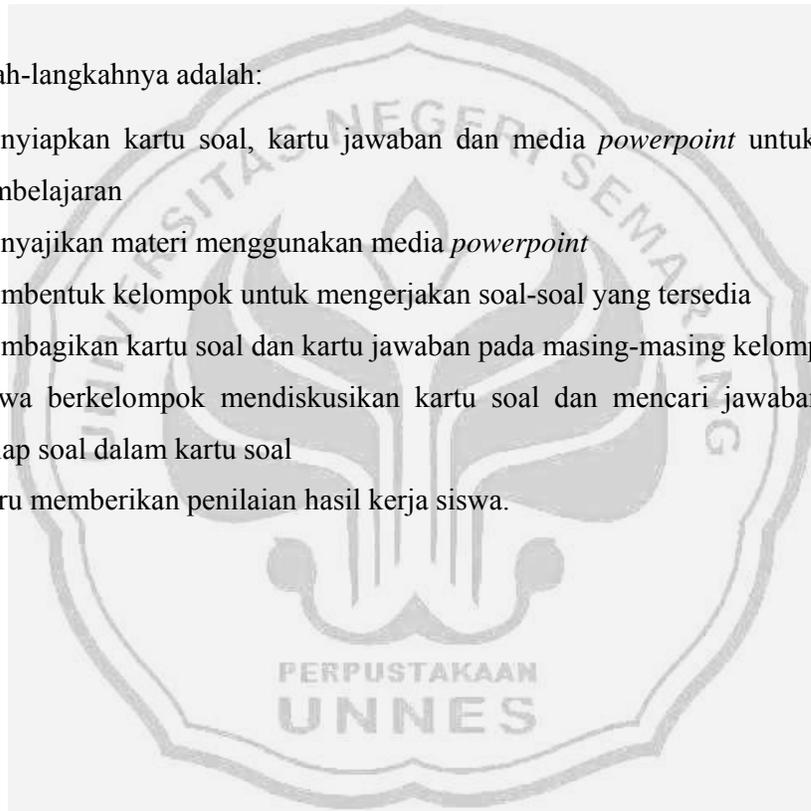
No.	Indikator	Bentuk Soal	Teknik Penilaian	Tingkat Kognitif	Nomor Soal
1.	Menjelaskan pengertian organisasi	Pilihan ganda, uraian	Tes	C2	Pilihan ganda: 1,2 Uraian: 1
2.	Menyebutkan ciri-ciri organisasi	Pilihan ganda, uraian	Tes	C1	Pilihan ganda: 3 Uraian: 3
3.	Menjelaskan manfaat berorganisasi	Uraian	Tes	C2	Pilihan ganda: 5 Uraian: 2
4.	Menerapkan cara	Pilihan	Tes	C3	Pilihan ganda:

	berorganisasi yang baik	ganda, uraian			4 Uraian: 4,5
--	-------------------------	------------------	--	--	---------------------

Sintaks Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint*

Langkah-langkahnya adalah:

1. Menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan media *powerpoint* untuk proses pembelajaran
2. Menyajikan materi menggunakan media *powerpoint*
3. Membentuk kelompok untuk mengerjakan soal-soal yang tersedia
4. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing kelompok
5. Siswa berkelompok mendiskusikan kartu soal dan mencari jawaban untuk setiap soal dalam kartu soal
6. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.





Lembar Penilaian Sikap (Ranah Afektif)

Nama siswa :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas/Semester : VA / 2

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!

3. Skor penilaian
 - Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
 - Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Kerjasama	a. Membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah b. Meminta bantuan kepada teman, jika mengalami masalah c. Mencocokkan jawaban/konsepsinya dalam satu kelompok d. Adanya pembagian tugas dalam kelompok							

2.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kontribusi pada kelompok b. Menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan c. Mempresentasikan hasil diskusi sesuai petunjuk guru d. Menanggapi pendapat/ pertanyaan kelompok lain 							
3.	Kejujuran	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru b. Menyelesaikan tugas kelompok secara mandiri c. Menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain d. Menjelaskan pendapat/ pekerjaannya 							
4.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan penjelasan guru tentang petunjuk diskusi b. Fokus pada tugas yang diberikan guru c. Menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu d. Tidak terpengaruh situasi luar kelas 							
Jumlah Skor									

Jumlah Skor = Kriteria.....

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 16

n = banyaknya skor = 17

K_1 = kuartil pertama

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(17+1) \\ &= \frac{1}{4} \times 18 \\ &= 4.5\end{aligned}$$

$$K_1 = 3 + \frac{1}{2}(4-3) = 3.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 3.5

K_2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(17+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 18 \\ &= 9\end{aligned}$$

Jadi, nilai K_2 adalah 8

K_3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) \\ &= \frac{3}{4}(17+1) \\ &= \frac{3}{4} \times 18 \\ &= 13.5\end{aligned}$$

$$K_3 = 12 + \frac{1}{2}(13-12) = 12.5$$

Jadi, nilai K_3 adalah 12.5

Kriteria Penilaian Sikap Siswa (Ranah Afektif)

Skor	Kriteria	Keterangan
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik	Tuntas
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, April 2013
Observer,

.....



LAMPIRAN 3
PERANGKAT PEMBELAJARAN
SIKLUS II

PERPUSTAKAAN
UNNES



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN BENDAN NGISOR
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN)
Kelas : V
Semester : 2
STANDAR KOMPETENSI : 3. Memahami kebebasan berorganisasi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.2. Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contoh-contoh organisasi di sekolah dan masyarakat beserta tujuannya 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menyebutkan contoh-contoh organisasi di sekolah. ▪ Siswa menjelaskan macam-macam organisasi di masyarakat berdasarkan tujuannya, jenis dan hubungannya dengan pemerintah ▪ Siswa aktif mengikuti kegiatan organisasi di sekolah maupun di masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah ▪ Menjelaskan pembagian organisasi di lingkungan masyarakat beserta contohnya ▪ Membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian tertulis. ▪ Penilaian unjuk kerja (Keterlibatan anak dalam diskusi). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Organisasi yang mempunyai lambang tunas kelapa adalah 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSE karangan Najib Sulhan ▪ BSE karangan Setiati Widiastuti ▪ Kartu Soal ▪ <i>Powerpoint</i>
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Kerjasama, Disiplin , Tanggung jawab, Kejujuran								

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Satuan Pendidikan : SDN Bendan Ngisor
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : VA/ 2
Hari, tanggal : Kamis, 25 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 Pertemuan)

- I. Standar Kompetensi**
3. Memahami kebebasan berorganisasi
- II. Kompetensi Dasar**
- 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
- III. Indikator**
- 3.2.1 Menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah.
- 3.2.2 Menjelaskan pembagian organisasi di lingkungan masyarakat beserta contohnya.
- 3.2.3 Membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
- IV. Tujuan Pembelajaran**
1. Melalui tayangan *powerpoint* tentang organisasi di lingkungan sekolah, siswa dapat menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dengan tepat.
 2. Melalui kartu soal yang dikerjakan berkelompok, siswa dapat menjelaskan pembagian organisasi di masyarakat beserta contohnya dengan tepat.
 3. Melalui tayangan *powerpoint* tentang organisasi di lingkungan sekolah masyarakat, siswa dapat membudayakan kegiatan organisasi di sekolah dan masyarakat.

Karakter yang diharapkan: kerjasama, disiplin, tanggung jawab, kejujuran

Analisis Muatan Materi:

Konsep : Contoh organisasi di sekolah dan masyarakat

- Nilai : nilai kesopanan, persatuan, dan sosial
- Moral : Rendah hati, pengendalian diri
- Psikomotorik : Menumbuhkan sikap gemar berorganisasi dan suka berkumpul dengan temannya sejak dini dengan sikap rendah hati dan mampu mengendalikan diri.

V. Materi Ajar

Contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat

VI. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Pembelajaran Kooperatif tipe *scramble*

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (5 menit)

1. Salam
2. Presensi
3. Apersepsi

Coba ibu mau bertanya, kemarin kita sudah memahami pengertian organisasi. Siapa yang masih ingat apa yang dimaksud dengan organisasi?

Dari pengertian itu, siapa yang bisa menyebutkan organisasi apa yang ada di sekolah?

4. Menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran
Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang contoh organisasi di sekolah dan masyarakat.
5. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
Nanti ibu akan menjelaskan tentang contoh organisasi di sekolah dan masyarakat, kemudian akan menerapkan model pembelajaran *scramble* yaitu diskusi dengan kartu soal dan kalian mempunyai tugas untuk mencari jawabannya.

6. Motivasi

Setelah belajar tentang contoh organisasi, semoga anak-anak dapat berpartisipasi dalam organisasi-organisasi yang ada di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

B. Kegiatan Inti

- Eksplorasi (15 menit)
 1. Siswa memperhatikan tayangan video yang berkaitan dengan contoh kegiatan organisasi.
 2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat yang disajikan menggunakan *powerpoint* kemudian melakukan tanya jawab.
- Elaborasi (25 menit)
 1. Guru menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian untuk dibagikan kepada siswa.
 2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar kerja berupa kartu soal, kartu jawaban serta kartu isian untuk didiskusikan.
 3. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang organisasi yang ada di sekolah dan masyarakat, kemudian menuliskan penjelasan jawaban pada kartu isian sedangkan guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.
 4. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi.
 5. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok.
- Konfirmasi (5 menit)
 1. Guru menegaskan kembali tentang contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat.
 2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

C. Penutup (20 menit)

1. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Pemberian tindak lanjut berupa menyampaikan pembelajaran berikutnya.

VIII. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
 - a. LCD proyektor, Laptop, dan *slide powerpoint*
 - b. Kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian
2. Sumber Belajar
 - a. Standar Isi
 - b. Najid, Sulhan, dkk.2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas
 - c. Widiastuti, Setiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas

IX. Penilaian

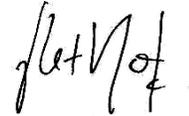
- a. Prosedur tes
 - Tes dalam proses : Lembar kerja kelompok
 - Tes hasil/tes akhir : Tes tertulis
- b. Jenis tes
 - Tes lisan : apersepsi dan tanya jawab
 - Tes Tertulis : evaluasi

- c. Bentuk tes
Tes tertulis : pilihan ganda dan uraian

Semarang, 25 April 2013

Kolaborator

Guru Kelas VA



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP. 19710126 200701 2 004

Retno Asih
NIM. 1401409154

Mengetahui,

Kepala SDN Bendan Ngisor



Eko Susilowati R., S.Pd, M.Pd
NIP. 19620602 198304 2 003



PERPUSTAKAAN
UNNES

Materi Ajar

1. Organisasi Sekolah

a. Organisasi Kelas

Tujuan disusun pengurus kelas adalah 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.

b. Pramuka

Semua anak kenal dengan kegiatan pramuka. Kegiatan pramuka dilaksanakan mulai dari tingkat sekolah sampai tingkat internasional. Pramuka 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.

c. UKS (Usaha Kesehatan Sekolah)

Organisasi di sekolah yang bergerak di bidang kesehatan adalah UKS. Anggota UKS adalah siswa sekolah yang bersangkutan. Contoh kegiatan UKS adalah merawat teman yang sakit, memberikan penyuluhan kesehatan kepada teman-temannya.

d. OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah)

Organisasi ini hanya ada di sekolah menengah tingkat pertama, baik di SMP maupun di Madrasah Tsanawiyah, atau di sekolah menengah tingkat atas, baik itu SMA, Madrasah Aliyah, maupun Kejuruan.

Organisasi ini khusus dibentuk di sekolah dengan tujuan untuk melatih anak-anak dalam kepemimpinan. Untuk itu tidaklah heran bila bagi pengurus ada pembekalan yang disebut dengan Latihan Dasar Kepemimpinan (LDK). 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 membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh teman-temannya.

2. Organisasi Masyarakat

a. Organisasi Sosial Kemasyarakatan

Organisasi sosial kemasyarakatan merupakan organisasi masyarakat yang tujuan utamanya adalah untuk kegiatan social.

Contohnya: PKK, Karang taruna, Posyandu, Yayasan Panti Asuhan dan lain-lain. Kegiatan yang dilakukan antara lain arisan, olahraga, kesenian, penyuluhan kesehatan, membentuk koperasi, mendirikan sekolah, dan lain-lain.

b. Organisasi Pemerintahan

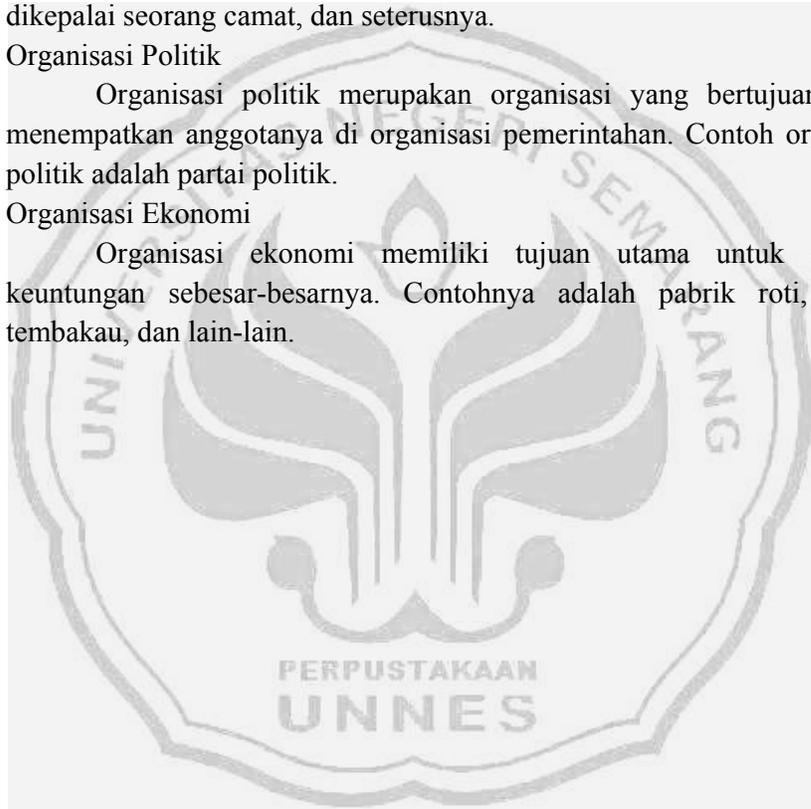
Organisasi pemerintahan merupakan organisasi yang bertugas mengurus masalah pemerintahan dan masalah kemasyarakatan. Contoh organisasi pemerintahan adalah organisasi pemerintahan desa yang dipimpin kepala desa, organisasi pemerintahan tingkat kecamatan yang dikepalai seorang camat, dan seterusnya.

c. Organisasi Politik

Organisasi politik merupakan organisasi yang bertujuan untuk menempatkan anggotanya di organisasi pemerintahan. Contoh organisasi politik adalah partai politik.

d. Organisasi Ekonomi

Organisasi ekonomi memiliki tujuan utama untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya. Contohnya adalah pabrik roti, pabrik tembakau, dan lain-lain.



Media Powerpoint

**Organisasi
di Sekolah dan
Masyarakat**

By Retno Asih



Contoh organisasi di sekolah

1. Pramuka

Pramuka memiliki lambang tunas kelapa. Kegiatan ini dilaksanakan mulai dari tingkat SD sampai internasional. Anggota Pramuka dibagi menjadi 4 golongan, yaitu siaga, penggalang, penegak dan pandega.



Contoh Organisasi di Sekolah

2. OSIS

OSIS kependekan dari Organisasi Siswa Intra Sekolah. Organisasi ini khusus dibentuk di sekolah dengan tujuan untuk melatih anak-anak dalam kepemimpinan



Organisasi di Sekolah




Organisasi Kemasyarakatan

Organisasi kemasyarakatan merupakan organisasi masyarakat yang tujuan utamanya adalah untuk kegiatan sosial.

Contohnya: PKK, Karang taruna, Posyandu, Yayasan Panti Asuhan dan lain-lain.



Organisasi Ekonomi

Organisasi ekonomi bertujuan untuk mencari laba atau keuntungan sebanyak-banyaknya.

Contoh organisasi ekonomi adalah pabrik roti, pabrik kertas, swalayan dan lain-lain.



Organisasi Politik

Organisasi politik merupakan organisasi yang bertujuan untuk menempatkan anggotanya di organisasi pemerintahan.

Contoh organisasi politik adalah partai politik.



Contoh Organisasi di Masyarakat




Petunjuk diskusi

1. Diskusikan dengan kelompokmu
2. Pasangkan kartu soal dengan kartu jawaban yang tersedia
3. Tempelkan kartu pada kartu isian
4. Beri penjelasan tentang apa yang kalian ketahui tentang organisasi tersebut

Kartu Soal

1. Organisasi Sekolah
2. Organisasi Masyarakat

Kartu Jawaban

- A. Posyandu
- B. Pabrik Roti
- C. Pramuka
- D. PKK
- E. Panti Asuhan
- F. LKMD
- G. OSIS
- H. Partai Politik
- I. UKS
- J. Karang taruna

Kunci Jawaban

Kartu Soal	Kartu Jawaban
1	C
	G
	I
2	A
	B
	D
	E
	F
	H
	J

Contoh Kartu Soal



Contoh Kartu Jawaban



Contoh Kartu Isian

		Nama Kelompok	Nilai
Kartu Soal	Kartu Jawaban	Penjelasan	

SOAL EVALUASI

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang kamu anggap tepat!

1. Organisasi yang mempunyai lambang tunas kelapa adalah
 - a. OSIS
 - b. Karang taruna
 - c. pramuka
 - d. pabrik tekstil
2. Organisasi sekolah yang bergerak di bidang kesehatan adalah....
 - a. Pramuka
 - b. OSIS
 - c. Rebana
 - d. UKS
3. Salah satu contoh jenis organisasi sosial kemasyarakatan adalah
 - a. Pemerintahan desa
 - b. Pabrik tekstil
 - c. partai politik
 - d. panti asuhan
4. 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
5. Seseorang dapat bergabung dalam organisasi sesuai dengan
 - a. Minat, bakat, dan kemampuannya
 - b. Keinginan orang tuanya
 - c. Saran dari teman-temannya
 - d. Pilihan dari guru

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Sebutkan 3 contoh organisasi yang ada di sekolah!
2. Jelaskan pengertian organisasi ekonomi dan sebutkan 3 contohnya!
3. Jelaskan pengertian organisasi sosial dan sebutkan 3 contoh organisasi sosial yang ada di masyarakat!
4. Mengapa RT termasuk organisasi pemerintahan?
5. Siswa kelas V diwajibkan mengikuti kegiatan pramuka di sekolah pada hari kamis pukul 14.00 WIB. Di hari yang sama, pada pukul 15.00 WIB, kamu mengikuti *club* voli “Tunas Bangsa” yang sesuai dengan minat kamu. Bagaimana cara kamu menyikapinya?

KUNCI JAWABAN

I.

1. C
2. D
3. D
4. A
5. A

II.

1. Pramuka, UKS, OSIS, Organisasi Kelas
2. Organisasi ekonomi adalah organisasi yang bertujuan mencari keuntungan semata. Contoh: Pabrik gula, pabrik kopi, pabrik semen.
3. Organisasi sosial adalah organisasi yang bertujuan melayani masyarakat dan tidak mencari keuntungan semata. Contohnya: Panti Asuhan, LSM, Yayasan Penyandang Cacat.
4. Karena RT (Rukun Tetangga) dibentuk untuk membantu pemerintah desa mengurus masalah warga dalam lingkup RT.
5. Mengikuti kegiatan pramuka tepat waktu kemudian meminta izin untuk mengikuti *club* voli "Tunas Bangsa".

Bentuk Tes	Jumlah Soal	Skor Maksimal
Pilihan ganda	5	5
Uraian	5	15
St		20

$$\text{Nilai} = \frac{E}{St} \times 100$$

KISI-KISI SOAL EVALUASI

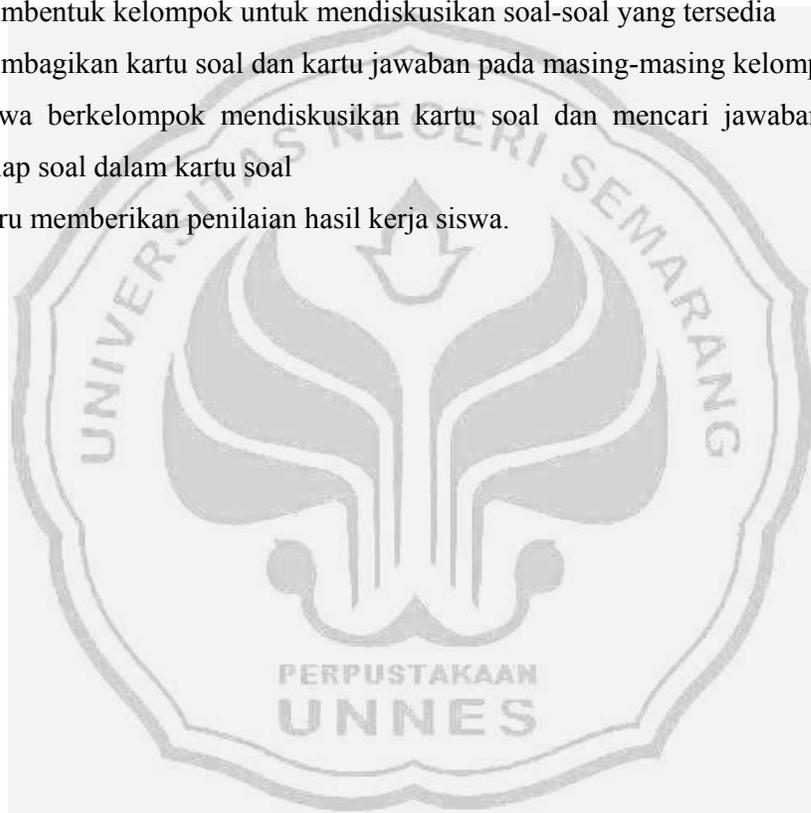
Nama Sekolah : SDN Bendan Ngisor
 Mata Pelajaran : PKn
 Kelas/ Semester : VA/ 2
 Standar Kompetensi : 3. Memahami kebebasan berorganisasi
 Kompetensi Dasar : 3.2 Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
 Materi : Contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat
 Alokasi waktu : 15 Menit
 Jumlah Soal : 10 butir

No.	Indikator	Bentuk Soal	Teknik Penilaian	Tingkat Kognitif	Nomor Soal
1.	Menyebutkan 3 contoh organisasi di lingkungan sekolah	Pilihan ganda, uraian	Tes	C1	Pilihan ganda: 1,2 Uraian: 1
2.	Menjelaskan pembagian organisasi di lingkungan masyarakat beserta contohnya	Pilihan ganda, uraian	Tes	C2	Pilihan ganda: 3,4 Uraian: 2,3
3.	Membudayakan kegiatan organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat	Pilihan ganda, uraian	Tes	C3	Pilihan ganda: 5 Uraian: 4,5

Sintaks Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint*

Langkah-langkahnya adalah:

1. Menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan media *powerpoint* untuk proses pembelajaran
2. Menyajikan materi menggunakan media *powerpoint*
3. Membentuk kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang tersedia
4. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing kelompok
5. Siswa berkelompok mendiskusikan kartu soal dan mencari jawaban untuk setiap soal dalam kartu soal
6. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.



Lembar Penilaian Sikap (Ranah Afektif)

Nama siswa :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas/Semester : VA / 2

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!

3. Skor penilaian

Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak

Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Kerjasama	a. Membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah b. Meminta bantuan kepada teman, jika mengalami masalah c. Mencocokkan jawaban/konsepsinya dalam satu kelompok d. Adanya pembagian tugas dalam kelompok							

2.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kontribusi pada kelompok b. Menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan c. Mempresentasikan hasil diskusi sesuai petunjuk guru d. Menanggapi pendapat/pertanyaan kelompok lain 							
3.	Kejujuran	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru b. Menyelesaikan tugas kelompok secara mandiri c. Menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain d. Menjelaskan pendapat/pekerjaannya 							
4.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdiskusi dengan tertib b. Fokus pada tugas yang diberikan guru c. Menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu d. Tidak terpengaruh situasi luar kelas 							
Jumlah Skor									

Jumlah Skor = Kriteria.....

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 16

n = banyaknya skor = 17

K_1 = kuartil pertama

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(17+1) \\ &= \frac{1}{4} \times 18 \\ &= 4.5\end{aligned}$$

$$K_1 = 3 + \frac{1}{2}(4-3) = 3.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 3.5

K_2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(17+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 18 \\ &= 9\end{aligned}$$

Jadi, nilai K_2 adalah 8

K_3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) \\ &= \frac{3}{4}(17+1) \\ &= \frac{3}{4} \times 18 \\ &= 13.5\end{aligned}$$

$$K_3 = 12 + \frac{1}{2}(13-12) = 12.5$$

Jadi, nilai K_3 adalah 12.5

Kriteria Penilaian Sikap Siswa (Ranah Afektif)

Skor	Kriteria	Keterangan
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik	Tuntas
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, April 2013
Observer,

.....



LAMPIRAN 4
PERANGKAT PEMBELAJARAN
SIKLUS III



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN BENDAN NGISOR
Mata Pelajaran : PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN)
Kelas : V
Semester : 2
STANDAR KOMPETENSI : 3. Memahami kebebasan berorganisasi.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peran pemimpin dan anggota dalam organisasi ▪ Pemilihan ketua organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa menjelaskan pentingnya peran pemimpin dalam organisasi ▪ Siswa menyebutkan peran anggota dalam organisasi ▪ Siswa berdiskusi cara pemilihan ketua organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi ▪ Menyebutkan peran anggota dalam organisasi ▪ Menerapkan pemilihan pengurus organisasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tugas kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penilaian tertulis. ▪ Penilaian unjuk kerja (Keterlibatan anak dalam diskusi). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jelaskan cara pemilihan ketua organisasi melalui pemungutan suara! 	2 x 35 menit.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BSE karangan Najib Sulhan ▪ BSE karangan Setiati Widihastuti ▪ Kartu Soal ▪ <i>Powerpoint</i>
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Kerjasama, Disiplin , Tanggung jawab, Kejujuran								

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Satuan Pendidikan : SDN Bendan Ngisor
Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : VA/ 2
Hari, tanggal : Kamis, 2 Mei 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (1 Pertemuan)

- I. Standar Kompetensi**
3. Memahami kebebasan berorganisasi
- II. Kompetensi Dasar**
- 3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi di sekolah
- III. Indikator**
- 3.2.1 Menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi
3.2.2 Menyebutkan 3 peran anggota dalam organisasi
3.2.3 Menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi
- IV. Tujuan Pembelajaran**
1. Melalui tayangan *powerpoint* tentang peranan pemimpin dalam organisasi, siswa dapat menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi dengan tepat.
 2. Melalui tayangan *powerpoint* tentang peran anggota dalam organisasi, siswa dapat menyebutkan 3 peran anggota dalam organisasi dengan tepat.
 3. Melalui kartu soal yang dikerjakan berkelompok, siswa dapat menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi dengan baik.

Karakter yang diharapkan: kerjasama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab

Analisis Muatan Materi:

Konsep : Peran dalam organisasi
Nilai : nilai kesopanan, persatuan, dan sosial
Moral : Rendah hati, pengendalian diri, tanggung jawab, percaya diri

Psikomotorik : Menumbuhkan sikap gemar berorganisasi dan suka berkumpul dengan temannya sejak dini dengan sikap rendah hati dan mampu mengendalikan diri.

V. Materi Ajar

Peran serta dalam organisasi

VI. Model dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Pembelajaran Kooperatif tipe *scramble*

Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (5 menit)

1. Salam
2. Presensi
3. Apersepsi

Kemarin kita sudah belajar tentang contoh organisasi. Siapa yang masih ingat?

Dari contoh tersebut, siapa yang tahu bagaimana wujud partisipasi kita dalam organisasi itu?

Ya, jika tidak menjadi ketua organisasi berarti kita anggotanya.

4. Menyampaikan judul materi dan tujuan pembelajaran
Pada kegiatan pembelajaran kali ini, kita akan belajar tentang peran serta dalam organisasi.
5. Menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan

Nanti ibu akan menjelaskan tentang peran serta dalam organisasi, kemudian ibu akan menerapkan model pembelajaran *scramble*. Setelah menjelaskan, ibu akan membagikan kartu, dan kalian mempunyai tugas untuk mencari jawabannya.

6. Motivasi

Setelah belajar tentang contoh organisasi, semoga anak-anak dapat berperan aktif menjadi pengurus dalam organisasi yang ada di lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

B. Kegiatan Inti

- Eksplorasi (15 menit)
 1. Siswa memperhatikan tayangan *powerpoint* tentang peran serta dalam organisasi kemudian melakukan tanya jawab dengan guru.
 2. Siswa memperhatikan video pemilihan ketua OSIS dengan cara pemungutan suara.
- Elaborasi (25 menit)
 1. Guru menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian untuk dibagikan kepada siswa.
 2. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok dan masing-masing kelompok beranggotakan 4 orang, kemudian setiap kelompok diberi lembar isian, kartu soal dan kartu jawaban untuk didiskusikan. Kartu jawaban berisi kata kunci untuk menjawab kartu soal.
 3. Siswa mendiskusikan kartu soal tentang pemilihan ketua organisasi dan mencari kata kunci yang tepat pada kartu jawaban, kemudian menjelaskan jawabannya pada kartu isian. Guru membimbing jalannya diskusi dan menghindari terjadinya kesalahan konsep.
 4. Siswa perwakilan kelompok diminta maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain diminta menanggapi.
 5. Guru memberikan penilaian sesuai hasil kerja kelompok.
- Konfirmasi (5 menit)
 1. Guru menegaskan kembali tentang peran serta dalam organisasi.
 2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang kurang dipahami.

C. Penutup (20 menit)

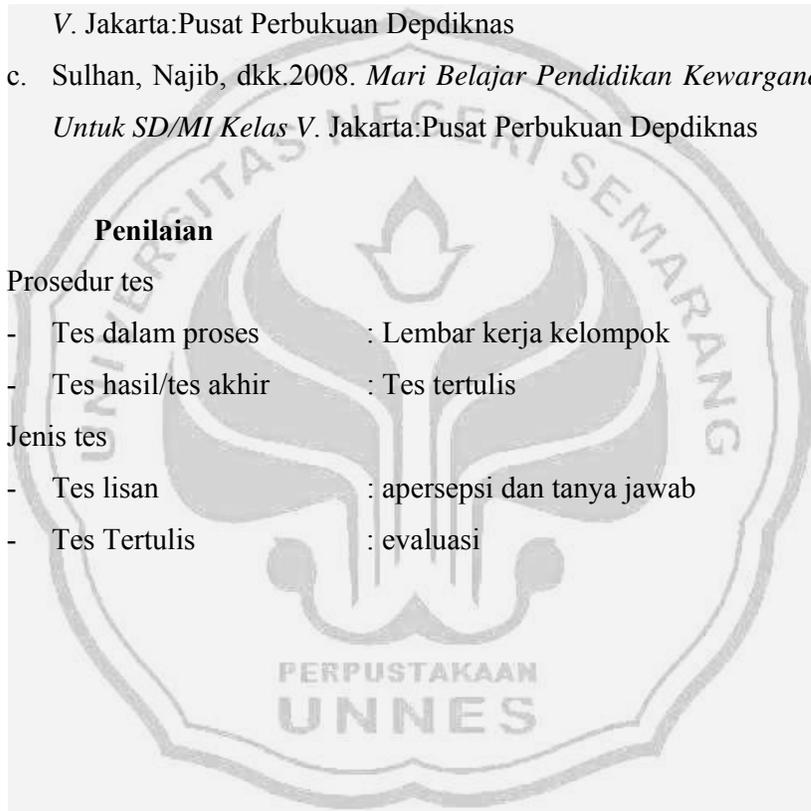
1. Siswa bersama guru, menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Pemberian tindak lanjut berupa menyampaikan pembelajaran berikutnya.

VIII. Media dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran
 - a. LCD proyektor, laptop, dan *slide powerpoint*
 - b. Kartu soal, kartu jawaban dan kartu isian
2. Sumber Belajar
 - a. Standar Isi 2006
 - b. Widiastuti, Setiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas
 - c. Sulhan, Najib, dkk.2008. *Mari Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta:Pusat Perbukuan Depdiknas

IX. Penilaian

- a. Prosedur tes
 - Tes dalam proses : Lembar kerja kelompok
 - Tes hasil/tes akhir : Tes tertulis
- b. Jenis tes
 - Tes lisan : apersepsi dan tanya jawab
 - Tes Tertulis : evaluasi



- c. Bentuk tes
Tes tertulis : pilihan ganda dan uraian

Semarang, 2 Mei 2013

Kolaborator

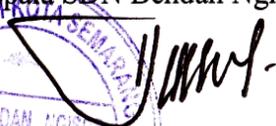
Guru Kelas VA



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 19710126 200701 2 004

Retno Asih
NIM 1401409154

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor



Eko Susilowati R., S.Pd, M.Pd
NIP. 19620602 198304 2 003



PERPUSTAKAAN
UNNES

Materi Ajar



Pemimpin dalam Organisasi

Pernahkah kamu memimpin sebuah organisasi atau setidaknya pernah bukan kamu menjadi anggota dalam sebuah organisasi? Lalu apa yang kamu lakukan baik sebagai pemimpin maupun sebagai anggota? Ada perbedaan orang yang aktif dalam organisasi dengan orang yang tidak pernah berorganisasi. Perbedaan ini terasa sekali di dalam melakukan kerja sama dengan orang lain.

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

Apa peranan pemimpin?

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

Kekompakan dalam organisasi itu sudah menjadi keharusan. Apabila dalam organisasi kekompakan itu tidak terjaga, maka hasil kerja tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itulah dibutuhkan pemimpin yang pandai membuat anggotanya kompak. Tidak jarang masalah muncul dalam organisasi. Di dalam kelompok belajar terkadang juga dijumpai masalah. Misalnya saja ada dalam satu kelompok yang anggota-anggotanya salah paham atau tidak sependapat dengan anggota yang lain, maka peranan ketua kelompok ini sangat penting. Jangan sampai ketua kelompok membela salah satu anggota yang sedang

bermasalah, tetapi sebaiknya ketua kelompok mampu menyatukan dan meredam pertikaian kelompok yang sedang bermasalah. Dalam organisasi juga terkadang ada yang kurang rajin atau malas. Mungkin karena minder, mungkin karena tidak mengerti, dan lain-lain.

Nah, peranan pemimpin sangat besar untuk memotivasi anggotanya yang masih belum mempunyai semangat dalam bekerja sama. Bukan berarti ini hanya menjadi tanggung jawab pemimpin. Akan tetapi, pemimpin membuat suasana tumbuh untuk saling memberikan motivasi sesama anggota yang lain.

Bagaimana seharusnya menjadi pemimpin itu?

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

- 1) Orang yang berpengetahuan luas.
Berpengetahuan luas sama artinya dengan orang yang memiliki kecerdasan atau orang yang pintar. Seorang pemimpin seharusnya memiliki pengetahuan yang luas agar mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam organisasi itu.
- 2) Orang yang bisa memberikan penjelasan atau pengarahan.
Salah satu tugas pemimpin adalah memberikan pengarahan kepada anggotanya. Untuk itulah seorang pemimpin harus memiliki bekal untuk memberikan penjelasan kepada anggota. Informasi yang jelas akan mudah diterima oleh anggotanya.
- 3) Orang yang kreatif.
Pemimpin yang kreatif sangat dibutuhkan dalam organisasi. Hal ini untuk menumbuhkan motivasi bagi anggota lainnya. Selain itu untuk menghindari kejenuhan dalam sebuah kelompok.
- 4) Orang yang mempunyai inisiatif.
Inisiatif merupakan keinginan untuk melakukan sesuatu. Seorang pemimpin seharusnya mampu mengambil inisiatif. Sebagai orang yang sering mengambil keputusan, maka dibutuhkan inisiatif.
- 5) Orang yang bertanggung jawab.
Pemimpin adalah orang yang paling bertanggung jawab dalam sebuah organisasi. Untuk itulah seorang pemimpin harus rela berkorban dan mau bertanggung jawab terhadap segala yang dihadapi dalam organisasi. Walaupun sesungguhnya di dalam sebuah organisasi, misalnya belajar kelompok, pengurus kelas, organisasi pramuka, osis, dan lain sebagainya, semua ikut bertanggung jawab.

Anggota dalam Organisasi

Dalam sebuah organisasi ada pemimpin dan ada anggota. Jika dalam sebuah organisasi kamu tidak menjadi pemimpin, tentunya kamu akan menjadi seorang anggota. Itu artinya sebagai anggota kamu akan dipimpin oleh seorang pemimpin.

Sebagai anggota, kalian juga harus menjadi anggota yang baik. Untuk menjadi anggota yang baik, ada beberapa hal yang dapat dilakukan. Berikut hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang anggota organisasi yang baik.

- a. Mau bekerja sama dengan anggota lainnya.
- b. Melaksanakan keputusan yang sudah ditetapkan bersama.
- c. Disiplin dalam melaksanakan tugas sebagai anggota.
- d. Ikut mendukung segala keputusan yang ada.
- e. Memberikan masukan kepada pimpinan

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

Memilih Ketua Organisasi

Cara pemilihan ketua, dapat dilakukan dengan cara:

1. Pemungutan Suara

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

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

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

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

Langkah keempat, ketua kelas menunjuk para pembantunya. Mereka meliputi wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi. Seksi-seksi yang ditunjuk disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Misalnya seksi kebersihan, seksi perlengkapan, dan lain-lain.

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

2. Aklamasi

Aklamasi adalah pernyataan setuju secara lisan dari seluruh anggota kelas. Pernyataan setuju ini dilakukan untuk memilih ketua kelas. Pernyataan setuju dilakukan tanpa melalui pemungutan suara. Siswa yang disetujui oleh seluruh

anggota kelas menjadi ketua kelas. Selanjutnya, ketua kelas terpilih menunjuk para pembantunya.

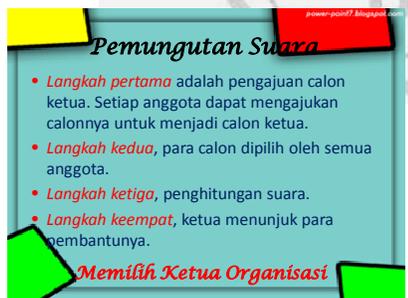
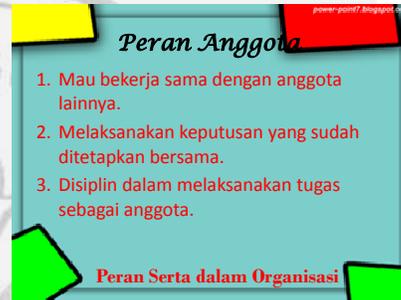
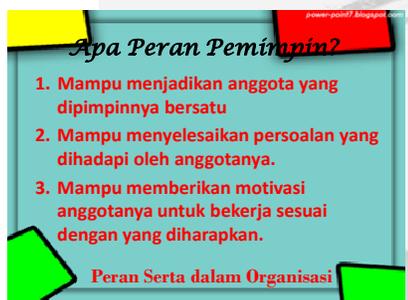
3. Penunjukkan Langsung

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

Siswa yang ditunjuk menjadi pengurus kelas harus menjalankan tugasnya. Kalian tentu sudah tahu tugas-tugas pengurus kelas, bukan? Nah, itulah cara-cara memilih pengurus kelas. Kalian dapat menggunakan cara-cara tersebut untuk memilih pengurus kelas.



Media Powerpoint



Contoh Kartu Soal



Contoh Kartu Jawaban



Contoh Kartu Isian

		Nama Kelompok	Nilai
Kartu Soal		Kartu Jawaban	
Penjelasan:			
Penjelasan:			
Penjelasan:			

Petunjuk diskusi

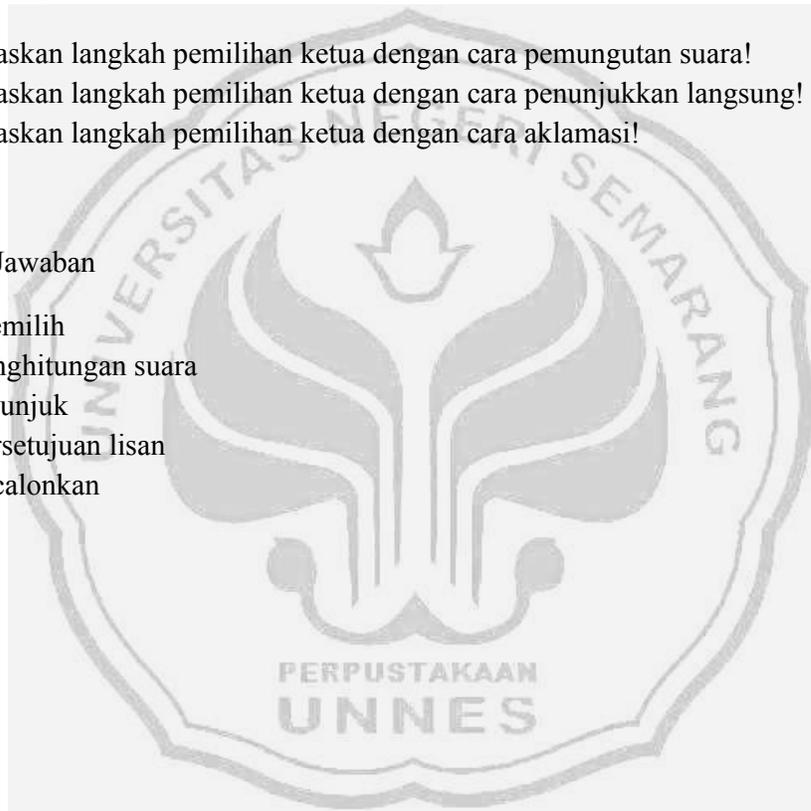
1. Diskusikan bersama kelompokmu kartu soal yang telah dibagikan.
2. Pilihlah kartu jawaban yang tepat untuk menjawab soal yang diberikan. Kartu jawaban berisi kata kunci yang dapat digunakan untuk membantu menjawab soal.
3. Tempelkan kartu jawaban pada kartu isian yang tersedia kemudian beri penjelasan sesuai kata kunci yang kamu pilih.

Kartu Soal

1. Jelaskan langkah pemilihan ketua dengan cara pemungutan suara!
2. Jelaskan langkah pemilihan ketua dengan cara penunjukkan langsung!
3. Jelaskan langkah pemilihan ketua dengan cara aklamasi!

Kartu Jawaban

- A. Memilih
- B. Penghitungan suara
- C. Ditunjuk
- D. Persetujuan lisan
- E. Dicalonkan



SOAL EVALUASI

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang kamu anggap tepat!

1. Siapa yang wajib mewujudkan tujuan bersama dalam sebuah organisasi?
 - a. Pengurus organisasi semata
 - b. Ketua dan sekretaris tanpa bantuan anggota organisasi
 - c. Aparat pemerintahan
 - d. Semua anggota organisasi
2. Agar organisasi berjalan dengan baik harus dipimpin oleh pemimpin yang kreatif. Pemimpin yang kreatif, artinya ...
 - a. Mampu mengambil keputusan
 - b. Mampu memotivasi anggota
 - c. Mampu memberikan pengarahan kepada anggota
 - d. Mampu menyelesaikan masalah dalam organisasi
3. Guru kelas V menunjuk Enggar untuk menjadi ketua kelas. Pemilihan ketua kelas yang dilakukan oleh guru kelas V disebut ...
 - a. Aklamasi
 - b. Penunjukkan langsung
 - c. Pemilihan langsung
 - d. Deklamasi
4. Mutia telah ditetapkan menjadi ketua kelas lima. Pada saat pemilihan, Toro tidak memilih Mutia. Sikap yang harus diambil Toro adalah
 - a. menolak Mutia sebagai ketua, karena Mutia bukan pilihan Toro
 - b. menerima Mutia dengan rendah hati dan penuh rasa tanggung jawab
 - c. terpaksa menerima Mutia daripada dibenci oleh teman-teman sekelas
 - d. mengacuhkan Mutia, sebab Mutia dianggap tidak bisa menjadi ketua yang baik
5. Sebelum dipilih seorang calon pengurus organisasi biasanya melakukan
 - a. Kampanye
 - b. Provokasi
 - c. propaganda
 - d. diskusi

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Seorang pemimpin memiliki peran yang besar dalam suatu organisasi. Sebutkan 3 peranan pemimpin dalam organisasi!
2. Apa saja peran anggota dalam organisasi? Sebutkan 3 saja!
3. Jelaskan langkah-langkah pemilihan ketua dengan cara pemungutan suara!
4. Ada beberapa cara pemilihan ketua organisasi, menurut pendapatmu manakah cara pemilihan ketua organisasi yang paling baik? Jelaskan pendapatmu!
5. Kamu dan Rio adalah calon ketua organisasi yang akan dipilih melalui pemungutan suara. Dari hasil pemungutan suara, Rio memperoleh suara lebih banyak daripada kamu sehingga Rio yang terpilih menjadi ketua. Bagaimana sikap kamu terhadap kemenangan Rio?

Kunci Jawaban

I. Pilihan Ganda

1. D
2. D
3. B
4. B
5. A

II. Uraian

1. - Menciptakan kekompakan dalam organisasi yang dipimpin
- Menyelesaikan persoalan yang dihadapi dalam kelompok organisasi yang dipimpinnya
- Memotivasi kerja bagi setiap anggota yang ada dalam kelompok organisasi yang dipimpinnya
2. - Mau bekerja sama dengan anggota yang lain
- Melaksanakan keputusan yang sudah ditetapkan
- Mendukung segala keputusan yang diambil bersama
- Memberikan masukan kepada pemimpin
3. *Langkah pertama* adalah pengajuan calon ketua kelas. Setiap anggota kelas dapat mengajukan calonnya untuk menjadi calon ketua kelas.
Langkah kedua, para calon dipilih oleh semua anggota kelas. Pemilihan dapat dilakukan dengan cara menuliskan nama calon di kertas. Kertas tersebut biasa disebut dengan kertas suara.
Langkah ketiga, penghitungan suara. Kertas dikumpulkan dan dihitung. Nama calon yang paling banyak dipilih oleh anggota kelas menjadi ketua kelas.
Langkah keempat, ketua kelas menunjuk para pembantunya. Mereka meliputi wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi. Seksi-seksi yang ditunjuk disesuaikan dengan kebutuhan kelas. Misalnya seksi kebersihan, seksi perlengkapan, dan lain-lain.
Dengan demikian, pengurus kelas telah terbentuk dengan cara pemungutan suara.
4. Pemungutan suara, karena memberikan kesempatan pada teman yang lain untuk menjadi ketua.
5. Lapang dada menerima kekalahan, menganggap Rio lebih pantas memimpin organisasi dan mengucapkan selamat atas kemenangan Rio.

Penilaian:

Bentuk Tes	Jumlah Soal	Skor Maksimal
Pilihan ganda	5	5
Uraian	5	15
St		20

$$\text{Nilai} = \frac{B}{St} \times 100$$



KISI-KISI SOAL EVALUASI

Nama Sekolah : SDN Bendan Ngisor

Mata Pelajaran : PKn

Kelas/ Semester : VA/ 2

Standar Kompetensi :3. Memahami kebebasan berorganisasi

Kompetensi Dasar : 3.3 Menampilkan peran serta dalam memilih organisasi
disekolah

Materi : Peran serta dalam organisasi

Alokasi waktu : 15 Menit

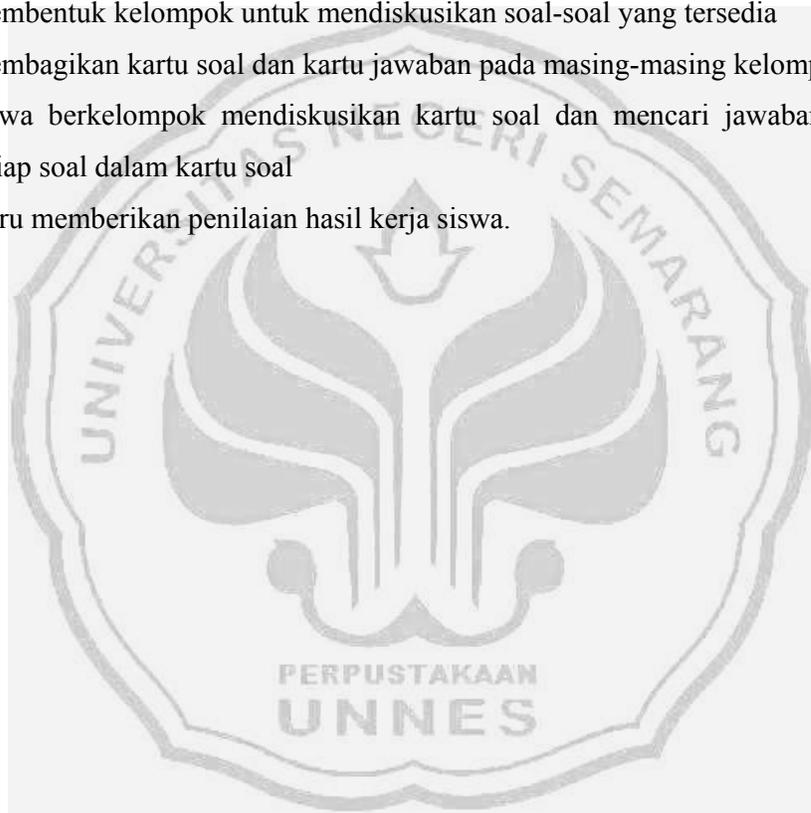
Jumlah Soal : 10 butir

No.	Indikator	Bentuk Soal	Teknik Penilaian	Tingkat Kognitif	Nomor Soal
1.	Menjelaskan peranan pemimpin dalam organisasi	Pilihan ganda, uraian	Tes	C2	Pilihan ganda: 1,2 Uraian: 1
2.	Menyebutkan 3 peran anggota dalam organisasi	Pilihan ganda, uraian	Tes	C1	Pilihan ganda: 3,4 Uraian: 2
3.	Menerapkan cara pemilihan pengurus organisasi	Pilihan ganda, uraian	Tes	C3	Pilihan ganda: 5 Uraian: 3,4,5

Sintaks Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint*

Langkah-langkahnya adalah:

1. Menyiapkan kartu soal, kartu jawaban dan media *powerpoint* untuk proses pembelajaran
2. Menyajikan materi menggunakan media *powerpoint*
3. Membentuk kelompok untuk mendiskusikan soal-soal yang tersedia
4. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada masing-masing kelompok
5. Siswa berkelompok mendiskusikan kartu soal dan mencari jawaban untuk setiap soal dalam kartu soal
6. Guru memberikan penilaian hasil kerja siswa.



Lembar Penilaian Sikap (Ranah Afektif)

Nama siswa :

Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas/Semester : VA / 2

Hari/Tanggal :

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator aktivitas siswa.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!

3. Skor penilaian

Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak

Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat Kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Kerjasama	a. Membantu teman dalam kelompok yang menjumpai masalah b. Meminta bantuan kepada teman, jika mengalami masalah c. Mencocokkan jawaban/konsepsinya dalam satu kelompok d. Adanya pembagian tugas dalam kelompok							

2.	Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kontribusi pada kelompok b. Menyelesaikan tugas kelompok sesuai tugas yang dibagikan c. Mempresentasikan hasil diskusi sesuai petunjuk guru d. Menanggapi pendapat/pertanyaan kelompok lain 							
3.	Kejujuran	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan diskusi sesuai petunjuk guru b. Menyelesaikan tugas kelompok secara mandiri c. Menjaga sportivitas dengan tidak mengganggu kelompok lain d. Menjelaskan pendapat/pekerjaannya 							
4.	Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Berdiskusi dengan tertib b. Fokus pada tugas yang diberikan guru c. Menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu d. Tidak terpengaruh situasi luar kelas 							
Jumlah Skor									

Jumlah Skor = Kriteria.....

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 16

n = banyaknya skor = 17

K_1 = kuartil pertama

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(17+1) \\ &= \frac{1}{4} \times 18 \\ &= 4.5\end{aligned}$$

$$K_1 = 3 + \frac{1}{2}(4-3) = 3.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 3.5

K_2 = median

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(17+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 18 \\ &= 9\end{aligned}$$

Jadi, nilai K_2 adalah 8

K_3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}\text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) \\ &= \frac{3}{4}(17+1) \\ &= \frac{3}{4} \times 18 \\ &= 13.5\end{aligned}$$

$$K_3 = 12 + \frac{1}{2}(13-12) = 12.5$$

Jadi, nilai K_3 adalah 12.5

Kriteria Penilaian Sikap Siswa (Ranah Afektif)

Skor	Kriteria	Keterangan
$12.5 \leq \text{skor} \leq 16$	Sangat Baik	Tuntas
$8 \leq \text{skor} < 12.5$	Baik	Tuntas
$3.5 \leq \text{skor} < 8$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 3.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, Mei 2013
Observer,

.....
NIM



LAMPIRAN 5
HASIL PENELITIAN

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU
SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III**

No.	Indikator	Skor yang diperoleh		
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	3	3	4
2	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	4	4	4
3	Menjelaskan konsep pembelajaran	2	3	3
4	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	2	3	3
5	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	3	4	4
6	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	2	3	4
7	Memberikan penilaian hasil kerja kelompok	3	3	4
8	Memberi penguatan	2	3	4
9	Menutup kegiatan pembelajaran	3	4	4
Jumlah skor		24	30	34
Kriteria		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Semarang, 6 Mei 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP. 197101262007012004

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT**

Siklus I

Nama Guru : Retno Asih

Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas/Semester : VA / 2

Hari/Tanggal : Kamis, 11 April 2013

Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!

3. Skor penilaian

Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak

Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak

Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak

Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak

Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	a. Menyiapkan media kartu dan <i>powerpoint</i> untuk menarik perhatian siswa b. Melakukan apersepsi c. Memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran d. Memberikan	√ √ √				√		3

		motivasi							
2.	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	a. Media yang ditayangkan menarik perhatian siswa b. Media sesuai dengan materi yang dibahas c. Media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti d. Media sesuai dengan tingkat berpikir siswa	√					√	4
3.	Menjelaskan konsep pembelajaran	a. Menyampaikan materi secara jelas b. Menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa c. Memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi d. Memeriksa pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan	√			√			2
4.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	a. Mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan b. Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat c. Pertanyaan diberikan secara menyebar ke seluruh siswa d. Memberikan waktu	√			√			2

		berfikir untuk siswa						
5.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	<p>a. Menyampaikan aturan pembentukan kelompok</p> <p>b. Mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok</p> <p>c. Memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi</p> <p>d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan</p>	√			√		3
6.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	<p>a. Memberi waktu pada kelompok untuk berdiskusi</p> <p>b. Berkeliling dalam membimbing kelompok</p> <p>c. Mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok</p> <p>d. Membimbing siswa untuk menuliskan hasil diskusi pada kartu isian</p>	√			√		2

7.	Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok	a. Meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya b. Meminta kelompok lain memberikan tanggapan c. Mengoreksi jawaban masing-masing kelompok d. Menilai hasil diskusi kelompok pada kartu isian	√				√		3
8.	Memberi penguatan	a. Memberi penguatan verbal b. Memberi penguatan gestural c. Memberi penguatan dengan sentuhan d. Memberi penguatan berupa tanda atau benda	√				√		2
9.	Menutup kegiatan pembelajaran	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan b. Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran c. Memberikan soal evaluasi tertulis d. Memberikan tindak lanjut	√				√		3
Jumlah Skor									24

Jumlah Skor = 24 Kriteria Baik

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 36

$n = \text{banyaknya skor} = 37$

$K_1 = \text{kuartil pertama}$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4}(n+1) \\ &= \frac{1}{4}(37+1) \\ &= \frac{1}{4} \times 38 \\ &= 9.5 \end{aligned}$$

$$K_1 = 8 + \frac{1}{2}(9-8) = 8.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 8.5

$K_2 = \text{median}$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4}(n+1) \\ &= \frac{2}{4}(37+1) \\ &= \frac{2}{4} \times 38 \\ &= 19 \end{aligned}$$

Jadi, nilai K_2 adalah 18

$K_3 = \text{kuartil ketiga}$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n+1) \\ &= \frac{3}{4}(37+1) \\ &= \frac{3}{4} \times 38 \\ &= 28.5 \end{aligned}$$

$$K_3 = 27 + \frac{1}{2}(28-27) = 27.5$$

Jadi, nilai K_3 adalah 27.5

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria	Keterangan
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik	Tuntas
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, 11 April 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md

NIP 197101262007012004

**LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT**

Siklus II

- Nama Guru : Retno Asih
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Hari/Tanggal : Kamis, 25 April 2013
 Petunjuk :
1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
 2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 3. Skor penilaian
 - Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
 - Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.

(Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check	Tingkat	Skor
----	-----------	------------	-------	---------	------

			(√)	kemampuan					
				0	1	2	3	4	
1.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	a. Menyiapkan media kartu dan <i>powerpoint</i> untuk menarik perhatian siswa b. Melakukan apersepsi c. Memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran d. Memberikan motivasi	√ √ √				√		3
2.	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	a. Media yang ditayangkan menarik perhatian siswa b. Media sesuai dengan materi yang dibahas c. Media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti d. Media sesuai dengan tingkat berpikir siswa	√ √ √ √				√		4
3.	Menjelaskan konsep pembelajaran	a. Menyampaikan materi secara jelas b. Menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa c. Memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi d. Memeriksa pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan	√ √ √				√		3

4.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	<p>a. Mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat</p> <p>c. Pertanyaan diberikan secara menyebar ke seluruh siswa</p> <p>d. Memberikan waktu berfikir untuk siswa</p>	√				√		3
5.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	<p>a. Menyampaikan aturan pembentukan kelompok</p> <p>b. Mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok</p> <p>c. Memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi</p> <p>d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan</p>	√					√	4
6.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	<p>a. Memberi waktu pada kelompok untuk berdiskusi</p> <p>b. Berkeliling dalam membimbing kelompok</p> <p>c. Mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok</p> <p>d. Membimbing siswa untuk menuliskan hasil</p>	√				√		3

		diskusi pada kartu isian							
7.	Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok	<p>a. Meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya</p> <p>b. Meminta kelompok lain memberikan tanggapan</p> <p>c. Mengoreksi jawaban masing-masing kelompok</p> <p>d. Menilai hasil diskusi kelompok pada kartu isian</p>	√				√		3
8.	Memberi penguatan	<p>a. Memberi penguatan verbal</p> <p>b. Memberi penguatan gestural</p> <p>c. Memberi penguatan dengan sentuhan</p> <p>d. Memberi penguatan berupa tanda atau benda</p>	√				√		3

9.	Menutup kegiatan pembelajaran	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan	√						√	4
		b. Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran	√							
		c. Memberikan soal evaluasi tertulis	√							
		d. Memberikan tindak lanjut	√							
Jumlah Skor										30

Jumlah Skor = 30 Kriteria Sangat Baik

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 36

n = banyaknya skor = 37

K_1 = kuartil pertama

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

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

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9.5$$

$$K_1 = 8 + \frac{1}{2} (9-8) = 8.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 8.5

K_2 = median

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4} (n+1)$$

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

$$= \frac{2}{4} \times 38$$

$$= 19$$

Jadi, nilai K_2 adalah 18

K_3 = kuartil ketiga

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4} (n + 1)$$

$$K_3 = 27 + \frac{1}{2} (28 - 27) = 27.5$$

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

Jadi, nilai K_3 adalah 27.5

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28.5$$

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria	Keterangan
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik	Tuntas
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, 25 April 2013
Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 197101262007012004

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN

SCRAMBLE BERBASIS POWERPOINT

Siklus III

Nama Guru : Retno Asih
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang
 Kelas/Semester : VA / 2
 Hari/Tanggal : Kamis, 2 Mei 2013
 Petunjuk :

1. Cermatilah indikator keterampilan guru.
 2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 3. Skor penilaian
 - Skor 4 : Jika semua deskriptor tampak
 - Skor 3 : Jika hanya 3 deskriptor yang tampak
 - Skor 2 : Jika hanya 2 deskriptor yang tampak
 - Skor 1 : Jika hanya 1 deskriptor yang tampak
 - Skor 0 : Jika tidak ada deskriptor yang tampak.
- (Rusman, 2012:98)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Tingkat kemampuan					Skor
				0	1	2	3	4	
1.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan media kartu dan <i>powerpoint</i>	a. Menyiapkan media kartu dan <i>powerpoint</i> untuk menarik perhatian siswa b. Melakukan apersepsi c. Memberikan acuan berupa tujuan dan langkah-langkah pembelajaran d. Memberikan motivasi	√ √ √ √					√	4
2.	Menggunakan media <i>powerpoint</i>	a. Media yang ditayangkan menarik perhatian siswa b. Media sesuai dengan materi yang dibahas c. Media yang ditayangkan jelas dan mudah dimengerti d. Media sesuai dengan	√ √ √					√	4

		tingkat berpikir siswa	√						
3.	Menjelaskan konsep pembelajaran	<p>a. Menyampaikan materi secara jelas</p> <p>b. Menggunakan ilustrasi untuk mempermudah pemahaman siswa</p> <p>c. Memberikan penekanan pada istilah yang menjadi substansi materi</p> <p>d. Memeriksa pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>						
4.	Mengajukan pertanyaan kepada siswa	<p>a. Mengajukan pertanyaan sesuai materi yang disajikan</p> <p>b. Mengajukan pertanyaan dengan jelas dan singkat</p> <p>c. Pertanyaan diberikan secara menyebar ke seluruh siswa</p> <p>d. Memberikan waktu berfikir untuk siswa</p>	<p>√</p> <p>√</p> <p>√</p>			√			3

5.	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi	<p>a. Menyampaikan aturan pembentukan kelompok</p> <p>b. Mengatur tempat duduk beserta tempat diskusi setiap kelompok</p> <p>c. Memberikan petunjuk yang jelas tentang pelaksanaan diskusi</p> <p>d. Membagikan kartu soal dan kartu jawaban pada kelompok untuk dikerjakan</p>	√				√	4
6.	Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kartu soal	<p>a. Memberi waktu pada kelompok untuk berdiskusi</p> <p>b. Berkeliling dalam membimbing kelompok</p> <p>c. Mencegah dominasi siswa dalam diskusi kelompok</p> <p>d. Membimbing siswa untuk menuliskan hasil diskusi pada kartu isian</p>	√				√	4
7.	Memberikan penilaian terhadap hasil kerja kelompok	<p>a. Meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya</p> <p>b. Meminta kelompok lain memberikan tanggapan</p> <p>c. Mengoreksi jawaban masing-masing</p>	√				√	4

		kelompok d. Menilai hasil diskusi kelompok pada kartu isian	√						
8.	Memberi penguatan	a. Memberi penguatan verbal b. Memberi penguatan gestural c. Memberi penguatan dengan sentuhan d. Memberi penguatan berupa tanda atau benda	√ √ √ √					√	4
9.	Menutup kegiatan pembelajaran	a. Meninjau kembali materi yang telah diberikan b. Membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran c. Memberikan soal evaluasi tertulis d. Memberikan tindak lanjut	√ √ √ √					√	4
Jumlah Skor									34

Jumlah Skor 34 Kriteria Sangat Baik

Kriteria Penilaian :

R = skor terendah = 0

T = skor tertinggi = 36

n = banyaknya skor = 37

K_1 = kuartil pertama

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4} (n + 1)$$

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

$$K_1 = 8 + \frac{1}{2} (9-8) = 8.5$$

Jadi, nilai K_1 adalah 8.5

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9.5$$

$K_2 = \text{median}$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{1}{4}(n+1)$$

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

$$= \frac{1}{4} \times 38$$

$$= 9.5$$

Jadi, nilai K_2 adalah 18

$K_3 = \text{kuartil ketiga}$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n+1)$$

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

$$= \frac{3}{4} \times 38$$

$$= 28.5$$

$$K_3 = 27 + \frac{1}{2}(28 - 27) = 27.5$$

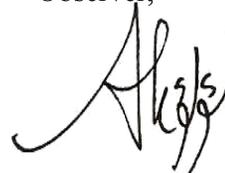
Jadi, nilai K_3 adalah 27.5

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor	Kriteria	Keterangan
$27.5 \leq \text{skor} \leq 36$	Sangat Baik	Tuntas
$18 \leq \text{skor} < 27.5$	Baik	Tuntas
$8.5 \leq \text{skor} < 18$	Cukup	Tidak tuntas
$0 \leq \text{skor} < 8.5$	Kurang	Tidak tuntas

Semarang, 2 Mei 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP. 197101262007012004

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III**

No	Indikator Aktivitas Siswa	Skor Rata-Rata		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Menanggapi apersepsi	1.9	2,3	2.7
2	Memperhatikan media <i>powerpoint</i>	2.5	2.9	3.1
3	Memperhatikan penjelasan guru	2.1	2.5	3.2
4	Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran	1,8	2.0	3.0
5	Membentuk kelompok diskusi	3.0	3.5	3.5
6	Mendiskusikan kartu soal dalam kelompok	2.8	3.0	3.3
7	Mempresentasikan hasil diskusi	1.7	2.0	2.4
8	Menyimpulkan materi pelajaran dengan bimbingan guru	2.2	2.7	3.1
9	Mengerjakan soal evaluasi	3.5	3,6	3.8
Jumlah Skor Rata-rata		21.52	24.5	28.1
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik

Semarang, 6 Mei 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini

NIM 1401409063



**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS I**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	MZMS	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	1 (a)	3 (a,c,d)	18	Cukup
2	APK	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	23	Baik
3	ARC	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	26	Baik
4	BKP	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,b)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	1 (c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	20	Baik
5	BBPP	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	1 (a)	3 (a,c,d)	20	Baik
6	CWG	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	23	Baik
7	CA	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	1 (c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,c,d)	18	Cukup
8	EZA	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	24	Baik
9	FZSW	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	28	Sangat Baik

10	FAS	1 (b)	2 (b,c)	1 (c)	1 (a)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	1 (a)	3 (a,c,d)	17	Cukup
11	GA	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	19	Baik
12	HFAW	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	22	Baik
13	KAAP	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,c,d)	20	Baik
14	MRFR	2 (a,b)	2 (b,c)	1 (c)	1 (a)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	1 (c)	1 (a)	3 (a,c,d)	16	Cukup
15	NS											
16	NRP	1 (a)	2 (b,c)	1 (c)	1 (1)	2 (b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	15	Cukup
17	NL	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,d)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	26	Baik
18	NARP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,c,d)	3 (a,c,d)	24	Baik
19	SS	2 (a,b)	2 (b,c)	1 (c)	1 (a)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	21	Baik
20	SAS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	22	Baik
21	TOR	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	1 (a)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	1 (c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	21	Baik

22	VOD	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	25	Baik
23	WNR	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	26	Baik						
24	MRI	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	21	Baik
Jumlah Skor		44	57	48	41	70	64	39	51	81	495	-
Rata-rata		1,9	2,5	2,1	1,8	3	2,8	1,7	2,2	3,5	21,52	Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

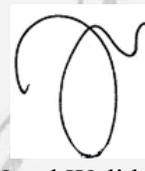
Semarang, 11 April 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini
NIM 1401409063

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS II**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	MZMS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	20	Baik
2	APK	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	27	Baik
3	ARC	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	32	Sangat Baik
4	BKP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	25	Baik
5	BBPP	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	21	Baik
6	CWG	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	25	Baik
7	CA	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c,d)	2 (b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	23	Baik
8	EZA	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	28	Sangat Baik
9	FZSW	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	33	Sangat Baik

10	FAS	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	1 (a)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	20	Baik
11	GA	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	20	Baik
12	HFAW	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	23	Baik
13	KAAP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	22	Baik
14	MRFR	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	21	Baik
15	NS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	21	Baik
16	NRP	2 (a,b)	2 (a,b)	2 (a,b)	1 (a)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	18	Baik
17	NL	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	28	Sangat Baik
18	NARP	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	26	Baik
19	SS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (a)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	23	Baik
20	SAS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	25	Baik
21	TOR	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	1 (a)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	24	Baik

22	VOD	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	30	Sangat Baik
23	WNR	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	28	Sangat Baik
24	MRI	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	25	Baik
Jumlah Skor		56	69	61	47	83	73	48	64	87	588	-
Rata-rata		2,3	2,9	2,5	2	3,5	3	2	2,7	3,6	24,50	Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

Semarang, 25 April 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini
NIM 1401409063

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
SIKLUS III**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-									Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	MZMS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	3 (b,c,d)	24	Baik
2	APK	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	31	Sangat Baik
3	ARC	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	34	Sangat Baik
4	BKP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	27	Baik
5	BBPP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	25	Baik
6	CWG	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	3 (b,c,d)	27	Baik
7	CA	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	28	Sangat Baik
8	EZA	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	30	Sangat Baik
9	FZSW	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	34	Sangat Baik

10	FAS	2 (a,b)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	2 (a,c)	4 (a,b,c,d)	23	Baik
11	GA	3 (a,b,c)	2 (b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	27	Baik
12	HFAW	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	27	Baik
13	KAAP	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	24	Baik
14	MRFR	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	3 (a,c,d)	25	Baik
15	NS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	2 (a,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	24	Baik
16	NRP	2 (a,b)	2 (b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	25	Baik
17	NL	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	30	Sangat Baik
18	NARP	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	30	Sangat Baik
19	SS	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	30	Sangat Baik
20	SAS	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	27	Baik
21	TOR	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	29	Sangat Baik

22	VOD	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	32	Sangat Baik
23	WNR	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	2 (b,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	29	Sangat Baik
24	MRI	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	31	Sangat Baik
Jumlah Skor		64	75	77	70	85	79	58	73	92	673	-
Rata-rata		2.7	3.1	3.2	3.0	3.5	3.3	2.4	3.1	3.8	28.1	Sangat Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

Semarang, 2 Mei 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini
NIM 1401409063

REKAPITULASI DATA HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF

SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III

No.	Nama	Nilai			
		Data Awal	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	MZMS	56	60	50	65
2	APK	65	75	80	95
3	ARC	85	95	80	100
4	BKP	78	80	75	70
5	BBPP	54	60	75	85
6	CWG	48	65	60	85
7	CA	54	60	70	70
8	EZA	73	80	80	85
9	FZSW	89	95	90	100
10	FAS	53	50	85	45
11	GA	54	40	70	80
12	HFAW	81	75	55	70
13	KAAP	54	45	70	65
14	MRFR	54	80	85	70
15	NS	60	-	60	50
16	NRP	60	85	80	75
17	NL	81	75	70	70
18	NARP	54	70	70	85
19	SS	61	90	75	95
20	SAS	60	70	65	75
21	TOR	63	50	75	65
22	VOD	69	65	70	75
23	WNR	56	70	70	65
24	MRI	50	65	60	55
Jumlah		1512	1600	1720	1795
Rata-rata kelas		63	70	72	75
Nilai tertinggi		89	95	90	100
Nilai terendah		48	40	50	45
Tuntas		9	16	19	21
Tidak Tuntas		15	7	5	3
Persentase Ketuntasan Klasikal		37.5%	69.6%	79.2%	87.5%
Kriteria		Rendah	Tinggi	Tinggi	Sangat Tinggi

**REKAPITULASI DATA HASIL BELAJAR RANAH AFEKTIF
SIKLUS I, SIKLUS II, DAN SIKLUS III**

No	Indikator	Perolehan Skor Rata-Rata		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kerjasama	2.35	3.08	3.42
2.	Tanggung jawab	2.26	2.58	3.83
3.	Kejujuran	3.61	3.71	3.75
4.	Disiplin	3.39	3.50	3.63
Jumlah Skor		11.61	12.88	13.63
Kriteria		Baik	Baik	Sangat baik



**DATA HASIL BELAJAR SISWA RANAH AFEKTIF
SIKLUS I**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-				Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4		
1	MZMS	2 (b,d)	1 (d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	9	Baik
2	APK	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	13	Sangat Baik
3	ARC	2 (a,c)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
4	BKP	2 (a,c)	2 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	11	Baik
5	BBPP	2 (c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	12	Baik
6	CWG	3 (a,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	12	Baik
7	CA	2 (c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	12	Baik
8	EZA	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
9	FZSW	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
10	FAS	2 (c,d)	1 (d)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	9	Baik
11	GA	1 (d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	2 (b,c)	8	Baik
12	HFAW	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	3 (a,b,d)	3 (b,c,d)	12	Baik
13	KAAP	2 (b,d)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	9	Baik
14	MRFR	1 (d)	1 (a)	3 (a,b,c)	2 (a,c)	7	Cukup
15	NS					0	
16	NRP	1 (d)	1 (a)	3 (a,b,d)	3 (a,b)	8	Baik
17	NL	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	13	Sangat Baik
18	NARP	3 (a,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	12	Baik
19	SS	2 (c,d)	2 (a,b)	3 (a,c,d)	2 (a,d)	9	Baik

20	SAS	3 (a,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
21	TOR	3 (b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	12	Baik
22	VOD	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
23	WNR	2 (b,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	2 (a,d)	11	Baik
24	MRI	3 (a,b,c)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	13	Sangat Baik
Jumlah Skor		54	52	83	78	267	-
Rata-rata		2.35	2.26	3.61	3.39	11.61	Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

Semarang, 11 April 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini
NIM 1401409063

**DATA HASIL BELAJAR SISWA RANAH AFEKTIF
SIKLUS II**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-				Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4		
1	MZMS	3 (a,c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,b,c)	11	Baik
2	APK	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
3	ARC	3 (b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
4	BKP	2 (a,c)	2 (a,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	11	Baik
5	BBPP	2 (b,c)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	12	Baik
6	CWG	4 (a,b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	13	Sangat Baik
7	CA	3 (b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
8	EZA	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
9	FZSW	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
10	FAS	3 (a,c,d)	2 (a,b)	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	11	Baik
11	GA	2 (b,d)	2 (a,b)	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	10	Baik
12	HFAW	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	13	Sangat Baik
13	KAAP	3 (b,c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,b,d)	11	Baik
14	MRFR	2 (c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,c,d)	10	Baik
15	NS	2 (c,d)	2 (a,b)	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	10	Baik
16	NRP	2 (b,d)	2 (a,b)	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	10	Baik
17	NL	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
18	NARP	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	16	Sangat Baik
19	SS	3 (a,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik

20	SAS	3 (b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
21	TOR	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
22	VOD	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	16	Sangat Baik
23	WNR	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	13	Sangat Baik
24	MRI	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
Jumlah Skor		74	62	89	84	309	-
Rata-rata		3.08	2.58	3.71	3.50	12.88	Sangat Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

Semarang, 25 April 2013

Observer I,


Eka Nur Perwita Sari
NIM. 1401409022

Observer II,


Nurul Walidaini
NIM 1401409063

**DATA HASIL BELAJAR SISWA RANAH AFEKTIF
SIKLUS III**

No.	Nama	Skor yang diperoleh pada indikator ke-				Jumlah	Kriteria
		1	2	3	4		
1	MZMS	3 (a,c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,b,d)	11	Baik
2	APK	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
3	ARC	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
4	BKP	3 (b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	12	Baik
5	BBPP	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,c)	13	Sangat Baik
6	CWG	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
7	CA	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
8	EZA	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
9	FZSW	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	16	Sangat Baik
10	FAS	3 (a,c,d)	3 (a,b,d)	3 (a,c,d)	3 (a,b,c)	12	Baik
11	GA	3 (b,c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,b,d)	11	Baik
12	HFAW	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
13	KAAP	3 (b,c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,d)	3 (a,c,d)	11	Baik
14	MRFR	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	3 (a,b,d)	3 (a,c,d)	12	Baik
15	NS	2 (c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	3 (a,c,d)	11	Baik
16	NRP	2 (c,d)	2 (a,b)	3 (a,b,c)	3 (a,c,d)	10	Baik
17	NL	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
18	NARP	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	16	Sangat Baik
19	SS	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik

20	SAS	3 (b,c,d)	2 (a,b)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	13	Sangat Baik
21	TOR	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
22	VOD	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	16	Sangat Baik
23	WNR	3 (b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	14	Sangat Baik
24	MRI	4 (a,b,c,d)	3 (a,b,d)	4 (a,b,c,d)	4 (a,b,c,d)	15	Sangat Baik
Jumlah Skor		82	68	90	87	327	-
Rata-rata		3.42	2.83	3.75	3.63	13.63	Sangat Baik

Keterangan:

- a menunjukkan deskriptor pertama tampak
- b menunjukkan deskriptor kedua tampak
- c menunjukkan deskriptor ketiga tampak
- d menunjukkan deskriptor keempat tampak

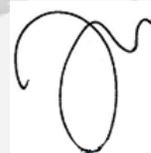
Semarang, 2 Mei 2013

Observer I,



Eka Nur Perwita Sari
NIM 1401409022

Observer II,



Nurul Walidaini
NIM 1401409063



LAMPIRAN 6
CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE* BERBASIS *POWERPOINT
SIKLUS I

Nama Guru : Retno Asih
Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Hari/tanggal : Kamis, 11 April 2013
Pukul : 09.30-10.40 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*!

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru memberikan apersepsi dengan memberikan ilustrasi, tetapi tidak mengkaitkan dengan materi yang lalu. Siswa antusias menjawab pertanyaan saat apersepsi dan gambar pada tayangan *powerpoint*.

b. Kegiatan Inti

Guru menyajikan materi melalui tayangan *powerpoint* dan siswa antusias menyimak materi yang disajikan. *Powerpoint* sudah dilengkapi gambar yang dapat mempermudah pemahaman siswa. Saat menjelaskan, guru menjelaskan terlalu cepat sehingga tidak ada penekanan pada istilah tertentu. Guru juga belum mengecek pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan. Setelah menyajikan materi, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, tetapi sebagian besar siswa hanya diam. Guru dapat mendekati siswa yang terlihat ragu ingin bertanya sehingga dapat melatih keberanian siswa. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, tetapi ada beberapa siswa yang belum paham dengan pertanyaan guru dan meminta untuk diulangi. Guru masih menunjuk siswa tertentu untuk menjawab sehingga belum memberi kesempatan pada siswa lain untuk menjawab.

Saat pembentukan kelompok, suasana kelas gaduh karena siswa tidak bersedia membentuk kelompoknya sendiri, sehingga guru membantu mengorganisasikan siswa untuk membentuk kelompok dengan menentukan ketua kelompok, kemudian secara bergantian ketua menunjuk siapa yang menjadi anggotanya satu persatu. Tempat duduk masing-masing kelompok perlu ditentukan untuk mengurangi kegaduhan akibat berebut tempat duduk. Kartu soal yang dibagikan terlalu banyak sehingga masih ada kelompok yang berdiskusi tidak selesai tepat waktu. Saat kegiatan presentasi, masih ada siswa yang tidak memperhatikan.

c. Kegiatan Penutup

Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Sebagian besar siswa merespon pertanyaan guru, tapi hanya beberapa siswa yang menulis kesimpulan. Guru memberikan evaluasi. Sebagian besar siswa mengerjakan evaluasi dengan tenang, tetapi masih ada siswa menyontek jawaban temannya.

Semarang, 11 April 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 19710126 2007012004

CATATAN LAPANGAN
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE* BERBASIS *POWERPOINT
SIKLUS II

Nama Guru : Retno Asih
Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Hari/tanggal : Kamis, 25 April 2013
Pukul : 09.30-10.40 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*!

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, tetapi hanya beberapa siswa yang mampu mengulangi materi pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dengan mengkaitkan materi pertemuan sebelumnya dan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa antusias menjawab pertanyaan guru sehingga suasana kelas menjadi ramai, tetapi guru mampu mengembalikan suasana kelas menjadi kondusif kembali.

b. Kegiatan Inti

Guru menyajikan materi melalui tayangan *powerpoint* dan siswa antusias menyimak materi yang disajikan. Saat menjelaskan, guru menjelaskan terlalu cepat sehingga tidak ada penekanan pada istilah tertentu. Setelah menyajikan materi, guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya, guru mendekati beberapa siswa yang ragu ketika ingin bertanya, siswa sudah berani bertanya meskipun dengan nada lirih.

Saat pembentukan kelompok, suasana kelas gaduh. Tempat duduk masing-masing kelompok sudah ditentukan tetapi penataan tempat memakan waktu lama. Penataan tempat dapat dilakukan sebelum kegiatan Dominasi

siswa dalam diskusi perlu dicegah agar semua anggota dapat berperan aktif dalam diskusi. Saat kegiatan presentasi, masih ada siswa yang tidak memperhatikan. Hasil kerja kelompok sebaiknya dinilai saat itu agar siswa mengetahui hasilnya.

c. Kegiatan Penutup

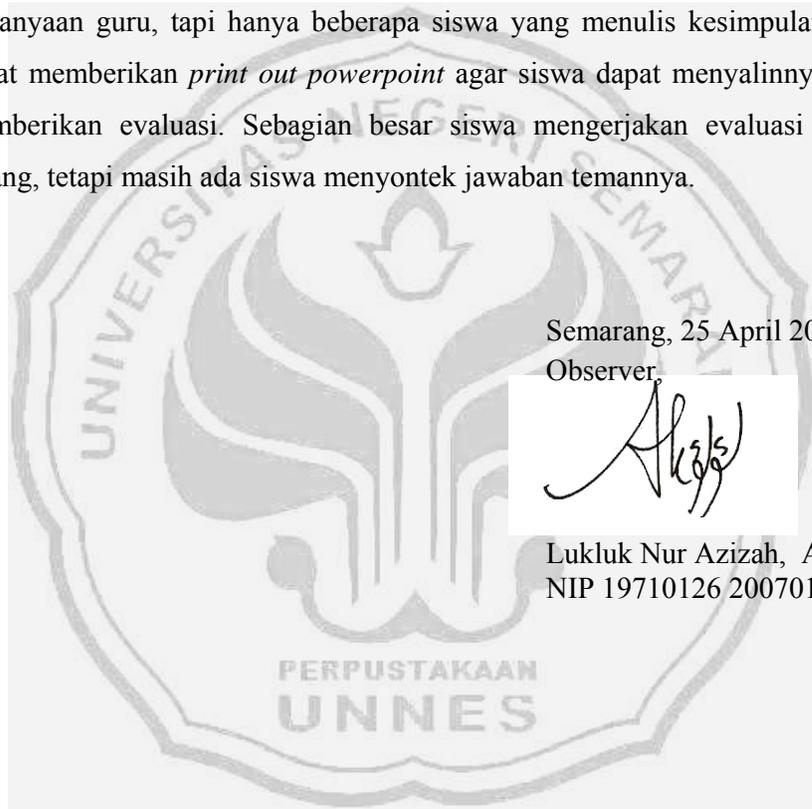
Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Sebagian besar siswa merespon pertanyaan guru, tapi hanya beberapa siswa yang menulis kesimpulan. Guru dapat memberikan *print out powerpoint* agar siswa dapat menyalinnya. Guru memberikan evaluasi. Sebagian besar siswa mengerjakan evaluasi dengan tenang, tetapi masih ada siswa menyontek jawaban temannya.

Semarang, 25 April 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 19710126 2007012004



CATATAN LAPANGAN
DALAM PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
SCRAMBLE* BERBASIS *POWERPOINT
SIKLUS III

Nama Guru : Retno Asih
Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Hari/tanggal : Kamis, 2 Mei 2013
Pukul : 09.30-10.40 WIB
Petunjuk : Catatlah secara singkat hal-hal yang terjadi pada guru, siswa, dan proses pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *scramble* berbasis *powerpoint*!

a. Kegiatan Pendahuluan

Guru menanyakan kepada siswa tentang materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, sebagian besar siswa yang mampu mengulangi materi pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dengan mengkaitkan materi pertemuan sebelumnya dan kehidupan sehari-hari siswa. Guru membagikan kartu prestasi pada masing-masing kelompok untuk diisi bintang sebanyak-banyaknya agar menjadi kelompok terbaik di akhir pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru menyajikan materi melalui tayangan *powerpoint* dan siswa antusias menyimak materi yang disajikan. Saat menjelaskan, tempo guru masih terlalu cepat sehingga tidak ada penekanan pada istilah tertentu. Akan tetapi, guru sudah memberikan warna berbeda pada kata-kata yang menjadi kata kunci materi sehingga siswa dapat lebih memahami. Guru juga membagikan *print out* untuk masing-masing kelompok.

Saat kegiatan diskusi, suasana kelas tetap tenang karena masing-masing kelompok telah menempati tempat duduk yang sudah ditentukan di awal kegiatan pembelajaran. Saat kegiatan presentasi, masing-masing kelompok memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang dipresentasikan. Siswa

antusias menjawab pertanyaan yang diberikan dan menanggapi presentasi untuk mendapatkan bintang yang akan ditempelkan pada kartu prestasi.

c. Kegiatan Penutup

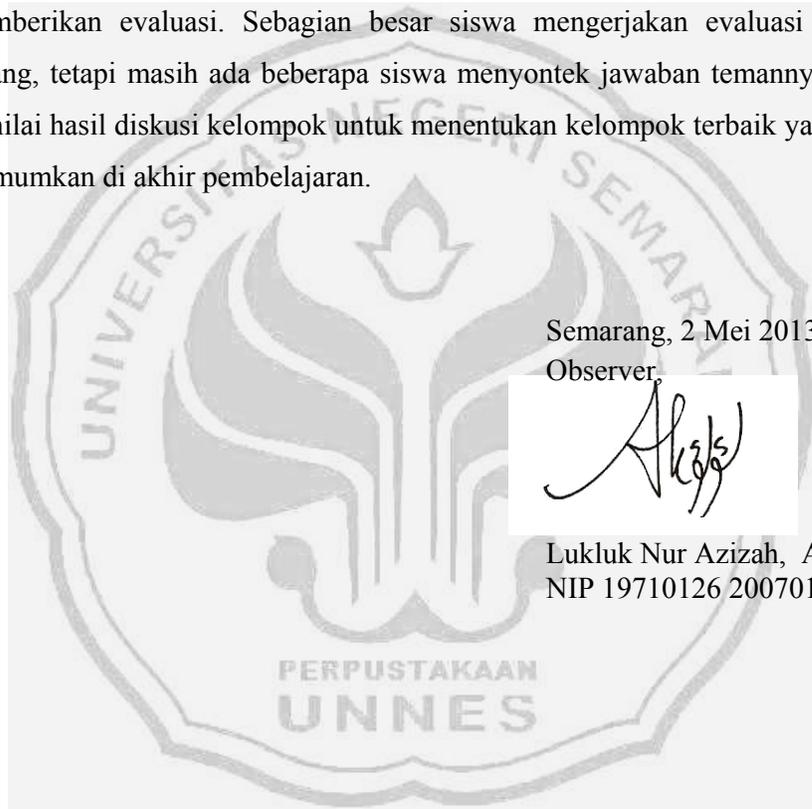
Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Sebagian besar siswa merespon pertanyaan guru, tapi hanya beberapa siswa yang menulis kesimpulan karena guru memberikan *print out powerpoint* agar siswa dapat menyalinnya. Guru memberikan evaluasi. Sebagian besar siswa mengerjakan evaluasi dengan tenang, tetapi masih ada beberapa siswa menyontek jawaban temannya. Guru menilai hasil diskusi kelompok untuk menentukan kelompok terbaik yang akan diumumkan di akhir pembelajaran.

Semarang, 2 Mei 2013

Observer,



Lukluk Nur Azizah, A.Md
NIP 19710126 2007012004







Gambar 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran



Gambar 2. Guru menjelaskan konsep pembelajaran dengan media *powerpoint*



Gambar 3. Bertanya dan menjawab dalam pembelajaran



Gambar 4. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok diskusi



Gambar 5. Siswa berkelompok mengerjakan kartu soal



Gambar 6. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok



Gambar 7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya



Gambar 8. Siswa menanggapi hasil diskusi kelompok presentasi



Gambar 9. Guru memberikan penguatan dengan tanda bintang



Gambar 10. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran



Gambar 11. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 12. Guru menutup kegiatan pembelajaran

LAMPIRAN 8
SURAT-SURAT PENELITIAN





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd A2 Lt. , Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel:

No. : 1413 / UN 27.11 / PP / 2013
Lamp :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN Bendan Ngisor Semarang
di Semarang

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

Nama : RETNO ASIH
NIM : 1401409154
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE BERBASIS MEDIA VISUAL SLIDE PICTURE PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI BENDAN NGISOR SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 20 Maret 2013

Dekan,



Drs. Hurdjono, M.Pd.

NIP. 195108011979031007



1401409154



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BENDAN NGISOR
KECAMATAN GAJAH MUNGKUR

Alamat: Jalan Lamongan Raya No. 60 Kota Semarang Telp. (024) 8317204

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.2/91/2013

Kepala Sekolah Dasar Negeri Bendan Ngisor Kota Semarang menerangkan bahwa:

Nama : Retno Asih
 NIM : 1401409154
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

telah benar-benar melaksanakan penelitian di SD Negeri Bendan Ngisor guna memperoleh data skripsi berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran *Scramble* berbasis *Powerpoint* pada Siswa Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang" mulai tanggal 11 April 2013 sampai 2 Mei 2013.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 18 Juni 2013

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Bendan Ngisor



Susilowati R, S.Pd, M.Pd

NIP. 19620602 1983042003

**DAFTAR PENETAPAN KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL (KKM)
KELAS VA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

No	Mata Pelajaran	Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)
1.	Pendidikan Agama	65
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	62
3.	Bahasa Indonesia	61
4.	Matematika	60
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	62
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	60
7.	Seni Budaya dan Keterampilan	65
8.	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	70
9.	Mulok	
	Bahasa Jawa	60
	KPDL	65
	Bahasa Inggris	60

Semarang, Juni 2013

Mengetahui,
Kepala SDN Bendan Ngisor

Eko Susilowati R., S.Pd, M.Pd
NIP. 19620602 198304 2 003



Guru Kelas VA

Lukluk Nur Azizah
NIP. 19710126 200701 2 004